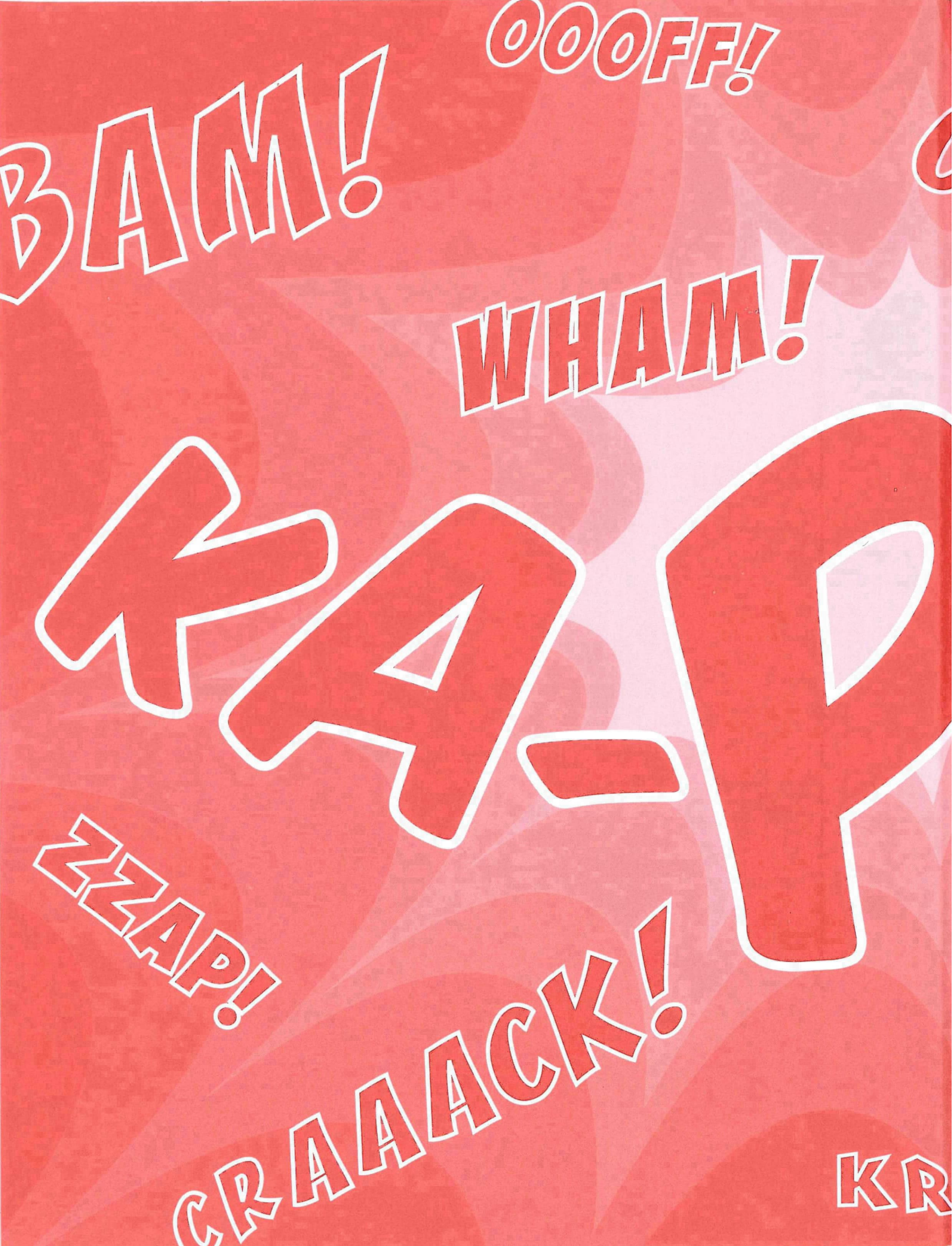
1001 FUMETTI
DA LEGGERE PRIMA DI MORIRE



PREFAZIONE DI
TERRY GILLIAM

A CURA DI
PAUL GRAVETT


BAM!
OOOFF!
WHAM!
KA-P
ZZZAP!
CRAAACK!
KR


BOOOM!
LUNK!
OW!
ZOK
BiFF
RRUNCH!

1001 FUMETTI
DA LEGGERE PRIMA DI MORIRE


JUNGLE
10¢
An Ex-G.I. Unmasks A New Racket
NYOKA BATTLES WITH DEATH IN THE NORTH POLE JUNGLE!
BLONDIE COMICS
DEC.-JAN. NO.4
AUG.-SEPT. 10¢
COMICS
SEPT.-OCT.-TEN CENTS
SUPERMAN No.48
New 3 way COLOR COMICSCOPE
BE A MOVIE PRODUCER!
JUST LIKE HAVING YOUR OWN THEATRE!
AUG.
No.44
HA HA COMICS
10¢
JULY

1001 FUMETTI
DA LEGGERE PRIMA DI MORIRE

A CURA DI **PAUL GRAVETT**

PREFAZIONE DI **TERRY GILLIAM**

CON UNA NOTA DI **MATTEO STEFANELLI**

Atlante

1001 fumetti da leggere prima di morire

Pubblicato da **Atlante** Srl
Via Volta 12 40053 Valsamoggia (Bologna)
E-mail atlante@atlantelibri.com
Web www.atlantelibri.com

Edizione originale
1001 Comics You Must Read Before You Die
Quint**essence** Editions Limited
Copyright © 2011 Quint**essence** Editions Ltd.

Progetto	Simon Ward
Redazione	Rob Cave, Becky Gee, Tamsin Oxford, Fiona Plowman, Frank Ritter
Grafica	Alison Hau, Tom Howey, Rod Teasdale
Produzione	Anna Pauletti
Direttore editoriale	Jane Laing
Publisher	Tristan de Lancey
Traduzione	Andrea Antonazzo, Loris Cantarelli, Marco Farinelli, Marco Flore, Leonardo Rizzi, Matteo Stefanelli, Isotta Stefanini, Virginia Stefanini, Valerio Stivè Copyright © 2013 Atlante Srl

Edizione italiana a cura di Matteo Stefanelli

Le traduzioni sono state svolte secondo una logica tendenzialmente per aree geografiche, con la seguente ripartizione: Andrea Antonazzo (Gran Bretagna), Loris Cantarelli (Italia), Marco Farinelli (Francia, Spagna), Marco Flore (Capitolo 1, Belgio, Stati Uniti), Leonardo Rizzi (Gran Bretagna, Stati Uniti), Matteo Stefanelli (Italia), Virginia Stefanini e Isotta Stefanini (Gran Bretagna, Stati Uniti), Valerio Stivè (Giappone, Stati Uniti, Canada, Germania, Corea del Sud e restanti paesi con meno di 10 opere).

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, fotocopiata, registrata o trasmessa in alcuna forma senza il permesso scritto dei titolari di copyright. Copia di questo libro è stata inviata per il deposito legale alla Biblioteca Nazionale di Firenze.

ISBN: 978 88 7455 096 8

Stampato in Cina da Midas Printing Ltd.

Sommario

Prefazione 6

Introduzione 8

Nota all'edizione italiana 11

Indice delle opere 12

Capitolo 1: fino al 1929 22

Capitolo 2: 1930–49 72

Capitolo 3: 1950–69 150

Capitolo 4: 1970–89 308

Capitolo 5: 1990–99 540

Capitolo 6: dal 2000 in poi 724

Indice per autore/illustratore 940

Autori dei testi 954

Fonti iconografiche 958

Ringraziamenti 960

Prefazione

Terry Gilliam

Ok, devo fare una confessione. Il mio primo assaggio di porno è stato con un fumetto. Ovviamente non era una roba ricca, dettagliata, noiosa come quelle che inondano oggi Internet. No, noi dovevamo usare l'immaginazione. E fu Wally Wood ad avviare la mia.

Non riesco a ricordare l'esatto numero di *MAD* che conteneva *The Adventures of Flesh Garden* con i bellissimi disegni di Wally della fidanzata incredibilmente sexy di Flesh, ma la mia giovane mente impressionabile pensò che fosse la cosa più bollente di sempre. Dimenticate le foto della Venere di Milo nella sezione della scultura greca dell'Enciclopedia Britannica che avevo in precedenza trovato intriganti, i disegni a matita e inchiostro di Wally Wood alimentarono le fiamme sessuali in modo molto più efficace. Il momento era giusto. Io avevo un bisogno, e Wally lo soddisfò.

Visto quel pudico piacere che si scatenava nella mente e nel corpo del mio io dodicenne (che stava già penzolando pericolosamente sopra l'abisso della pubertà), sapevo che, per la mia stessa sicurezza, i miei *MAD* dovevano essere nascosti. Se i miei genitori avessero scoperto la bestia folle per il sesso che si stava generando nel corpo in corso di rapida mutazione del figlio, i risultati sarebbero stati catastrofici. Dovevo nascondere i miei preziosi fumetti in un posto sicuro. Ma dove? Nel garage! Diversi strati di materiale da costruzione sotto la cassetta degli attrezzi di mio padre sembrava esserci un nascondiglio sicuro. Sbagliato! Senza alcun preavviso, venne deciso che il garage necessitava di una pulitura e una riordinata. I miei illeciti fumetti vennero scoperti e io, finalmente, capii perché Dio avesse creato l'Uomo. Per creare le cinture. E le cinture vennero create per somministrare punizioni. Sbam! Venni sonoramente frustato perché avevo sudiciume come quello in giro per casa. (Nota: i miei genitori erano dei gentili signori. Questo è successo prima che gli abusi sui bambini venissero inventati.) Mi ero toccato! Sbam! Quali altri atteggiamenti devianti avevo assunto? Sbam! Queste cose erano erano aborrite da Dio e Gesù. Sbam! Più dolore sentivo, più mia madre e mio padre me ne davano, del tutto delusi di aver scoperto che razza di abominio fosse diventato il loro figlio. Questi sordidi eventi ebbero luogo negli anni Cinquanta, nei giorni in cui i guardiani della decenza stavano lottando per proibire l'influenza depravante dei fumetti. Le sottocommissioni del senato si erano già formate. I buoni e i rispettabili afferravano i forconi per fermare questo male che stava distruggendo la gioventù. Per fortuna, non ci riuscirono.

Ma avevano ragione. I fumetti erano e sono depravanti. Erano la mia via di fuga. Non che la mia vita fosse infelice o difficile. In effetti, ho passato una bella infanzia nelle campagne del Minnesota e poi, più avanti, nei scintillanti sobborghi di Los Angeles. Ma quei mondi erano troppo piacevoli, troppo limitanti. Troppo sicuri e ragionevoli. Non risvegliavano gli angoli oscuri della mia immaginazione. Una parte di me si sentiva imprigionata.

I fumetti erano libertà. A seconda di quel che era disponibile al negozio all'angolo, potevo scegliere di vivere in modo schizofrenico in una grande metropoli pulsante come un vigilante dal costume bizzarro e le personalità multiple, trattando con brutalità grossi criminali che se lo

meritavano davvero e ostacolando i loro piani malvagi ovunque sbocciassero. Oppure potevo ciondolare (con le gambe depilate) attraverso la giungla con una bambola di bell'aspetto al mio fianco. Quest'ultima in un bikini leopardato dal design terrificante. Se di pomeriggio avevo del tempo libero potevo partire per Marte. Nessun problema. Saltare di vignetta in vignetta con un mantello rosso che ondeggiava sulle mie spalle e i muscoli consapevoli di cosa significasse volare. Ogni fibra del mio corpo provava quella sensazione. Purtroppo, una volta cresciuto, ho capito di poter volare solo a pochi metri da terra. Ma quello è stato parte della crescita. In realtà, per essere del tutto onesti, è stato solo durante i trenta che sono stato in grado di dimostrare a me stesso, una volta per tutte, che, in effetti, non potevo volare. Neanche a pochi metri da terra. Non possiamo essere bambini per sempre.

Molto prima degli anni Sessanta e del massacro di acidi e altri allucinogeni, c'era *Little Nemo* da inalare. Scoprii di capire l'infinita mutabilità del "mondo reale" mentre mi occupavo delle architetture mutaforma di Windsor McCay. Quando diventai abbastanza vecchio da poter inalare nel modo giusto, i viaggi notturni di Nemo avevano già reso inutili il buddismo e le droghe. Non solo i fumetti mi avevano fatto risparmiare barili di soldi e di tempo, ma mi avevano anche fornito un modo di evitare i lavori veri e tuttavia tirare a campare. Tutto quel di cui avevo bisogno erano un pezzo di carta e una penna.

Ho imparato a disegnare e a scrivere storie copiando dai fumetti. *MAD* mi ha influenzato più di ogni altra cosa. Non solo per le sue sexy bambole, ma anche per i pastiche, la satira, le assurdità. C'erano forme e concetti che alteravano il modo in cui io mi relazionavo al mondo. Non c'era nulla di sacro. La pomposità doveva essere sgonfiata. L'ipocrisia doveva essere svelata. Una risata era vivificante. L'intelligenza poteva essere divertente. La stupidità era sublime. Copiavo lo stile di disegno di Jack Davis. Rubavo dalle gag visive di Willy Elder e veneravo Harvey Kurtzman.

Al college, trasformai la rivista di arte e letteratura in una rivista umoristica. Ne spedii alcune copie a Harvey, a New York, e quando ricevetti la risposta incoraggiante di quel grande uomo i miei studi accademici vennero sacrificati per saziare l'interesse che questo essere divino mi aveva mostrato. Determinato ad avere un contatto faccia a faccia con tale dio dell'Olimpo, attraversai l'America e, grazie a una strana fatalità (di quelle che si vedono solo nei fumetti), divenni all'istante il braccio destro di Harvey, l'assistente editor della rivista *HELP!* Mi trovavo in paradiso. I miei eroi e i miei dèi erano ormai miei amici. E venivo anche pagato, 50 dollari a settimana. Cioè 2 dollari in meno di quanto avrei guadagnato non lavorando. Ma feci la scelta giusta. O forse no? Il resto è storia. Che questo vi sia d'avvertimento. Ero un innocente giovanotto promettente che, per colpa dell'oscura influenza dei fumetti, ha imboccato un sentiero lungo, doloroso e corrotto. Sto ancora cercando di venire a patti con tale errore. Se non fosse stato per i fumetti e per l'impatto che hanno avuto su di me, avrei potuto vivere un sogno. Sarei potuto diventare... un taglialegna!

Introduzione

Paul Gravett

Non potrà mai esistere una *storia* o un'*esperienza* del fumetto. Ognuno di noi ha un rapporto specifico e personale con questa miriade di storie a seconda delle circostanze, della lingua, della geografia e del gusto. Magari i vostri genitori hanno tollerato o incoraggiato il vostro divertimento da bambini. O magari vi hanno proibito di leggerli, i fumetti, rendendoli – chissà – ancora più desiderabili. O magari, da quando siete diventati genitori voi stessi, avete riproposto quel veto per i vostri figli. Magari avete scoperto per la prima volta i personaggi dei fumetti attraverso i loro adattamenti per il piccolo o il grande schermo, o come videogiochi, giocattoli, *card games* o altre forme di merchandising. Durante l'adolescenza, in molti scelgono di mettere da parte oggetti dell'infanzia come i fumetti, ma una storia particolare può sempre catturare la vostra attenzione. Anche da adulti, non è mai troppo tardi per riscoprire questo semplice ed efficace mezzo narrativo.

È proprio per questa natura individuale del nostro rapporto con i fumetti che, come curatore di *1001 fumetti da leggere prima di morire*, nel progettare la selezione mi sono affidato alla varietà dei punti di vista offerta dalla mia squadra di sessantasette esperti provenienti da ventisette Paesi. In passato non sono certo mancate guide o dizionari enciclopedici sul fumetto, ma nella maggior parte dei casi erano visibili vari pregiudizi nazionali(stici) e linguistici, e nessuna era mai stata tanto internazionale ed esplorativa quanto quella che avete fra le mani. Siate pur certi che qui non troverete tutti i vostri fumetti preferiti; ma vi garantisco anche che ve ne farà scoprire di nuovi.

Inevitabilmente, tre dei maggiori centri creativi e produttivi nel fumetto – Stati Uniti, Giappone, Francia – saranno in primo piano, ma grazie allo sguardo globale dei collaboratori, troverete anche i fumetti più originali, innovativi e personali di altri Paesi e culture. Per rendere questo libro efficace, le voci sono state ordinate non alfabeticamente ma per anno di uscita, seguendo la data della prima edizione in lingua originale. Il risultato è che, oltre ad essere uno dei rari tentativi di fissare un "canone fumettistico" internazionale, questo libro offre anche un'intrigante cronologia internazionale, utile per osservare come il medium sia cambiato. Per limitare un campo così vasto, abbiamo privilegiato personaggi e progetti nati come fumetti rispetto ai pur numerosi derivati da libri, film o altre fonti. Un'altra domanda delicata ce la siamo posta riguardo all'estensione della cronologia: quanto andare indietro nel tempo? Il fumetto, d'altro canto, non è certo stato "inventato" in un momento preciso. Piuttosto,

Simboli

Autore

Illustratore

Letture simili/Dello stesso autore

I titoli in ***grassetto*** sono relativi alle opere trattate nel libro.

ha preso forma lentamente, nel corso di mutamenti plurisecolari che hanno attraversato le epoche: stampe popolari, primi giornali, libri per bambini, codici miniati, pergamene, vetrate, geroglifici, fino alle prime rappresentazioni grafiche sulle pareti delle caverne. Per questo, invece che includere solo le opere apparse nel XX secolo, ho voluto evidenziare anche alcuni riferimenti del XIX secolo, a partire dal lavoro del ginevrino Rodolphe Töpffer, sebbene non manchino altri antecedenti e precursori. Per esplorare questi, vi consiglio il vasto archivio online sul "fumetto delle origini" (1783-1929) curato da Andy Konkykru: http://konkykru.com/earlycomics.html.

Un'altra scelta importante ha riguardato il presente: quando porre fine a questa indagine? Come noterete, quasi tutta la seconda metà del libro è dedicata ai fumetti pubblicati a partire dal 1990. Ciò vuole riflettere la recente e attuale esplosione di creatività nel medium, alimentata, a mio avviso, da tre grandi cambiamenti. Il primo è la crescente presenza di autrici donne. Il secondo è l'avvento di Internet, che ha permesso a tanti autori di esprimersi online, superando i limiti dei tradizionali intermediari (editori, stampatori, distributori, venditori). Il terzo, legato al precedente, è la graduale (ri)fioritura di fumetti pressoché in ogni parte del mondo. E il fumetto, come del resto le altre forme artistiche, può essere davvero molto variegato, da nazione a nazione, per statuto culturale, soluzioni espressive, strutture di mercato.

Ai nostri giorni le sorprese possono arrivare da qualsiasi luogo. Chi avrebbe mai potuto prevedere il *Persepolis* dell'iraniana Marjane Satrapi o il *Logicomix* di due autori greci? A livello globale e locale, operano oggi tanti appassionati attivisti – organizzatori di festival, editori indipendenti, accademici, nuove generazioni di autori e di lettori – che contribuiscono alla costruzione di nuove scene locali, protese verso una rete ormai globale. Il fumetto può attraversare barriere linguistiche e culturali, e arricchire la comunicazione e la nostra comprensione dei fenomeni. Molti dei fumetti inclusi in questo libro sono nati in lingue diverse dall'italiano o dall'inglese, ma sono certo che una grande quantità è stata tradotta in altre lingue o lo sarà in un prossimo futuro.

Il fumetto è diventato una parte importante della mia vita, ben al di là di quanto potessi immaginare. Come tanti ragazzi inglesi, sono cresciuto leggendo le brevi strisce pubblicate sui giornali dei miei genitori: *Peanuts*, *Carol Day*, *Rip Kirby*, *Focus on Fact* sul *Daily Mail*, e *Gun Law* o le gag di *Sporting Sam* sul *Sunday Express*. Passando poi a *The Beano* e *The Dandy*, ho cominciato a legge-

re *Look and Learn*, che i miei genitori acquistavano per me e mio fratello in virtù delle sue caratteristiche educative. Non avevano idea che, in realtà, amavamo leggerne soprattutto le doppie pagine fantascientifiche de *L'Impero Trigan*, con gli splendidi disegni a colori di Don Lawrence. In giro per negozi, avevo poi scoperto un altro fumetto settimanale basato sui programmi tv futuristici di Gerry Anderson. Ogni settimana *TV21* mi sembrava quasi provenire dal futuro. Prima di video, DVD o Internet, con solo tre canali televisivi tra cui scegliere in Gran Bretagna, guardare *Thunderbirds* è stata un'esperienza imperdibile. E tra un episodio e l'altro, una lunga settimana poteva essere riempita dalle versioni a fumetti spettacolarmente colorate da Frank Bellamy. Sempre la televisione mi ha inoltre fatto conoscere gli album di *Tintin*; e i supereroi li scoprii grazie alla serie tv colorata e camp di *Batman*.

Insomma, i fumetti sono cambiati mentre io stesso cambiavo. Siamo cresciuti insieme. E mentre i miei interessi minacciavano di fissarsi su un'area, un'altra lettura mi spalancava nuovi territori. Durante la mia prima visita a un negozio specializzato in fumetti, la libreria londinese di fantascienza Dark They Were And Golden-Eyed, nella squallida Soho dell'epoca, comprai la mia prima fanzine. Nuovi amici collezionisti e nuove informazioni storiche sul mezzo mi avrebbero portato a scoprire le incredibili conquiste del passato. Nel 1977 mi appassionai alle riviste *2000AD* e *Heavy Metal*. Non potrò mai ringraziare abbastanza i miei insegnanti di francese per avermi dato la possibilità di esplorare la "nona arte" della *bande dessinée*. A quel punto, avviai un servizio di vendita per corrispondenza di autoproduzioni e pubblicazioni della piccola editoria indipendente britannica, in connessione con una serie di giovani talenti. Lasciai il mio noioso impiego "dalle 9 alle 5" nelle assicurazioni per il mio primo lavoro nel campo del fumetto, gestendo la promozione di una nuova rivista di fumetti per un pubblico adulto, *pssst!*. Da allora, testimoniare l'ascesa del graphic novel, del giornalismo a fumetti, dei tanti festival, conferenze e mostre dall'Algeria al Circolo Polare Artico, e l'arrivo tanto atteso del manga, è stato qualcosa di davvero sorprendente e stimolante.

Come è possibile "smettere" di leggere fumetti, oggi, quando questo mezzo è tanto vario e vitale? Pensate a quanto si può fare con le immagini. E a quanto si può fare con le parole. Immaginate poi quanto altro è possibile fare usando entrambi. Per me, i fumetti sono i compagni di tutta una vita. Spero che alcuni di questi 1001 titoli entreranno a far parte anche della vostra.

Nota all'edizione italiana

Matteo Stefanelli

Nella storia del fumetto, l'Italia ha giocato, e continua a giocare, un ruolo di primo piano. Per le sue eccellenze artistiche, per la vastità del suo mercato, e per la diversità dei suoi stili, autori e lettori. In una sfida editoriale unica come quella di *1001 fumetti da leggere prima di morire*, lo spazio dedicato alle opere e agli autori italiani non poteva che essere ampio e significativo. E lo è stato sin dal principio, quando insieme a Paul Gravett e alla sua squadra sparsa per il mondo abbiamo compiuto la complessa selezione di fumetti italiani da includere nell'edizione originale. Per questo l'Italia è uno dei sei Paesi più rappresentati in questo volume fin dalla sua versione in lingua inglese, subito dopo gli Stati Uniti, il Giappone, la Francia, la Gran Bretagna e il Belgio. Sulla scena internazionale del fumetto il nostro Paese si è distinto e ha contato come pochi altri, e questa proporzione lo testimonia in modo piuttosto fedele.

Per l'edizione italiana abbiamo però deciso di fare qualcosa di più: includere una quindicina di altre opere italiane (scelte da Loris Cantarelli e dal sottoscritto). Un po' per riequilibrare la prospettiva britannica da cui questo volume nasce (la maggior parte delle voci "eliminate" proviene dalla Gran Bretagna). E un po' per costruire, in filigrana, un percorso storico del fumetto italiano che fosse il più possibile "completo" delle sue opere e autori più memorabili, influenti, originali, anche quando poco o per nulla conosciuti all'estero: per esempio, per quanto poco tradotta altrove, Grazia Nidasio non può che essere inclusa in una lista di autori essenziali vista dall'Italia. Il risultato è che, in questa edizione, l'Italia è rappresentata più del Belgio e pressoché quanto la produzione della Gran Bretagna. A differenza dell'edizione in inglese, infine, c'è anche un dettaglio più pratico: nel caso di opere mai tradotte prima in lingua italiana – in fondo non così tante, vista la storica ampiezza del mercato fumettistico nostrano – abbiamo cercato di mantenere il più possibile i titoli originali, indicandone il significato letterale nelle schede tecniche, per una maggiore comprensione (sotto la dicitura "Traduzione titolo in italiano").

Naturalmente resta valida la premessa segnalata dal curatore: non troverete una *storia del fumetto italiano*, né *tutti i vostri preferiti*. Ma una selezione ampia, diversificata e attenta a qualche originale (ri)scoperta, quello sì. E chissà che questa impresa non possa suscitarne, in futuro, altre più specifiche: a quando un *1001 fumetti Italiani*? La vastità e qualità della nostra produzione nazionale, in fondo, ci permette di immaginare una simile guida senza alcuna fatica; e forse, persino con un po' di orgogliosa riconoscenza.

Indice delle opere

#

100 Bullets 715
100 Months 933
100% 767
110 Pillole, Le 489
2001 Nights 473
20th Century Boys 735
30 giorni di notte 772
300 678
5 è il numero perfetto 783
80°C 741

A

A–Z 777
A.D. – New Orleans After the Deluge 872
Abe: Wrong for all the Right Reasons 758
Achille Talon 328
Achtung Zelig! 804
Ada nella giungla 405
Adam Strange 205
Adamson 54
Adele Blanc-Sec: Lo scienziato pazzo 381
Agachados, Los 295
Agente Segreto X-9 93
Agrippina 524
Air Mail 464
Äitienpäivä 892
Akira 436
Al capolinea 882
Alack Sinner 360
Alan Ford 299
Alec 906
Alice in Sunderland 875
Alita 562
Alix 142
All Star Superman 836
Alley Oop 82
Ally Sloper 27
Alpha . . . directions 912
Amazing Spider-Man, The 240
American Born Chinese 843
American Elf 772
American Flagg! 462
American Splendor 373
Amphigorey 337
Amy & Jordan 800
Anarcoma 427
Andy Capp / Le vicende di Carlo e Alice 200
Angriest Dog in the World, The 512
Antresolka profesorka Nerwosolka 478
Appartamento, L' 803
Approdo, L' 844
Approximativement 641
Appunti per una storia di guerra 815
Aquablue 516
Archie 121
Arcibaldo e Petronilla 41
Ardour 411
Arte di volare, L' 917
Artiglio d'acciaio, L' 234
Arturo e Zoe 107
Arzach 362
Ashura 311
Assassini vittoriani 515
Asterios Polyp 909
Asterix alle Olimpiadi 286
Asterix e i Britanni 256
Asterix Gladiatore 233
Asterix in Corsica 350
Astonishing X-Men 806
Astro Boy 164
Astro City: Vita nella grande Città 635
Attacco dei giganti, L' 910
Authority, The 704
Autoroute du soleil, L' 612
Autre laideur, l'autre folie, L' 814
Autunno 1152. Guardie d'onore 850
Aventures d'Hergé, Les 713
Avonturen van Nero en Co, De 139
Avventure di Luther Arkwright, Le 391
Avventure di Kiki de Montparnasse, Le 870
Avventure di Phoebe Zeit-Geist , Le 260
Avventure di Tintin (Le): I gioielli della Castafiore 245
Avventure di Tintin (Le): Il Loto blu 98
Avventure di Tintin (Le): Il segreto del Liocorno 124
Avventure di Tintin (Le): Le sette sfere di cristallo 124
Avventure di Tintin (Le): Tintin in Tibet 217
Aya di Yopougon 826
Ayako 336

B

B.C. 213
Babe 143
Baby Blues 549
Baby's in black. La storia di Astrid Kirchherr & Stuart Sutcliffe 926
Bahadur: The Red Bricks House 371

Bakune Young 644
Ballata di Halo Jones, La 474
Balthazar 262
Banana Fish 488
Banda di Monica, La 310
Barbarella 238
Bardin il Superrealista 672
Barnaby 121
Barney e la Blue Note 495
Barney Google 52
Bash Street Kids, The 180
Bat Lash 287
Bat-Manga! 271
Batman 111
Batman: Anno uno 500
Batman: Arkham Asylum 537
Batman: Il ritorno del Cavaliere oscuro 499
Batman: Strane apparizioni 383
Batman: The Killing Joke 528
Battuta di Caccia 429
Bayou 911
BDN / Brodo di niente 878
Beau Peep 394
Beetle Bailey 161
Beg the Question 646
Bella at the Bar 354
Bent 322
Benvenuti su Alflolol 328
Berlin, la città delle pietre 744
Bernardo L'Eremita 402
Berserk 539
Best of Bitterkomix 687
Bête est morte!, La 126
Betelgeuse 739
Betty Boop 89
Bhimayana 936
Bibì e Bibò 31
Biff 438
Big Numbers 545
Big Questions 703
Bigaroni, I 410
Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary 332
Birthday Riots, The 751
Bizzarre avventure di JoJo, Le 505
Black Hole 644
Black Jack 351
Blacksad: da qualche parte tra le ombre 730
Blake e Mortimer: Il marchio giallo 190
Blake e Mortimer: Il mistero della Grande Piramide 160
Blake e Mortimer: S.O.S. Meteore 218
Blankets 787
Blazing Combat 268
Bleach 754
Blondie e Dagoberto 74
Bloom County 423
Blue 660
Bob e Bobette 131
Body World 870
Bogeyman Comics 303
Bone 564
BonoBono 491
Book of drawings (A) 45
Books of Magic, The 554
Boondocks, The 648
Bosnian Flat Dog 802
Boulevard of Broken Dreams, The 780
Box Office Poison 652
Boys, The 840
Braccio di Ferro 71
Breakdowns 386
Brenda Starr, Reporter 114
Brick Bradford 86
Brinkley Girls, The 49
Bristow 226
Brooklyn Dreams 617
Brutta gente, La 830
Buck Danny 141
Buck Rogers 68
Buddha 333
Buddy Does Seattle 618
Bull e Bill 217
Bungle Family, The 50
Button Man: The Killing Game 576

C

C Comics 246
Café de la Plage, Le 385
Cage, The 364
Cages 693
Calvin and Hobbes 486
Candy Candy 358
Capire il fumetto 598
Capitan America 118
Capitan Marvel: La mostruosa Società del male 126
Captain Marvel Jr. 120
Captain Tsubasa 433
Carnera 745
Carol Day 187
Cartoon History of the Universe, The 393
Casanova's Last Stand 593
Cash 857
Castello, Il 661
Cat Shit one 699
Cavaliere Oscuro colpisce ancora, Il 759
Cento demoni 774
Cerebus: Alta società 503

Cetriolo mascherato, Il 264
Chaminou et le Khrompire 248
Chat, Le 465
Cheech Wizard 276
Chemin de Saint-Jean, Le 757
Chi vuole uccidere Picasso? 775
Children of the Sea 877
Chobits 746
Chocottes au Sous-sol! 829
Ciccia 706
Cinema Panopticum 834
Cinquemila chilometri al secondo 928
Cisco Kid, The 165
Citizen 13660 136
Città di vetro 610
Città oscure (Le): La torre 496
Città: un viaggio appassionato, La 50
City Hunter 488
Clumsy 779
Cola Madness 745
Colin-Maillard 533
Collezionista, Il 477
Comanche Moon 411
Come un guanto di velluto forgiato nel ferro 536
Comix 2000 702
Comixtlán 484
Commissario Spada, Il 319
Completely MAD Don Martin, The 194
Complexe du Chimpanzé, Le 864
Conan: Unghie Rosse 347
Concrete 494
Condorito 145
Connie 68
Contratto con Dio 398
Corto Maltese: Corte Sconta detta Arcana 422
Corto Maltese: Una ballata del mare salato 281
Cowboy Henk 434
Cowboy Wally Show, The 523
Crayon Shin-chan 563
Creepy e Eerie 274
Criminal 842
Cromwell Stone 497
Crushed Gardenia, The 166
Cul de Sac 799
Cuto 101
Cyborg 009 255

D

Daddy's Girl 665
Dan Dare 157
Daytripper 932
DC: La nuova frontiera 823
Deadman 278
Death Note 784
Deliri quotidiani 511
Delirius 338
Demone dei Ghiacci, Il 357
Den: Viaggio nel paese di Giammai 380
Dennis la minaccia (UK) 163
Dennis la minaccia (USA) 163
Deogratias, un racconto del Ruanda 742
Derek the Sheep 785
Destino 67
Detroit Metal City 837
Deux du balcon, Les 469
Devil 750
Devil: Rinascita 501
Devilman 344
Diabolik 235
Diario 656
Diário de K., O 746
Diario di Puja, Il 760
Diario orientale 510
Diciannove 859
Dick Fulmine 108
Dick Tracy 81
Didi Glitz 352
Difensori, I 365
DMZ 833
Dobro De Cinco, O 720
Dokebi Bride 812
Dokushin Apato Dokudami-sou 415
Domu 427
Doonesbury 324
Doraemon 300
Dori Stories 494
Dosei jidai 339
Doug Wright's Family 149
Dr. Strange 243
Dragon Ball 466
Dragon Head 642
Druuna: Morbus Gravis 486
Duncan the Wonder Dog 927
Dykes. Lesbiche, lelle, invertite 461
Dylan Dog 504

E

È un aereo… 818
E vai con la guerra! 752
Ebreo di New York, L' 691
Eden 914
Ehi, aspetta… 723
Eiland 674
El Santo, el enmascarado de plata 170
Elektra: Assassin 492
Elfquest 397
Enciclopédie des Bébés, L' 507
Enemy Ace 266
Enigma 594
Era la guerra delle trincee 440

Era mio padre 697
Eric de Noorman 137
Eroica yori ai wo komete 369
Errances de Julius Antoine, Les 481
Esercizi di stile. 99 modi di raccontare una storia 836
Essex County 862
Età del bronzo, L' 696
Eternauta, L' 199
Ethel & Ernest 682
Ex Machina 809

F

Fables 771
Faille, La 928
Faire semblant c'est mentir 866
Falangi dell'Ordine Nero, Le 409
Famiglia Fenouillard, La 29
Familia Burrón, La 104
Familla Ulises, La 128
Fantastici Quattro, I 222
Fantomas, la amenaza elegante 219
Febbre d'Urbicanda, La 458
Feiffer 193
Felix il gatto 60
Fenice, La 282
Festin de Balthazar, Un 27
Figlio di un preservativo bucato 639
Filth, The 778
Finder 654
Five Star Stories 503
Fix und Foxi 175
Flash dei due mondi 227
Flash Gordon 96
Flood! 578
Flook 146
Flower 812
Fluffy 786
Footrot Flats 361
For Better or For Worse 412
Forget Sorrow: An Ancestral Tale 929
Fortezza, La 688
Fortunello 33
Fotografo, Il 791
Four Immigrants Manga, The 82
Fox and the Crow, The 130
Frances 894
Frank 557
Frankenstein 113
Fraser of Africa 220
Freak Brothers 285
FreakAngels 897
Freddy Lombard: La comète de Carthage 498
Fritz il gatto 265
Fröken Märkvärdig & Karriären 749
From Hell 530
From Inside 627
Frontline Combat 172
Fruits Basket 708
Frustrati, I 362
Fueye 887
FullMetal Alchemist 752
Fun Home 874
Fuochi 473
Futen 284

G

Galaxy Express 999 385
Garage Ermetico, Il 369
Garfield 396
Gasoline Alley 49
Gaston Lagaffe 202
Gatto del rabbino, Il 796
Gaza 1956 916
Gedeone 62
Gemma Bovery 712
Gen di Hiroshima 346
Génie des Alpages, Le 401
Genius 394
Ghost in the Shell 531
Ghost World 595
Gil Jordan: La macchina sommersa 207
Ginger Meggs 59
Gioco, Il 452
Giraffe 344
Girl Who Tempted Me, The 155
Give Me Liberty 542
Gods' Man 70
GoGo Monster 740
Gokuraku cho itchome 542
Golgo 13 301
Gon 565
GongPoEui WaeInGuDan 456
Good Bye 770
Goon, The 704
Goražde. Area protetta 726
Gordo 119
Grande Catsby, Il 763
Grande Male, Il 651
Grande sogno di Maya, Il 375
Great Teacher Onizuka 665
Great Unwashed, The 934
Groo il vagabondo 442
Guerra di Alan, La 731
Guerra eterna, La 539
Gumps, The 46
Gus 883
Gusto del cloro, Il 903
Gyatoruzu 261

H

Habibi 938
Hägar l'Orribile 352

Hair Shirt 924
Happy Mania 656
Harappa Files, The 935
Harenchi gakuen 288
Haxtur 331
He Done Her Wrong 77
Heart of Juliet Jones, The 177
Heinz 508
Hellblazer 525
Hellboy: il seme della distruzione 628
Herbie 249
Here 524
Herlock Sholmes 205
Heros the Spartan 233
Het Jaar van de Olifan 866
Hi izuru tokoro no tenshi 420
Hicksville 683
Hiroshima. Nel Paese dei fiori di ciliegio 794
Homo Metropolis 631
Honey and Clover 734
Hotel Africa 647
How Blue Was My Valley 764
How to Be Everywhere 860
Howard il Papero 353
HP e Giuseppe Bergman 388
Hundert Ansichten der Speicherstadt 668
Hwangtobit Iyagi 783
Hyaku monogatari 519
Hyoryu Kyoshitsu 342

I

I Shall Destroy All the Civilized Planets! 860
I'll Be Back Shortly 737
Ice Haven 827
If... 433
Ikigami 825
Ikkyu 600
Immeuble d'en face, L' 795
Immortale, L' 634
Impero Trigan, L' 256
Impostor's Daughter, The 912
In prigione 726
In una lontana città 698
Incal, L' 416
Incredibile Hulk, L' 236
Indio, El 166
Inferno di Topolino, L' 145
Interiorae 828
Inventions of professor Lucifer G. Butts (The) 44
Invincibile ninja Kamui, L' 251
Invincible 769
Invisibles, The 630
Io le pago 937
Iron Man: Il Demone nella Bottiglia 414
Isaac il Pirata 756
Iznogoud e le vacanze del Califfo 288

J

Jacaranda 830
Jack Survives 428
Jane 84
Janus Stark 302
Jeff Hawke 183
Jenifer 354
Jeremiah 408
Jerry Spring 178
Jimbo in Paradise 519
Jimmy Bobo 816
Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra 736
Jingle Jangle Comics 122
Jodelle 277
Joe Palooka 78
Johnny the Homicidal Maniac 636
Jommeke 210
Jonah 210
Jonas Fink: l'infanzia 568
Journal d'un album 626
Judge Dredd: America 548
Judge Dredd: The Apocalypse War 444
Juggler of Our Lady, The 177
Julien Boisvert: Neekibo 534
Julius Knipl, Real Estate Photographer 526
Jungle Book 214
Justice League International 513
Justine 404

K

K Chronicles, The 606
Kacho Kosaku Shima 459
Kaijin Bureiko lullaby 896
Kajaani 890
Kake 291
Kalimán, el hombre increible 267
Kamandi 334
Kampung Boy 415
Kane 589
Kari 892
Kekkonen 801
Ken il guerriero 461
Ken Parker: La Ballata di Pat O'Shane 391
Kick-Ass 894

Kiichi 881
Killer, Il 680
Kin-der-Kids 37
King 580
King Aroo 157
Kingdom Come 649
Kirihito 312
Kitaro dei cimiteri 216
Kramers Ergot 728
Kraut 727
Krazy Kat 43
Kuroi Fubuki 188

L

Lady Oscar 342
Lady Snowblood 340
Laika 869
Lamù 386
Lance 184
Lanfeust di Troy: L'avorio del Magohamoth 613
Lanterna Verde / Freccia Verde 320
Lapinot 596
Largo Winch: L'erede / Il Gruppo W 553
Last American, The 549
Leben? Oder Theater? 245
Lega degli Straordinari Gentlemen, La 722
Legion of Charlies, The 327
Léon lo strambo 590
Leunig Strips 269
Leviathan 586
Li'l Abner 89
Lieve imperfezione, Una 868
Life in Hell 423
Likewise 921
Little Annie Fanny 238
Little Archie 198
Little Jimmy 36
Little Lulu 133
Little Nemo in Slumberland 36
Little Orphan Annie 66
Little Star 832
Love and Rockets: Locas 455
Logicomix 895
Lone Sloane: Il mistero degli abissi 272
Lone Wolf & Cub 317
Lost Colony (The): The Snodgrass Conspiracy 852
Lost Girls 566
Lou! 788
Louis Riel 718
Love and Rockets: Palomar 446
Love That Bunch 560
Lucille 854
Lucky 848
Lucky Luke: Tortillas per i Dalton 314
Lupin III 282
Lupo Alberto 357
Lycaons 367

M

Maakies 619
Macanudo 810
MAD 171
Madam and Eve 573
Madman 544
Mafalda 251
Maggots 880
Magnus: Robot Fighter 243
Mago Wiz, Il 254
Mail Order Bride 748
Maison Ikkoku 421
Maledizioni 856
Mämmilä 374
Man from Utopia, The 343
Mandrake il Mago 92
Manhunter 351
Map of My Heart 916
Marat/Sade Journals, The 588
Maria Luisa, la persecuzione e la colpa 379
Market Day 924
Marshal Law 515
Martin Mystère 452
Marvelman/Miracleman 182
Marvels 614
Master Race 184
Masterpiece Comics 908
Matt Marriott 186
Mauretania 556
Maus 376
Max e Moritz 26
Maxx 603
Mazinga Z 336
Me & The Devil Blues 819
Meanwhile 762
Mes Années de Jeunesse 522
Metro 886
Metropol 572
MeZolith 930
Mia mamma (è in America, ha conosciuto Buffalo Bill) 885
Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies 325
Mimmo Mammolo 33
Minute Movies 59
Mio bimbo, Il 848
Mis miedos 326
Misery Loves Comedy 638
Miss Fury 115
Miss Pas-Touche 849
Mister X 464
Miyoko Asagawa Kibun 319
Modern Art 416

Modesty Blaise 244
Moglie del mago, La 468
Mondo di Amelia, Il 763
Monsieur Jean 538
Monsieur Lambert 258
Monster 619
Moon Mullins 62
Mopsy 112
Mort Cinder 230
Mort Drucker's MAD Show-Stoppers 482
Mortadelo y Filemón 208
Morte di Superman, La 224
Morte sospetta, Una 888
Mother Delilah 152
Moyasimon: Tales of Agriculture 823
MPD-Psycho 676
Mr. Natural 280
Mrs. Weber's Diary 413
Mumin 179
Munou no hito 484
Murder, Morphine and Me! 138
Murena 670
Mushishi 714
Mutt e Jeff 38
Mutts 631
MW 370
My New York Diary 713
My Troubles With Women 578

N

Nana 709
Naruto 717
Naufraghi del Tempo, I 252
Nausicaä della Valle del Vento 447
Necron 432
Nègres Jaunes 615
Nejishiki 292
Nemesis lo stregone 418
Neon Genesis Evangelion 648
Nestor Burma: 120, rue de la Gare 493
Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D. 270
Nick Knatterton 158
No Comment 899
Noceurs, Les 911
Nodame Cantabile 759
Nombrils, Les 798
Non mi sei mai piaciuto 567
NonNonBa 573
Norakuro 77
Nova-2 434
Now, Endsville 587
Nudl Nude 638

O

Odile et le Crocodiles 475
Olaf G. 817
Old Boy 662
Omaha la gattina ballerina 400
Omega lo sconosciuto 867
On Stage 201
One Piece 667
Onmyoji 602
Ooku. Le stanze proibite 838
Orange 856
Orpheus og Eurydike første del 185
Orsetto Rupert 55
Ospite indesiderato, L' 552
Otaku Club Genshiken 776
Our Cancer Year 606

P

Palepoli 632
Palestina 584
Paperino e il ventino fatale 168
Paracuellos 358
Passeggeri del vento, I 419
Pasticca 692
Patoruzú 98
Patty's World 324
Paul ha un lavoro estivo 764
Pazza del Sacro Cuore, La 574
Peanuts 159
Pecos Bill 149
Pee Dog 454
Pensieri neri 376
Pepito 165
Perché ho ucciso Pierre 850
Perché odio Saturno 551
Perdida, La 738
Perishers, The 212
Perramus 466
Perry Bible Fellowship 748
Persepolis 729
Peter e Ping 60
Peter Pan 546
Petra Chérie: Il Feldwebel galante 401
Philémon et le Naufragé du "A" 296
Piccolo re, Il 79
Pillole blu 755
Pimpa, La 361
Pinocchio 898
Pionieri dell'avventura umana, I 453
Pionniers de l'Espérance, Les 129
Pip, Squeak and Wilfred 53
Piratas do Tietê e Outras Barbaridades 609
Planetary 684
Planetes 714
Plastic Man 116
Playback 804
Pluto 786
Poema a fumetti 305

Poema del vento e degli alberi, Il 368
Pogo 144
Pollo alle prugne 811
Polly and Her Pals 40
Polonius 359
Pop 56
Portami via 901
Powerhouse Pepper 123
Powers: Chi ha ucciso Retro Girl? 743
Powr Mastrs 884
Preacher 643
Priest 711
Principe Valiant, Il 104
Principessa Zaffiro, La 176
Promethea 710
Prosopopus 776
Psychiatric Tales 922
Puffi (I): Il flauto a sei puffi 206
Pure Trance 687
Pushwagners Soft City 900
Puttana P, La 653
Pyongyang 789

Q

Quaderno blu, Il 591
Quadratino 39
Quando soffia il vento 451
Quarto mondo di Kirby 316
Quick e Flupke 74
Quimby the Mouse 561
Quinta stagione: Autunno, La 550

R

Racconti della cripta, I 154
Racconti di Bosnia 700
Ragmop 640
Rahan 297
Ranxerox 387
Rat-Man: Legami di sangue 667
Re di Picche 301
Re in incognito 522
Re Puffo, Il 252
Red Ryder 108
Reid Fleming: World's Toughest Milkman 384
Rejsen til Saturn 367
Rêves et Culbutes 191
Rick Random 183
Riflessi 854
Rinvio, Il 673
Rip Kirby 134
Ristorante Paradiso 853
Ritmo del cuore, Il 559
River of Stories, The 624
Rocco Vargas: Triton 471
Rock 'n' Roll Zoo Necronomicon 582
Rock'n'Roll Life 888
Rocketeer 395
Rocky 707
Rocky Joe 279
Rogan Gosh 555
Roi des Mouches, Le 827
Rubric-a-brac 290
Rumble Strip 900
RyePhie 215

S

Sa-lo-món 228
Sábado dos meus amores 906
Sacco amniotico 721
Sacrifice, The 890
Saga di Paperon de' Paperoni, La 622
Sai che differenza! 796
Sailor Moon 581
Saluti dalla Serbia 864
Sam's Strip 230
Sambre 483
Samuelin matkassa 918
Sanctuary 544
Sandman, The 529
Sanpei 346
Sardina dello spazio 853
Saru demo kakeru manga kyoushitsu 559
Saturno contro la Terra 102
Sazae-san 133
Scalped 876
Sconosciuto (Lo): Full Moon in Dèndera 456
Scontro quotidiano, Lo 820
Scott Pilgrim 822
Secret, The 768
Segno di Gesso 577
Sekishoku erejii 321
Sennin Buraku 191
Senza Senso 512
Settimana di bontà, Una 86
Seven Miles a Second 664
Sexy Voice and Robo 735
Sgt. Kirk 175
Shade, l'Uomo Cangiante 563
Shisso Nikki 824
Shock SuspenStories 173
Shonen Jiraya 196
Siberia 821
Signor Bonaventura, Il 46
Signore di Montetetro, Il 398
Silenzio 407
Silenzio di Malka, Il 608
Sillage: Di fuoco e di cenere 701
Silver Surfer 294
Sin City 596
Single Match, A 931
Sistema, Il 652

Six cent soixante-seize apparitions de Killofer 765
Sjef van Oekel 373
Skibber Bee-Bye 728
Skim 902
Skippy 64
Skutečný příběh Cilka a Lidy 873
Sky Doll 732
Sky Masters 209
Sláine: Il dio cornuto 534
Smokey Stover 101
Socker-Conny 479
Soeurs Zabîme, Les 658
Sof' Boy 574
Sofie e Abou 874
Sogni di un divoratore di crostini 34
Solanin 831
Sopravvissuta, La 485
Sotterranei del Révolu, I 846
Space Dog 604
Special Exits 922
Spinacio di Yukiko, L' 741
Spiral Cage, The 518
Spirit, The 114
Spirou e Fantasio: Z come Zorglub 225
Spy vs. Spy 224
Squeak the Mouse 426
Stari mačak 107
Starman 623
Starstruck 449
Stefi (La) - Il diario 504
Steve Canyon 137
Stigmate 681
Stitches 919
Storeyville 642
Storia dei tre Adolf, La 459
Storia del Signor Vieux Bois 24
Storia del Topo Cattivo, La 616
Storia della Santa Russia 25
Storia di Sorge, La 896
Storia violenta, Una 666
Strange Embrace 592
Strangers in Paradise 605
Stray Bullets 637
Stuff and Nonsense 29
Sturmtruppen 305
Sugar and Spike 197
Super robot 28 189
Superman 110
Superman: Stagioni 685
Supersabios, Los 102
Swamp Thing 467
Swan 374
Sweet Gwendoline 135

T

Tamara Drewe 839
Tank Girl 520
Tank Tankoru 94
Tantrum 407
Tarzan 140
Tarzan 80
Taxista 451
Tekkon Kinkreet: Black & White 634
Temperance 920
Tenente Blueberry (Il): La Miniera del Tedesco 329
Tensai Bakabon 277
Teorema di Bell, Il 481
Terajima-cho 284
Terry e i pirati 88
Testoline addormentate 880
Tex: Inferno a Robber City 298
Théo Tête de Mort 463
Theories of Everything: Selected, Collected, Health-Inspected Cartoons 392
Thor 237
Thorgal 424
Tiffany Jones 254
Titeuf 583
Tokyo daigaku monogatari 601
Tokyo Zombie 702
Tom Poes en Heer Bommel 119
Toma no shinzo 356
Tomba di Dracula, La 335
Tommy la stella dei Giants 269
Top 10 716
Topolino aviatore 85
Torchy in Heartbeat 152
Torpedo 1936 443
Torri di Bois-Maury (Le): Babette 470
Torso 686
Totentanz 322
Touch 428
Tracce di rosso 770
Tragica commedia o comica tragedia di Mr. Punch, La 620
Transmetropolitan 674
Trashman 295
Tre ombre 863
Treno, Il 884
Trilogia Nikopol, La 418
Troppo non è mai abbastanza 923
Trots and Bonnie 333
Trumpets They Play!, The 691
Tuniques bleues (Les): Black Face 439
Tutti lo vogliono 509
Tutto ricominciò con un'estate indiana 460

U

Ugh-Ugh Cocco Bill 258
Ultimate Spider-Man: La saga del clone 841
Ultimates, The 808
Ultra Gash Inferno 754
Umbrella Academy, The 861
Umpa-Pà il Pellerossa 209
Underworld 581
Unknown/Sconosciuto 858
Uomo che cammina, L' 568
Uomo Cosa, L' 330
Uomo Mascherato, L' 103
Uomo Ragno (L'): La morte di Gwen Stacy 348
Upside Downs, The 34
Usagi Yojimbo 477
Uzumaki 692

V

V for Vendetta 448
Vagabond 682
Valentina 262
Van Helsing macht blau 904
Vater und Sohn 90
Velissa: Alla ricerca dell'augello del tempo 457
Vellevision 670
Vendicatori, I 241
Vento degli dei (Il): Il sangue della luna 480
Verso l'America 547
Verso la tempesta 569
Viaggio in Italia 517
Viaggio, Il 842
Visione d'inferno 449
Vita all'aria aperta 315
Vita da bambina 690
Vita non è male, malgrado tutto, La 650
Vitesse moderne 781
Viz 404
Voglia di cane 532
Voleurs du Marsupilami, Les 180

W

W.i.t.c.h. 732
Walking Dead, The 792
Walking the Dog 915
Warlock 365
Wash Tubbs 65
Wata no kuni hoshi 388
Watashitachi wa hanshoku shite iru 626
Watchmen 490
Wayang Purwa 193
We Are on Our Own 847
We3 805
What It Is 891
When a Feller Needs a Friend 43
White Boy 85
White Death 694
White Indian 148
Winnie Winkle 56
Wolverine: Arma X 570
Wonder Woman 117
World Is Mine, The 677
Wulf the Briton 192

X

X-Men 306
X-Men: La saga di Fenice 382
XIII: Il giorno del Sole Nero 476
xxxHolic 790

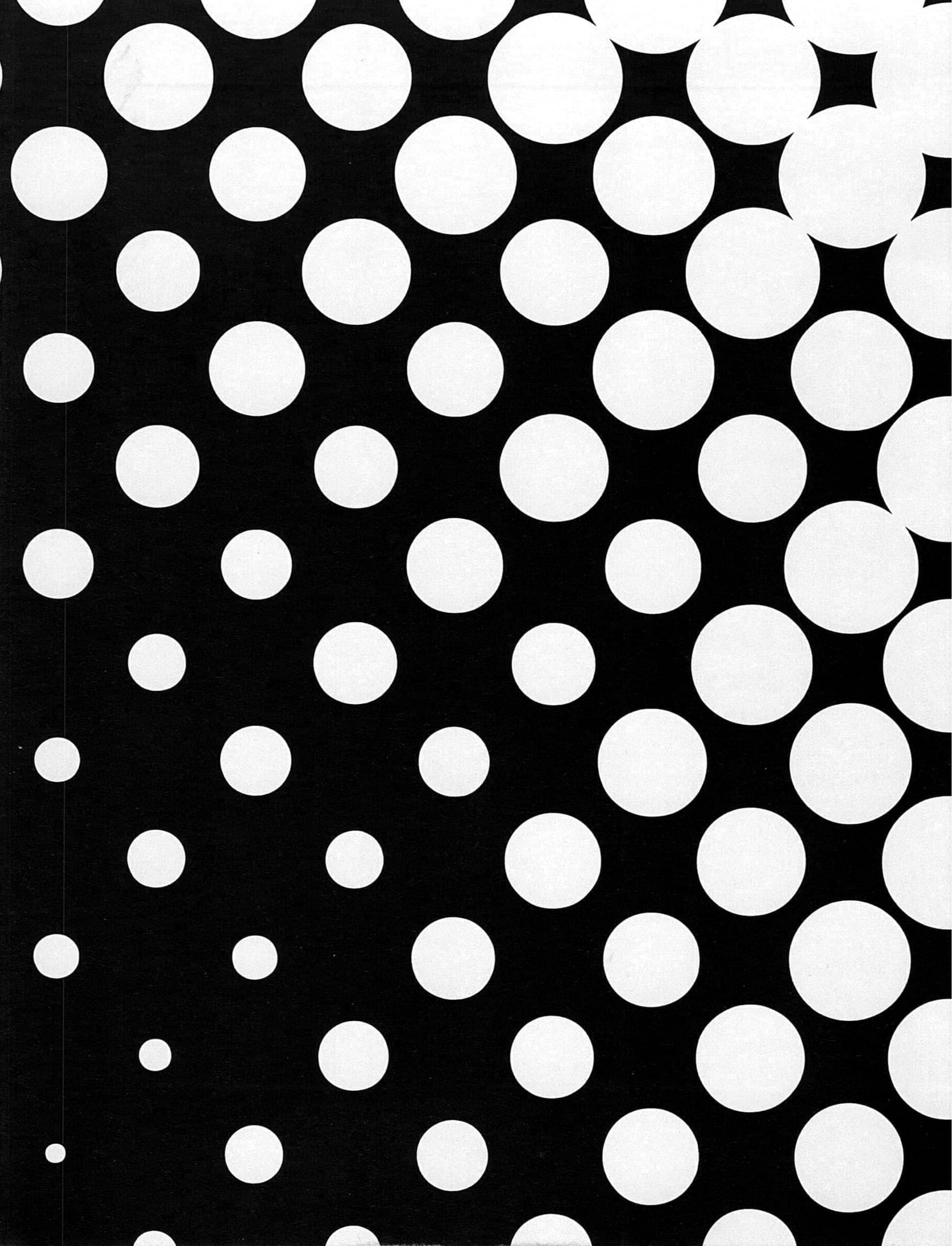
Y

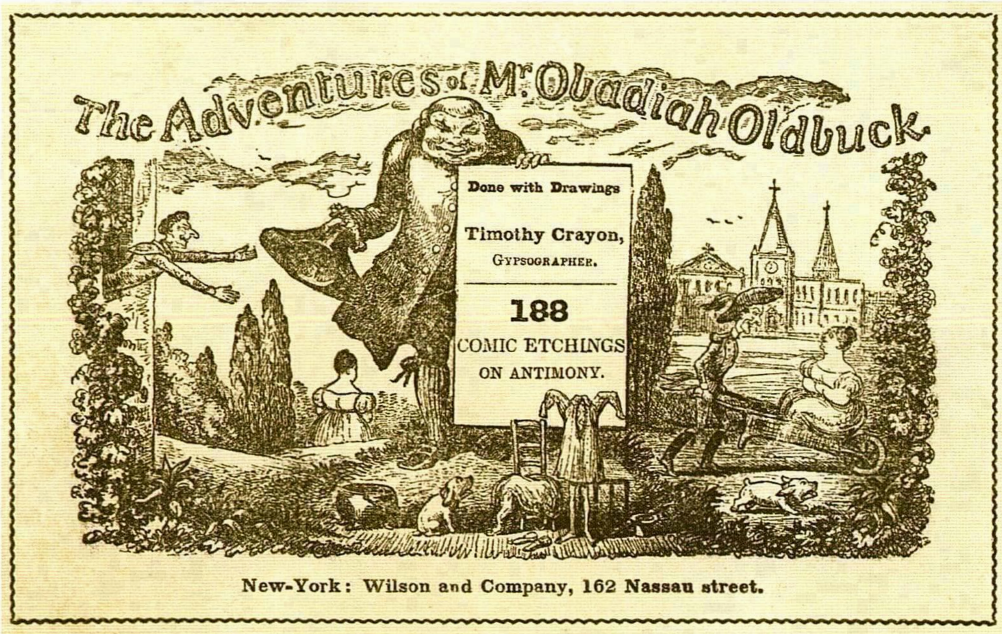
Y: l'ultimo uomo 766
Yakari e i castori 378
Yellow Kid, The 30
Yoko Tsuno 312
Yong Bi Bul Pae 657
Yossel: April 19, 1943 793
Yotsuba &! 790
You'll Never Know: A Good and Decent Man 905
Young Hawk 146
Yu-Gi-Oh! 660

Z

Zagor: Iron-Man 248
Zanardi 431
Zap Comix 289
Zenith 506
Zid ya Bouzid 430
Zig et Puce aux XXIème Siècle 99
Zil Zebub 340
Zio Paperone e il torneo monetario 195
Zio Paperone e la disfida dei dollari 169
Zippy the Pinhead 317
Zot! 472

1 fino al 1929





Storia del Signor Vieux Bois 1837

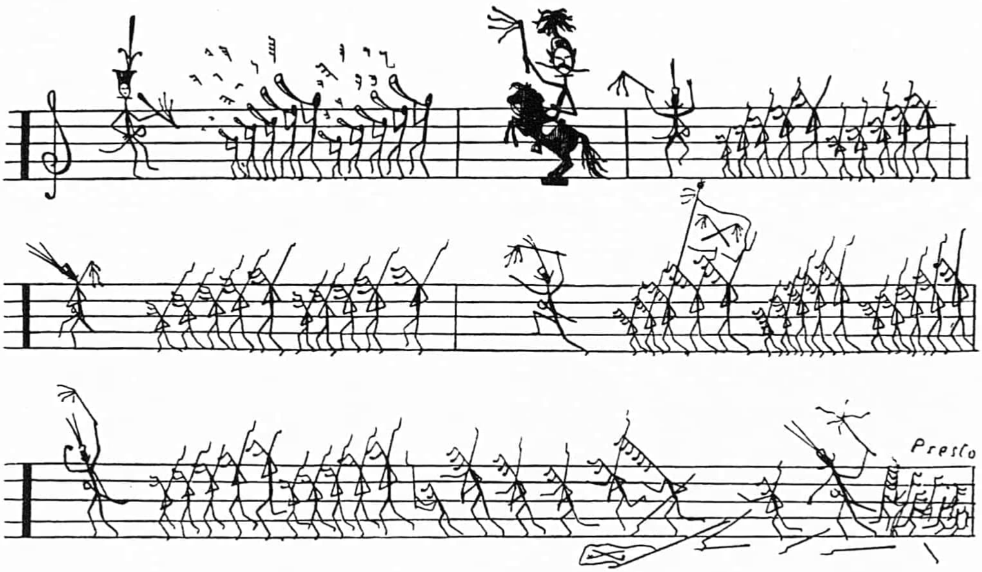
Rodolphe Töpffer

Titolo originale *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*
Prima edizione Autoprodotto (Svizzera)
Autore Svizzera (1799–1846)
Genere Umorismo, avventura

Rodolphe Töpffer, nato a Ginevra, fu insegnante e letterato. Un'infezione oculare giovanile gli impedì di diventare un artista come il padre. Negli anni Venti dell'Ottocento sviluppò alcuni personali racconti grafici, e nel 1827 concluse una storia lunga, la prima del genere che oggi chiamiamo "fumetto": 30 pagine con 158 vignette, fatte di testi e disegni abbozzati, sulle disavventure del buffo Monsieur Vieux Bois (letteralmente "Signor Bosco Vecchio", tradotto in Italia da Garzanti nel 1973). L'album pareva l'equivalente di un film d'azione, pieno di inseguimenti e incidenti. L'autore non pubblicò questa prima versione, ma qualche anno dopo la ridisegnò in forme più estese che autopubblicò sotto la dicitura di *Histoires en estampes* (in 198 vignette per 88 pagine nel 1837, poi portate a 221 in un'edizione di 92 pagine del 1839). Che sia stato o meno l'inventore del fumetto, Töpffer definì montaggio, composizione e tecniche di frammentazione del tempo come nessuno aveva mai fatto prima.

In un'epoca ben lontana dal moderno diritto d'autore, l'autoproduzione di *Monsieur Vieux Bois* fu presto piratata in Francia, con enorme successo e imponendo un vero e proprio modello stilistico, e rielaborata anche in edizioni in lingua inglese, col titolo *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* nel 1841 (Regno Unito) con copertina di Robert Cruikshank, e in un'edizione americana di quaranta pagine per *Brother Jonathan Extra* nel 1842. Queste precedettero le traduzioni autorizzate del suo settimo volume, *Mr. Cryptogame* (da *Histoire de monsieur Cryptogame*, realizzata nel 1830 e pubblicata in volume nel 1846. **HvO**

La copertina dell'edizione americana di *Monsieur Vieux Bois* mancava di citare Töpffer come autore. ↑



Storia della Santa Russia 1854

Gustave Doré

Titolo originale *Histoire Dramatique, Pittoresque et Caricaturale de la Sainte Russie*
Prima edizione J. Bry Ainé (Francia)
Autore Francia (1832–83) **Genere** Storia

Storia della Santa Russia è il quarto e ultimo libro di racconti illustrati di Gustave Doré. Dopo *Les Travaux d'Hercule* (le fatiche di Ercole) basato sul modello di Töpffer, i suoi libri successivi avrebbero influenzato l'approccio grafico del fumetto a venire. La *Storia della Santa Russia* nacque al culmine della sua carriera, e mostrò l'intero spettro della sua arte, anche se fu un tentativo rischioso e si rivelò un fallimento commerciale. Al di là dei dettagli sulla labirintica carriera professionale di Doré, la *Storia della Santa Russia* era un progetto di natura assai originale. Si trattava della sua prima incursione nella Storia reale con un libro ambizioso, di oltre cento pagine e cinquecento immagini (ognuna su singola matrice di legno), con il testo per lo più scritto dall'autore, comprese le piccole didascalie e la tortuosa narrazione. I suoi disegni vanno da semplici scarabocchi al trionfo del bianco e nero, con un grande lavoro di composizione all'inizio del volume, che via via si indebolisce con soluzioni grafiche precipitose.

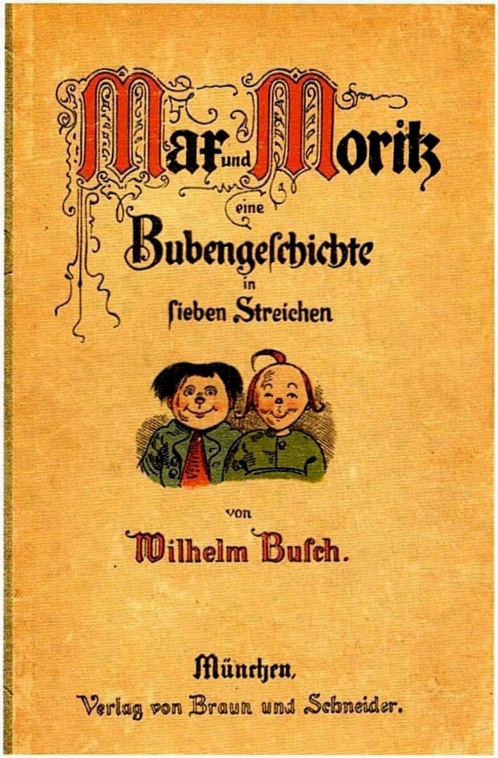
Il suo ritratto dei russi è una miscela di ricerca storica volutamente falsa e di grossolana caricatura: i russi sarebbero nati dall'unione di orsi polari e trichechi, hanno sempre mostrato inclinazioni bellicose, se non sanguinarie, e compongono il più sottomesso e rancoroso dei popoli, dominato da sovrani pazzi o capricciosi.

Il libro fu penalizzato dal prezzo elevato e dal tono propagandistico. Tuttavia, le sue illustrazioni ne fanno un'autentica meraviglia grafica: dalle pagine macchiate di inchiostro alla foglia di vite a mo' di censura, fino alle note musicali rappresentate come personaggi. **PM**

↑ Nella *Storia della Santa Russia* fiorivano diverse intuizioni visive, fra cui le note musicali "viventi".

Max e Moritz 1865

Wilhelm Busch



"Quante storie udir ci è dato di bambini, ahimè cattivi, che sbeffeggiano il creato e di ciò vanno giulivi."

Letture simili

Fortunello [Happy Hooligan] Frederick Burr Opper
Mutt and Jeff Bud Fisher
Bibì e Bibò [The Katzenjammer Kids] Rudolph Dirks
Yellow Kid Richard Outcalt

Prima edizione Autoprodotto (Germania)
Autore Germania (1832–1908)
Genere Umorismo
Note Museo Wilhelm Busch (Hannover, Germania)

Ai suoi tempi Wilhelm Busch fu celebre soprattutto come autore di testi e disegni spiritosi; oggi è invece riconosciuto come uno dei pionieri del fumetto. Abituato a mantenere visivamente distinti il disegno e le parole, Busch introdusse una nuova forma di interdipendenza narrativa.

Nelle quindici vignette del suo racconto per immagini *Il Virtuoso* (1865), Busch mostra un pianista che suona sfoggiando vari stili musicali, dall'"Adagio" al "Finale furioso". In quest'ultimo Busch ritrae i movimenti selvaggi del pianista con l'utilizzo di linee cinetiche: per quanto ne sappiamo oggi, fu il primo narratore grafico a farlo.

In Germania varie forme di narrativa grafica fiorivano su riviste satiriche come *Fliegende Blätter* e *Münchner Bilderbogen*. Gli editori del *Münchner Bilderbogen* si arricchirono proprio con *Max e Moritz*, ormai un classico della letteratura per l'infanzia incentrato su due monelli impertinenti. La serie veniva pagata a Busch una miseria, e a causa di ciò anni dopo l'autore si licenziò. L'ultima pagina del periodico, che ospitava i suoi disegni, si intitolava giustamente "Die Hungerpille" (La pillola della fame). I testi satirici e i racconti per immagini di Busch ridicolizzavano sistematicamente i rappresentanti dei diversi gruppi sociali, e in particolare la borghesia più meschina, autocompiaciuta e di discutibile moralità. Il bigottismo borghese e l'ipocrisia clericale furono tra i suoi bersagli principali. *Max e Moritz* divenne poi una fonte d'ispirazione per *Quick e Flupke* di Hergé, ma soprattutto per *Bibì e Bibò* (The Katzenjammer Kids), una striscia umoristica commissionata a Rudolph Dirks dal magnate dell'editoria William Randolph Hearst. **MSc**

Ally Sloper 1867

✎✎ Charles Henry Ross e "Marie Duval"

Prima edizione *Judy* (Gran Bretagna)
Autori Charles Henry Ross (Gran Bretagna, 1835–97); Emily Louisa Tessier (Gran Bretagna, 1847)
Genere Umorismo

Ally Sloper fu forse la prima superstar nella storia del fumetto, grazie alla sua enorme popolarità sia sulla carta stampata che sui palchi teatrali. Era un antieroe vittoriano, un ubriacone e un buono a nulla, riconoscibile per il suo enorme naso rosso gonfio per l'alcol, il suo vestito logoro (spesso con una bottiglia nella tasca posteriore), il cappello sgualcito e l'ombrello rattoppato. La sua genesi è riconducibile al 1867 e a *Judy*, una pubblicazione rivale della rivista *Punch*, anche se aveva registrato una falsa partenza come romanzo d'appendice, alcuni anni prima. Charles Ross fu il suo creatore, ma i suoi manierismi devono molto alla moglie di Ross, Emily Louisa Tessier (alias Marie Duval), che cominciò a disegnare dal 1869.

Nel 1873 fu prodotto un libro, al prezzo di uno scellino, intitolato *Ally Sloper: a moral lesson*, che raccoglieva le migliori strisce uscite su *Judy*. Si trattava di una sorta di autobiografia di Sloper, un racconto delle sue varie truffe, spesso praticate in combutta con l'amico Iky Mo (ad esempio, fare i bagarini durante gli spettacoli di lanterne magiche, fingendo di essere mendicanti ciechi). Tra le altre avventure, le sue gesta come reporter nella guerra franco-prussiana e i suoi viaggi intorno al mondo. Nonostante Robert Cruikshank e Wilhelm Busch fossero tra i modelli più evidenti, lo storico dell'arte David Kunzle attribuisce alla Duval l'uso di tecniche (distorsioni, punti di vista insoliti), che diventarono comuni nel fumetto solo molto più tardi. Il libro fu anche alla base di varie rappresentazioni teatrali (alcune interpretate da Ross stesso), e condusse Sloper a possedere una sua pubblicazione settimanale, *Ally Sloper Half-Holiday* (1884). **RS**

Un Festin de Balthazar 1881

✎✎ "Caran d'Ache"

Prima edizione *La Vie Militaire* (Francia)
Autore Emmanuel Poiré (Francia, 1858–1909)
Genere Umorismo

Emmanuel Poiré nacque a Mosca, figlio di un ufficiale francese dell'esercito di Napoleone. Si trasferì in Francia nel 1877 e, dopo essersi arruolato nell'esercito francese, fece disegni satirici per la rivista dell'esercito, *La Vie Militaire*. Con lo pseudonimo di "Caran d'Ache", che deriva da *karandash* – parola russa per "matita" – Poiré si fece notare dal pubblico, per la prima volta, grazie ai suoi disegni di silhouette per un famoso locale parigino, Le Chat Noir.

Sebbene Poiré si crogiolasse nella sfida della storia a fumetti "muta", sentiva ancora che le parole giocavano un ruolo essenziale, e amava manipolare le proprie immagini per provare a superare quell'assenza. In una breve striscia, *I Duellanti e la farfalla*, sono raffigurati due personaggi impegnati in colpi di scherma, mentre un altro uomo cattura una farfalla con un cappello a cilindro. Si avvicina ai duellanti, mette il cappello sulla testa di uno dei due, e vede l'altro colpire l'uomo disarmato nel fondoschiena.

L'attitudine pionieristica dell'autore è ancor più visibile in *Maestro* (1894). L'autore propose un'ambiziosa serie di libri privi di parole a *Le Figaro* che, una volta completata, avrebbe costituito uno dei primi graphic novel in assoluto. Caran D'Ache era felice del fatto che le storie fossero comprensibili e apprezzabili da chiunque, indipendentemente dalla lingua. Non fu in grado di finire quel lavoro, ma la sua riscoperta e la successiva pubblicazione nel 1999 – ad opera del Museo del Louvre di Parigi – ha contribuito a collocarlo saldamente nel pantheon dei grandi disegnatori francesi. **BS**



Stuff and Nonsense 1884

Arthur Burdett Frost

Prima edizione Charles Scribner's Sons (USA)
Autore USA (1851–1928)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Prix du Patrimoine, festival di Angoulême (2004)

Arthur Burdett Frost, un disegnatore di *Harper's Monthly*, noto anche per le sue stampe dedicate agli Stati Uniti rurali, fu una figura chiave nell'epoca d'oro dell'illustrazione in America. Le sue vignette grottesche sulle follie di tutti i giorni furono tra i precursori delle strisce a fumetti sui quotidiani, e la sua antologia *Stuff and Nonsense* mette in evidenza il suo lavoro pionieristico nella gestione della temporalità e della sequenzialità delle immagini. In essa si osservano sia storie prive di parole sia storie dotate di didascalie, tra cui i suoi racconti più noti – *Un errore fatale: Racconto di un gatto* (la storia buffa di un gatto che ingerisce veleno) e *Gli aeronauti* (che racconta la devastazione provocata da due buffoni in mongolfiera) – insieme a decine di filastrocche illustrate. Questa scervellata e divertente mescolanza mette in evidenza il brio artistico di Frost, l'espressività incredibile di tutti i suoi personaggi, sia umani che animali, e la sua notevole capacità di rendere l'esuberanza del movimento in singole immagini.

Come illustratore delle opere di Lewis Carroll e Mark Twain, Frost ricevette dure critiche nel XX secolo da parte di alcuni esponenti del Rinascimento di Harlem – il movimento culturale afroamericano nato a New York – per la sua interpretazione dei personaggi di colore, in particolare nelle illustrazioni delle storie di *Uncle Remus* di Joey Chandler Harris. Del resto, l'edizione originale di *Stuff and Nonsense* presentava anche imbarazzanti caricature degli irlandesi, che Frost stesso rimosse dall'edizione del 1888. Il dinamismo del suo lavoro è tale da anticipare non solo le successive strisce con vignette e balloon, ma anche i film di animazione. **DN**

La Famiglia Fenouillard 1889

"Christophe"

Titolo originale *La famille Fenouillard*
Prima edizione *Le Petit Français Illustré* (Francia)
Autore Marie Louis Georges Colomb (Francia, 1856–1945) **Genere** Satira, avventura

Georges Colomb, autore comico e successivamente botanico, assistette quasi senza rendersene conto alla trasformazione della sua serie di racconti illustrati in qualcosa di molto simile a una striscia a fumetti. Da febbraio ad aprile 1889 la serie *Une partie de campagne*, scritta e illustrata da Colomb stesso, uscì per nove settimane sulla rivista settimanale per ragazzi *Le Journal de la Jeunesse*, pubblicata a Parigi. Per le prime cinque settimane si trattò solo di brevi testi umoristici accompagnati da un piccolo disegno, mentre nelle ultime quattro settimane propose due, tre, anche cinque immagini per ogni episodio. La storia di Colomb metteva al centro una famiglia parigina immaginaria, *La famille Cornouillet*, composta da un padre e una madre con due figlie quasi gemelle che iniziavano a esplorare il loro mondo. Colomb, che aveva già un buon lavoro come insegnante, cercava uno pseudonimo divertente; pensando a Cristoforo Colombo, scelse Christophe, firmandosi calligraficamente con la forma di una balena.

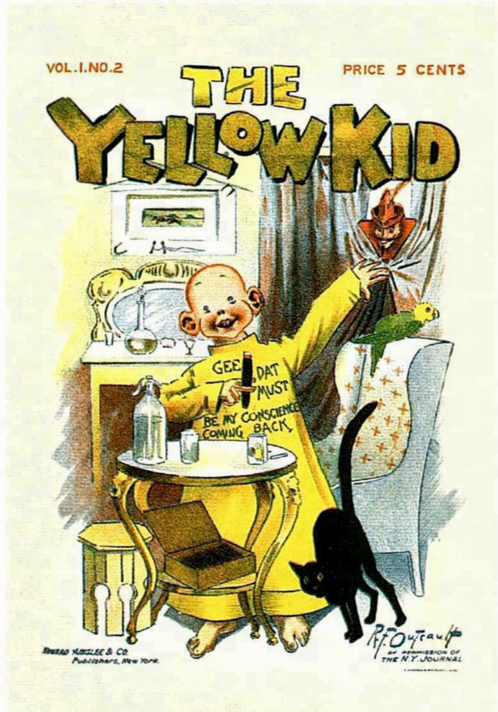
Nel tardo 1889 l'autore sviluppò ulteriormente l'idea della sua precedente storia sulla famiglia Cornouillet, ormai divenuta un vero e proprio fumetto con l'intero testo posto al di fuori dei riquadri. Le assegnò un altro titolo, *La famiglia Fenouillard* (in Italia vista su *Il Mago*), e la offrì a un'altra rivista, *Le Petit Français Illustré,* a partire dal 31 agosto. Christophe disegnò 53 puntate dal 1889 al 1893, in parte allo scopo di divertire il suo giovane figlio Pierre, nato nel 1883. Trasferì l'ambientazione della famiglia di personaggi da Parigi alla provincia francese, e prese a spedirli in giro per il mondo come involontari turisti, attraverso gli Stati Uniti, l'Asia orientale e tutto il Pacifico. **HvO**

← Un uomo abbandona in fretta le stampelle per far passare il gatto in *Stuff and Nonsense*.

Yellow Kid 1894

Richard Felton Outcault

Prima edizione *Truth* (USA)
Autore USA (1863–1928)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Will Eisner Comic Book Hall of Fame (2008)



"[Outcault] non si era applicato molto nello studio dell'arte, sembrava però che questa gli venisse naturale."

Lancaster Daily Eagle

Richard Felton Outcault trascorse proprio una gran bella vita. Lavorò come disegnatore tecnico per Thomas Edison, divenne poi un vignettista il cui talento scatenò una "guerra delle tirature" tra i quotidiani, e rese popolare una nuova forma espressiva con la creazione e il suo uso del personaggio di Yellow Kid. Antesignano calvo di Alfred E. Neuman (l'icona della rivista *MAD*), il "ragazzino giallo" debuttò nelle vignette di *Hogan's Alley*, affollate raffigurazioni dei bassifondi di New York. Nonostante fosse nato come personaggio secondario, il suo aspetto originale destò subito interesse, e Outcault prese a dargli maggiore importanza, utilizzando la camicia da notte del ragazzino come fosse una lavagna, su cui visualizzare gli slogan che condivano le sue strisce.

La grande svolta avvenne con una striscia pubblicata il 25 ottobre 1896. "Yellow Kid e il suo nuovo fonografo", composta da cinque disegni in sequenza nei quali ciascun testo era contenuto all'interno dei balloon invece di essere posto in calce ai riquadri. Outcault aiutò quindi a dare forma alle prime pionieristiche strisce sui giornali americani, e proseguì in questo formato, anche se non in modo esclusivo; inoltre, prese anche a numerare le sue vignette, allo scopo di limitare la confusione nei lettori.

Fatto piuttosto sorprendente per un'invenzione tanto seminale, la sola raccolta di tutte le strisce di Outcault è una pubblicazione ormai introvabile curata da Bill Blackbeard nel 1995, *R. F. Outcault's The Yellow Kid*. Una collezione delle pubblicazioni originali, sempre da parte di Blackbeard, è visibile oggi sul sito dell'Università dell'Ohio. Nonostante guadagnasse moltissimo dal merchandising legato al personaggio, si dice che Outcault non ne fosse entusiasta. Se la prese, inoltre, per la frequente associazione tra gli slogan sul pigiama giallo del ragazzo e il dispregiativo termine "yellow journalism", che all'epoca si riferiva all'informazione approssimativa di certa stampa popolare. **FP**

Bibì e Bibò 1897

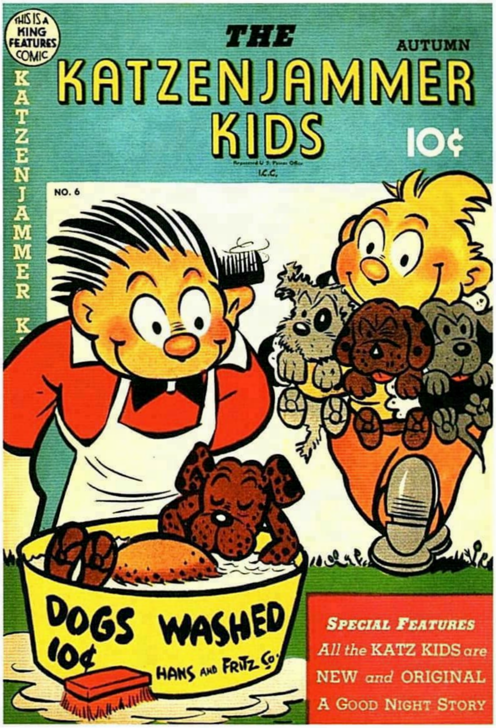
Rudolph Dirks

Titolo originale *The Katzenjammer Kids*
Prima edizione *New York Journal* (USA)
Autore USA (1877–1968) **Genere** Umorismo
Adattamento Cortometraggio muto (1898)

"Katzenjammer" è un termine tedesco con un duplice significato: si riferisce letteralmente ai gatti ululanti, ma è anche un'espressione gergale per "post sbornia". Entrambi si possono applicare alle anarchiche buffonate di Hans e Fritz (Bibì e Bibò in Italia), le cui marachelle nei confronti della madre (Tordella in Italia) e del vicino, il Capitano (Cocoricò), mettono a dura prova la loro pazienza, meritando le conseguenti punizioni.

Su richiesta dell'editor del quotidiano Rudolph Block, Dirks ideò una striscia ispirata a *Max e Moritz*, la nota serie di racconti morali illustrati di Wilhelm Busch, allora semisconosciuto negli Stati Uniti. C'è chi considera Dirks, legittimamente, il padre delle strisce a fumetti. In effetti è a lui che si deve la prima popolarità della narrazione sequenziale e dei balloons testuali, così come di diversi "trucchi" grafici tra cui le linee cinetiche, gli schizzi di sudore e il tronco di legno da segare come metafora del russare. Senza l'abilità nel raccontare storie avvincenti, però, Dirks sarebbe rimasto marginale. Le sue trovate e il suo uso della lingua mostrarono invece una solida capacità narrativa. E spostare l'ambientazione della strip da New York all'Africa Orientale portò a creare maggiori scompigli, anche se, come in altre strip dell'epoca, vi espresse alcuni stereotipi razziali che oggi consideriamo offensivi.

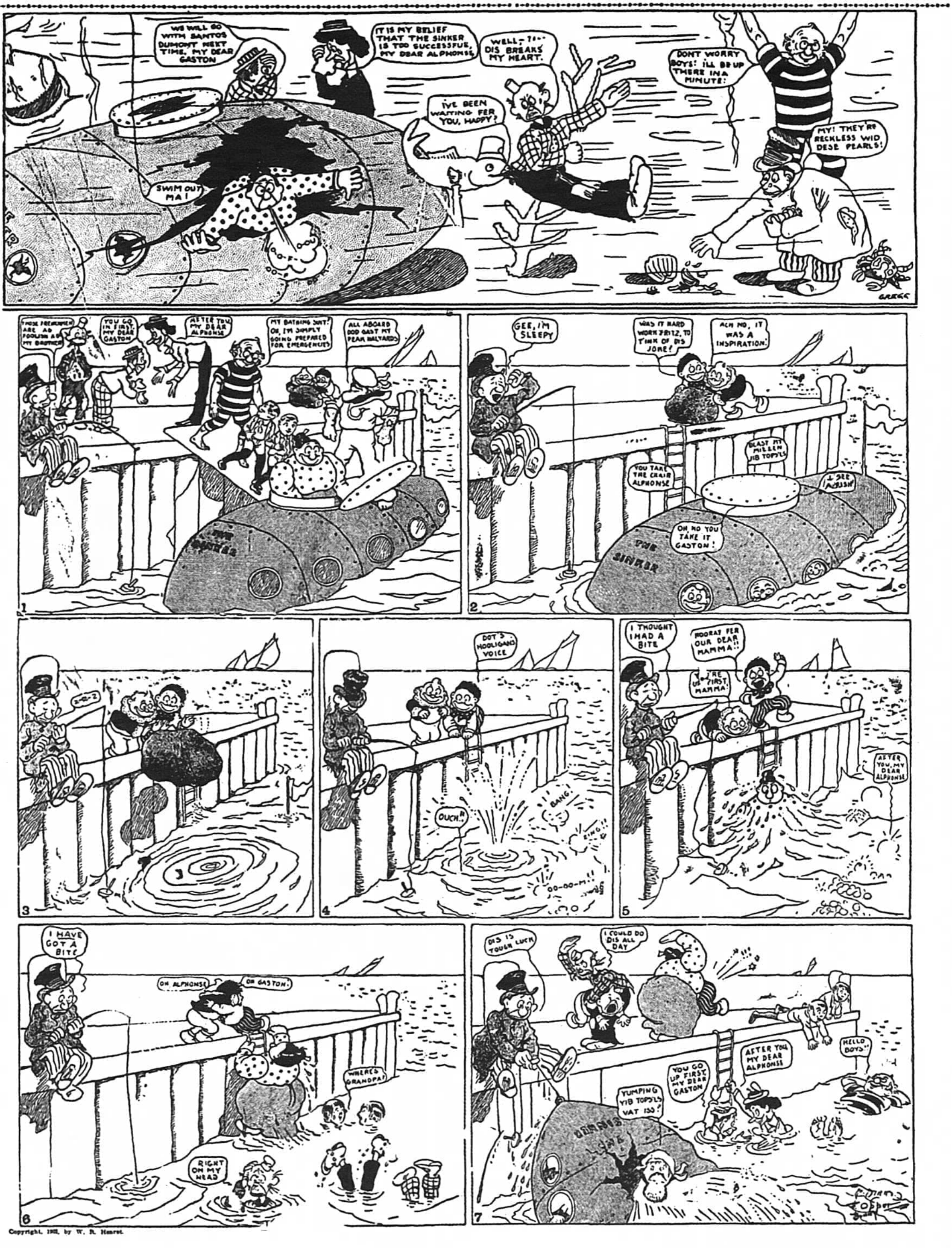
Nel 1912 Dirks chiese un anno sabbatico. Le motivazioni più spesso menzionate dicono che volesse concedersi un viaggio in Europa, ma i vignettisti suoi contemporanei citavano la sua incapacità a lavorare con il tirannico Block. La richiesta fu respinta, Dirks partì comunque e il giornale incaricò Harold Knerr di proseguire la striscia. Questo portò a una causa legale dopo la quale a Dirks fu concessa la proprietà dei personaggi, e al giornale il nome della strip. L'abile Knerr continuò *The Katzenjammer Kids* sul *New York Journal*, mentre Dirks produsse *The Captain and the Kids* per il *New York World* fino al suo ritiro dall'attività, dieci anni prima della morte. **FP**



"Si scatena la tempesta, la Tordella si ridesta e che vede? Il suo Cocò che le dà a Bibì e Bibò"

GOOD SHIP "SINKER" GOES DOWN WITH ALL HANDS

Hans und Fritz, Alphonse et Gaston, Happy Hooligan an' Glo, my Gus, All Swim Out—Drawn by Dirks, Opper, and "Bunny," assisted by Gregg



Copyright, 1902, by W. R. Hearst.

Fortunello 1900

Frederick Burr Opper

Titolo originale *Happy Hooligan*
Prima edizione *New York Journal* (USA)
Autore USA (1857–1937) **Genere** Umorismo
Adattamento Cortometraggio (1900)

Se leggere i fumetti "delle origini" permette di farsi una chiara idea dei gusti degli appassionati dell'epoca, nessuno è più chiaro ed efficace del *Fortunello* di Frederick Burr Opper, la longeva storia di un barbone di città. Nato a Madison, Ohio, poco prima della guerra civile americana, Opper era figlio di immigrati austriaci. Dopo essersi trasferito a New York quando era ancora adolescente, Opper studiò per qualche tempo presso la Cooper Union prima di diventare apprendista di Frank Beard, un celebre illustratore. La sua grande occasione giunse quando William Randolph Hearst gli offrì un impiego al *New York Journal*.

Fortunello, prima creazione di Opper per il *Journal*, racconta la storia di un barbone irlandese e dei suoi compagni di sventura. Pubblicato in un'epoca in cui gli stereotipi etnici erano la norma nei fumetti, le avventure di Fortunello in giro per il mondo con i suoi amici Montmorency e Gloomy Gus – con tutte le implicazioni sull'intelligenza degli immigrati irlandesi – ebbero un enorme successo, che rese *Happy Hooligan* la prima strip a ottenere una trasposizione per il cinema.

In effetti, *Fortunello* fu così popolare ai suoi tempi che, quando la striscia compì trent'anni, ben due presidenti americani, Hoover e Coleridge, presero parte alla sua "festa di compleanno". Opper continuò a disegnare *Fortunello* fino al 1932, fin quando la sua vista, sempre più debole, glielo permise. Dopo la sua morte nel 1937 il *New York Times* lo descrisse come il decano emerito del fumetto americano. Un titolo meritato, per chi aveva fatto ridere l'intero paese per anni. **EL**

Mimmo Mammolo 1902

Richard Felton Outcault

Titolo originale *Buster Brown*
Prima edizione *New York Herald* (USA)
Autore USA (1863–1928) **Genere** Umorismo
Adattamento TV (1951)

Richard Felton Outcault è conosciuto soprattutto come il creatore di *Hogan's Alley*, popolare rappresentazione della vita nelle baraccopoli meglio nota come *The Yellow Kid*. Con *Buster Brown*, pubblicato la prima volta nel 1902, e tradotto anche dal *Corriere dei Piccoli* col nome di *Mimmo Mammolo*, Outcault dimostrò di saper creare tutt'altro che un solo successo. Progettato per l'esclusivo *New York Herald*, e influenzato dal lavoro di Charles Dana Gibson, Outcault disegnò Mimmo/Buster come un bel bambino con un cane di razza, circondato da una ricca famiglia di New York.

L'aspetto angelico di Buster non ingannò i lettori a lungo: ben presto mostrò di essere un diavoletto quanto Yellow Kid, ma con una differenza fondamentale: le strisce di *Mimmo Mammolo* non finivano in un caos allegro, ma con Buster punito e pentito. I propositi di Buster di cambiare e comportarsi meglio riempivano l'ultima vignetta di ogni striscia.

Dopo tre anni di successo, Hearst chiamò Outcault, che lasciò l' *Herald* per il *New York Journal*. Mentre le cause legali infuriavano, varie strisce concorrenti di *Buster Brown* apparvero su entrambi i giornali. Outcault sviluppò un impero con il merchandising di Buster Brown, tra cui ristampe, abbigliamento, porcellane, scarpe e altro ancora. Abbandonò il mondo del fumetto – da nababbo – nel 1921. Oggi gli appassionati di fumetto possono avere solo vaghi ricordi del piccolo Mimmo. Ma in una cultura piena di "ragazzacci" (da Bart Simpson a Dennis la Minaccia) leggere *Buster Brown* è un po' come ritrovare una stele di Rosetta delle scorribande infantili. **EL**

← Fortunello è affiancato da altri personaggi in una puntata speciale.

The Upside Downs 1903

Gustave Verbeek

Titolo completo *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*
Prima edizione *New York Herald* (USA)
Autore USA (1867–1937) **Genere** Umorismo

Di origine olandese ma naturalizzato americano, Gustave Verbeek fu tra il primi creatori di strisce quotidiane, e morì prima che il formato comic book potesse compiere cinque anni. Tuttavia, nei cento anni dalla prima apparizione di *The Upside Downs* il suo approccio innovativo è rimasto ineguagliato. Le sue strisce "sottosopra" vanno al di là della semplice trovata, e l'abilità e la fantasia di Verbeek stupiscono ancora oggi.

Illustratore di mestiere, Verbeek aderì alla nuova forma della strip ideando una striscia che scorre in modo convenzionale nelle prime sei vignette, ma poi richiede di ruotare la pagina di 180 gradi per leggere le restanti sei. Le *Storie sottosopra della Signorina Lovekins e del Vecchio Muffaroo*, per citare il titolo completo, sono un capolavoro di ragionamento applicato. I personaggi di Verbeek hanno un aspetto eccentrico. Sono disegnati in modo che la gonna ondeggiante di Lady Lovekin, quando la pagina viene girata, diventi il cappello gigante del vecchio Muffaroo, che i nastri ondeggianti del cappello da signora si trasformino nei pantaloni dell'uomo, e che i capelli di lei diventino i baffi di lui. Anche la forma a patata delle loro teste aiuta l'effetto di inversione. Non appena Verbeek divenne più pratico con la formula, i dettagli diventarono ancor più fantasiosi. Un'immagine molto nota è quella con Muffaroo che emerge dal becco ricurvo di un uccello gigante. Quando si gira la tavola, lo si vede allontanarsi in canoa da un'isola, con un grande pesce che gli sguazza accanto. Una collina ricoperta di grandi alberi diventa un incendio fumoso, un genio diventa un toro e un drago una città in fiamme. **FP**

Sogni di un divoratore di crostini 1904

"Silas"

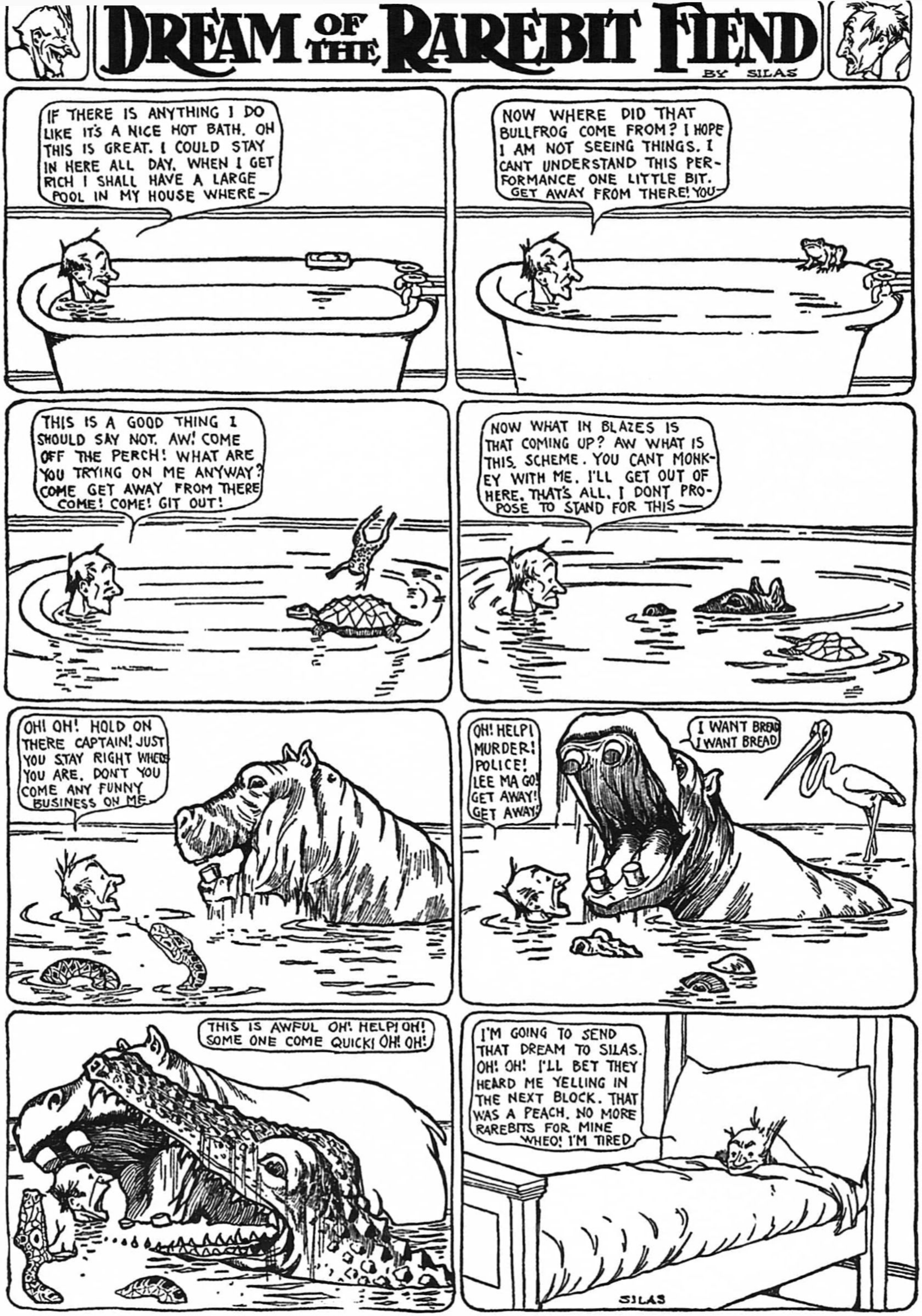
Titolo originale *Dream of the Rarebit Fiend*
Prima edizione *New York Evening Telegram* (USA)
Autore Winsor McCay (USA, 1867–1934)
Genere Umorismo **Adattamento** Cortometraggio (1906)

Winsor McCay (con lo pseudonimo di Silas) intitolò il suo fumetto *Sogno,* anche se l'opera sembra piuttosto un incubo: animali selvaggi che affollano il letto, uccelli che raccolgono paglia e ramoscelli per costruire i loro nidi, zolle di terra che cadono verso il lettore. Non esattamente l'intrattenimento allegro che il pubblico americano si aspettava dalle "funny pages" dei quotidiani.

McCay usava aprire con una situazione apparentemente normale che si trasforma poco a poco in un climax scioccante, prima di passare bruscamente nella vignetta finale allo spaventoso risveglio del sognatore. Ogni sognatore usava quindi dare la colpa del pessimo sonno della nottata a uno spuntino fatto prima di coricarsi: una specialità gallese (*welsh rarebit*) a base di formaggio.

Le strisce di McCay facevano spesso leva sulle sue manie personali, come ad esempio il pericolo delle automobili, che si rifiutava di guidare. Gli uomini minuti, insidiati da donne prepotenti, rispecchiavano McCay, egli stesso di esile corporatura, e la moglie Maude, più grande. Il fratello minore di McCay soffriva di disturbi mentali e fu confinato in un manicomio. Temendo forse che la follia fosse ereditaria, McCay ribadisce la sua sanità mentale in ogni striscia, spiegando come i suoi sognatori non siano pazzi, ma vittime di indigestione. Lo studioso di fumetti Ulrich Merkl ha dimostrato come l'immaginario dei *Sogni di un divoratore di crostini* abbia anticipato la creatività di artisti successivi; tra le cui scene memorabili del film surrealista di Luis Buñuel *L'Age d'Or* (1930) c'è quella di una mucca trovata nel letto di una donna, apparsa anni prima proprio nel lavoro di McCay. **PG**

"Silas" inventò un mondo di incubi surreali alimentati da crostini al formaggio. ➡


DREAM OF THE RAREBIT FIEND
BY SILAS
IF THERE IS ANYTHING I DO LIKE IT'S A NICE HOT BATH. OH THIS IS GREAT. I COULD STAY IN HERE ALL DAY. WHEN I GET RICH I SHALL HAVE A LARGE POOL IN MY HOUSE WHERE—
NOW WHERE DID THAT BULLFROG COME FROM? I HOPE I AM NOT SEEING THINGS. I CANT UNDERSTAND THIS PERFORMANCE ONE LITTLE BIT. GET AWAY FROM THERE! YOU—
THIS IS A GOOD THING I SHOULD SAY NOT. AW! COME OFF THE PERCH! WHAT ARE YOU TRYING ON ME ANYWAY? COME GET AWAY FROM THERE COME! COME! GIT OUT!
NOW WHAT IN BLAZES IS THAT COMING UP? AW WHAT IS THIS, SCHEME. YOU CANT MONKEY WITH ME. I'LL GET OUT OF HERE. THAT'S ALL. I DONT PROPOSE TO STAND FOR THIS—
OH! OH! HOLD ON THERE CAPTAIN! JUST YOU STAY RIGHT WHERE YOU ARE. DON'T YOU COME ANY FUNNY BUSINESS ON ME.
OH! HELP! MURDER! POLICE! LEE MA GO! GET AWAY! GET AWAY!
I WANT BREAD I WANT BREAD
THIS IS AWFUL OH! HELP! OH! SOME ONE COME QUICK! OH! OH!
I'M GOING TO SEND THAT DREAM TO SILAS. OH! OH! I'LL BET THEY HEARD ME YELLING IN THE NEXT BLOCK. THAT WAS A PEACH. NO MORE RAREBITS FOR MINE WHEO! I'M TIRED
SILAS

Little Jimmy 1904

James Swinnerton

Prima edizione Hearst Corporation (USA)
Autore USA (1875–1974)
Genere Umorismo
Adattamento Film: *Betty Boop e Little Jimmy* (1936)

Secondo una piccola polemica *Three Bears* di James Swinnerton avrebbe anticipato *Yellow Kid* come prima striscia a fumetti degli Stati Uniti, ma in realtà la narrazione di Swinnerton non era basata su molteplici immagini in sequenza. L'autore merita comunque un posto tra i pionieri del fumetto grazie alla striscia *Mr. Jack* del 1898.

Il giovane Swinnerton era un tipo turbolento, fuggito di casa a quindici anni, che frequentava pugili e beveva troppo, in assoluto contrasto con gli innocenti personaggi dei suoi fumetti. Introdotto come personaggio per singole illustrazioni, e originariamente intitolato *Jimmy* (visto in Italia come *Zum* sul *Corriere dei Piccoli*), il protagonista era un ingenuo ragazzo con la testa tra le nuvole, per il quale i piaceri dello scoprire cose nuove erano irresistibili deviazioni dalle normali attività quotidiane. Gradualmente questa impostazione si trasformò, e Jimmy divenne un personaggio che inconsapevolmente finiva per creare un gran caos intorno a sé.

Le pagine di Swinnerton non erano confezionate come quelle dei suoi contemporanei, il che le rende più facili da leggere oggi. È stupefacente anche il fatto che le realizzasse da solo, dopo che un medico gli aveva diagnosticato nel 1906 una morte imminente a causa della tubercolosi. Swinnerton si trasferì quindi in Arizona, dove l'aria più pulita ritardò la sua fine: "Ho dimenticato di morire", affermerà in seguito. Il paesaggio dell'Arizona, peraltro, influenzò profondamente la sua arte. Le strisce di *Little Jimmy* erano spesso incastonate tra canyon del deserto e tramonti, e i loro colori accentuarono la propensione pittorica di Swinnerton. **FP**

Little Nemo in Slumberland 1905

Winsor McCay

Prima edizione *New York Herald* (USA)
Autore USA (1867–1934)
Genere Umorismo, fantastico
Adattamento Musical (1908)

Winsor McCay è stato senza dubbio uno dei più talentuosi pionieri del fumetto e un singolo autore che ha enormemente contribuito ad ampliare i parametri di questa forma d'arte. McCay entrò nel mondo dei quotidiani nel 1897 e si trovò presto a disegnare fumetti, ma solo dopo essersi trasferito a New York iniziò a creare le sue prime opere importanti, *Little Sammy Sneeze* (da noi: *Starnutino*) e *Sogni di un divoratore di crostini*. Nel 1905 realizzò il primo episodio di *Little Nemo* per il *New York Herald*, che più o meno regolarmente proseguì per i successivi ventun anni. *Little Nemo* usciva nella sezione domenicale a fumetti dell' *Herald*, e McCay era a suo agio nel grande formato e nella cura per la stampa a colori del supplemento, producendo strisce di grande bellezza. In genere la storia iniziava con il giovane Nemo addormentato; i lettori lo avrebbero seguito nei suoi sogni, dove si trovava spesso in compagnia dei suoi amici Flip e Imp, per cadere poi dal letto nell'ultima vignetta. La striscia era meno semplice di quanto possa sembrare: ogni settimana la sconfinata immaginazione di McCay conduceva Nemo e i suoi lettori verso esperienze sempre più surreali. Nemo poteva trovarsi circondato da leoni famelici, su un letto con gambe che germogliano, sulla Luna o cadere dalla Terra stessa.

La creatività di McCay era troppo grande per essere vincolata a un solo medium; fu anche un vignettista satirico, un uomo di spettacolo e un pioniere dell'animazione. La sua produzione del 1914, *Gertie il dinosauro*, è comunemente considerata il primo importante cartone animato. Produsse da solo diversi film d'animazione, tra cui uno in cui egli stesso interpretò Little Nemo. **DAR**

Kin-der-Kids 1906

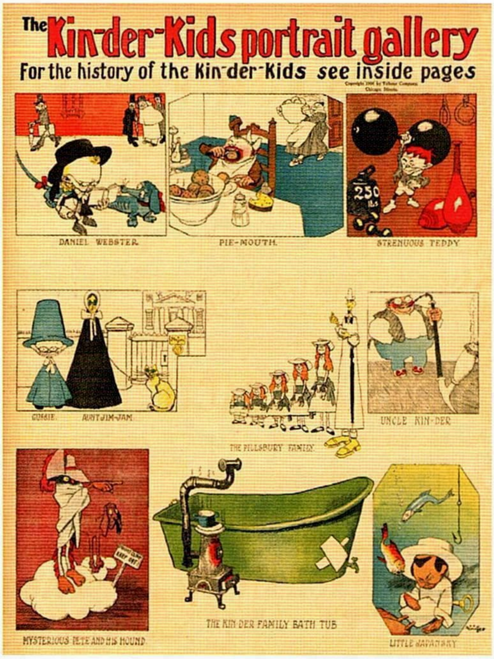
Lyonel Feininger

Prima edizione *Chicago Sunday Tribune* (USA)
Autore Germania-USA (1871–1956)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Tra i migliori 100 fumetti secondo *The Comics Journal*

Più di cento anni dopo la pubblicazione della sua classica striscia *Kin-der-Kids*, il pittore tedesco-americano Lyonel Feininger rimane forse il più noto tra gli artisti che decisero di lasciare le Belle Arti per dedicarsi al fumetto. In seguito alla chiusura nel 1907 della sua seconda grande striscia, *Wee Willie Winkie's World*, Feininger si ritirò dal fumetto, diventando parte del movimento artistico *Der Blaue Reiter* (Il cavaliere azzurro), insegnando poi alla scuola Bauhaus per qualche anno. L'enfasi su forma, linea e colore che si ritrova nella sua arte è presente anche nei suoi fumetti, e fin dagli anni Cinquanta Feininger stesso produceva da sé i giocattoli dei Kin-der-Kids.

Nella sua introduzione a *The comic strip art of Lyonel Feininger*, lo storico Bill Blackbeard sostiene che *The Kin-der-Kids* è stato il primo fumetto negli Stati Uniti a presentare una certa forma di continuity, seguendo le vicende di un gruppo di giovani esploratori in partenza per un viaggio avventuroso nella vasca da bagno di famiglia, inseguiti dal loro scheletrico avversario, Zia Jim Jam. In realtà la coerenza narrativa ha un ruolo secondario nella storia, in favore di astrazioni visive e verbali tipiche del modernismo d'inizio Novecento.

The Kin-der-Kids apparve sul *Sunday Chicago Tribune* a piena pagina, come un trionfo visivo di colori, e fu la punta di diamante di una campagna per attirare i lettori tedeschi più colti, esuli, che – si pensava – avrebbero preferito strisce europee raffinate piuttosto che dozzinali fumetti popolari americani. Purtroppo, i lettori si dimostrarono indifferenti agli esoterici e bellissimi voli di fantasia di Feininger. **AL**



"Gli interessi formali di Feininger e della sua poetica visiva contrastano con il valore di carta straccia associato alla stampa." **Art Spiegelman**

Letture simili
Krazy Kat George Herriman
Little Nemo Winsor McCay
Polly and Her Pals Cliff Sterrett
Bibì e Bibò Rudolph Dirks
Thimble Theatre E. C. Segar

Mutt e Jeff 1907

Bud Fisher

Titolo originale *Mutt and Jeff*
Prima edizione *San Francisco Chronicle* (USA)
Autore USA (1885–1954) **Genere** Umorismo
Adattamento Serie animata (1913)



"La gente ama Jeff, perché è più piccolo, e quasi tutte le persone, ovunque nel mondo, parteggiano per il più piccolo contro il più grande."

Bud Fisher

Prima di *Mutt e Jeff* c'era semplicemente Mutt, protagonista della propria striscia, *A. Mutt*, incentrata sulle corse di cavalli e ideata da un artista intraprendente e prolifico. Più in particolare, *A. Mutt* era un fumetto sulle scommesse alle corse. Mutt faceva i salti mortali per sbarcare il lunario, puntando su corse reali che erano in programma nei giorni successivi all'uscita del giornale in edicola. I successi di Mutt (e i ben più numerosi fallimenti) venivano riportati nell'episodio successivo. I lettori del *San Francisco Chronicle*, il primo giornale in cui la striscia apparve, scommettevano insieme a Mutt sulle corse che avevano luogo nella vicina East Bay.

L'autore mostrò maggiore intelligenza finanziaria del suo personaggio (le cui scommesse erano guidate dal semplice gusto per come suonavano i nomi dei cavalli). Fisher riuscì infatti a garantirsi la proprietà dei diritti del proprio lavoro, in un'epoca in cui i giornali si assicuravano abitualmente i proventi del lavoro creativo dei propri dipendenti. Stando a un celebre aneddoto, Fisher apportò una correzione presso il reparto produzione poco prima che l'episodio d'esordio della striscia andasse in stampa, aggiungendo il proprio nome al copyright.

Alla fine venne inserito un personaggio di buon cuore chiamato *Jeff*. Fedele alla comicità in stile vaudeville dell'epoca, la striscia si basava su una comicità slapstick, in cui il rapporto tra il basso e grasso Jeff e l'alto e magro Mutt non era tanto di antagonismo (di solito a senso unico, con Jeff a fare la spalla di Mutt), quanto di cameratismo. La serie fu tra le più influenti sull'evoluzione delle strisce negli USA, ben oltre la sua formula visiva originaria. Mutt e Jeff divenne presto il soprannome di tutte le coppie di personaggi alti e bassi. Il fumetto fu anche una palestra artistica per diversi assistenti di Fisher, come Maurice Sendak e George Herriman, il futuro creatore di *Krazy Kat*. **MW**

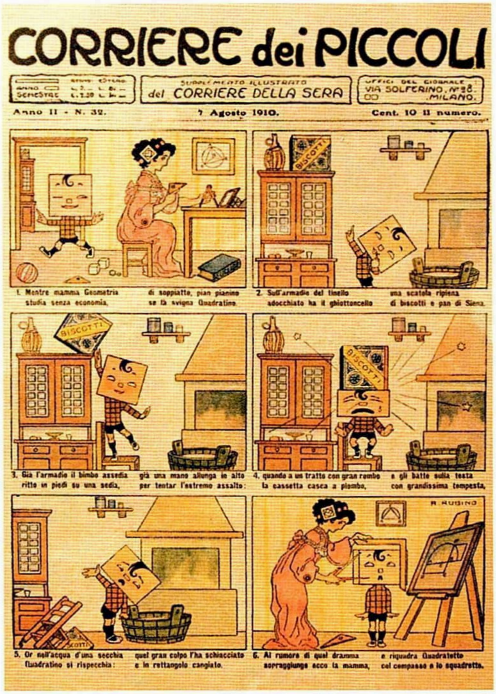
Quadratino 1910

Antonio Rubino

Oltre che esserne stato il principale illustratore e grafico, Rubino è stato l'autore chiave del *Corriere dei Piccoli* – il più importante settimanale di fumetti della storia italiana – per almeno i suoi primi vent'anni. Quadratino è un bimbo dalla testa quadrangolare, e le sue avventure surreali si basano sulla ripetizione di uno schema preciso, impaginato nel canonico modello di sei vignette – con didascalie in rima – tipico del settimanale. Nella prima vignetta il protagonista scappa di casa in cerca di eccitanti avventure; ma qualcosa va storto, e nel bel mezzo della storia – da qualche parte nello spazio bianco fra la terza e la quarta vignetta – la sua testa subisce un duro colpo, e si deforma in un'altra figura geometrica; infine torna a casa, e l'ultima vignetta ospita sempre un qualche famigliare impegnato a risistemargli la testa, riportandola all'originaria forma squadrata. In un caso cade dalla scale, e la testa diventa un cerchio; in un altro cade in mare, e uno squalo addenta gli "angoli" del quadrato; per fortuna i suoi famigliari hanno abilità adatte a risolvere ogni problema, trattandosi nientemeno che di mamma Geometria, nonna Matematica, zia Trigonometria!

Sebbene le intenzioni del *Corriere dei Piccoli* fossero chiaramente pedagogiche – insegnare divertendo – il lavoro di Rubino fu piuttosto quello di un immaginifico stilista grafico, attento agli aspetti decorativi e ai giochi visivi, sulla scia di Art Nouveau, Liberty e Futurismo. Tra le dozzine di serie da lui realizzate per il *CdP*, questa è la più breve: solo sette episodi. Eppure rimane tutt'oggi una delle icone più memorabili della storia del settimanale. Inoltre, è impossibile non ritenerlo uno dei più raffinati omaggi concettuali al linguaggio del fumetto mai realizzati: la sua testa quadrata è una esplicita metafora delle vignette, che fa di *Quadratino* uno splendido saggio sulla mutevole inventività delle storie disegnate. **MS**

Prima edizione *Corriere dei Piccoli* (Italia)
Autore Italia (1880–1964) **Genere** Umoristico, per bambini **Riconoscimenti** Medaglia per il disegno animato, Festival del cinema di Venezia (1942)



"[Rubino fu] un personaggio chiave nel trapasso dal Liberty al Futurismo"

Rossana Bossaglia, storica dell'arte



Polly and Her Pals 1912

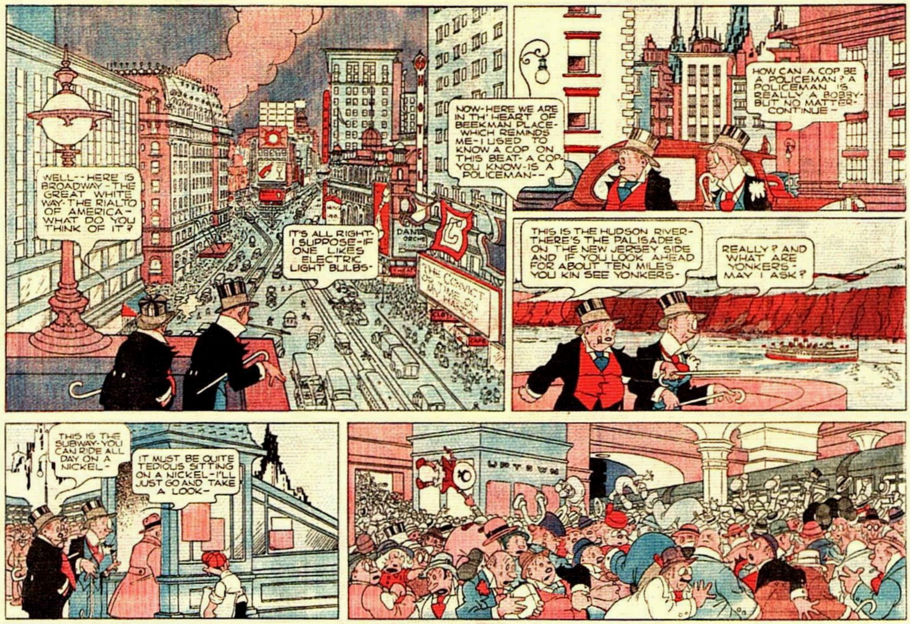
Cliff Sterrett

Prima edizione *New York Journal* (USA)
Autore USA (1883–1964)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Prix du Patrimoine, festival di Angoulême (2006)

Considerato un gigante dei fumettòfili più colti, Cliff Sterrett, il creatore di *Polly and Her Pals*, nacque nel Minnesota nel 1883. Emigrò a New York come studente d'arte e si dedicò in seguito all'illustrazione per i quotidiani. Sterrett iniziò la carriera di fumettista quando fu assunto al *New York Telegram,* disegnando fino a quattro strisce contemporaneamente per il giornale. Nel 1912, William Randolph Hearst vide il suo *For This We Have Daughters* e gli chiese di creare una storia per il suo *New York Journal*. Hearst stabilì che al centro della striscia ci sarebbe dovuta essere una giovane donna. E Sterrett lo accontentò con *Polly and Her Pals* (inizialmente *Positive Polly*), una striscia dallo humour delicato, ricca di espressioni in slang, sulle difficoltà della vita di una studentessa al college. Molto presto però Sterrett spostò la sua attenzione dalla ragazza del titolo alla sua turbolenta famiglia. Il capriccioso padre di Polly, chiamato Paw, catturò particolarmente l'immaginazione di Sterrett e dominò la striscia per gran parte dei suoi 46 anni di vita.

Le strisce di Sterrett sono una lettura estremamente piacevole, ma i fumettisti di oggi le venerano essenzialmente per lo stile grafico innovativo più che per il loro contenuto. Sterrett disorientava i lettori degli anni Venti: sconvolse il modo in cui ci si attendeva dovesse apparire una casa creando scorci con un uso audace di colori primari – incluso parecchio nero – che spinse agli estremi i confini del fumetto di allora. Per certi versi Sterrett poteva essere associato agli artisti astratti, la cui arte senza dubbio lo influenzò insieme alle stampe giapponesi. **EL**

Polly and Her Pals mostra una grafica molto elaborata. ↑



Arcibaldo e Petronilla 1913

George McManus Emil "Zeke" Zekley

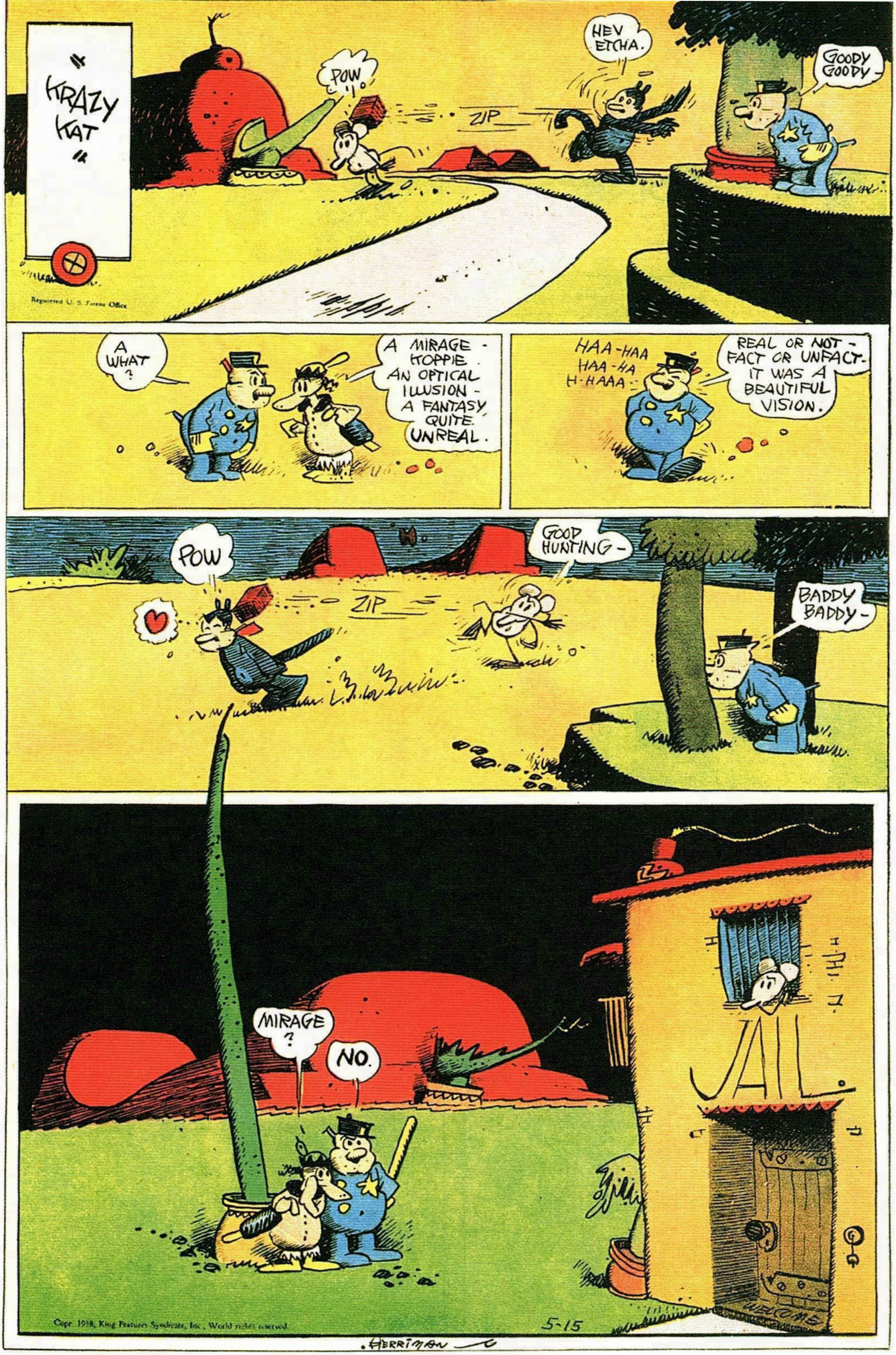
Titolo originale *Bringing Up Father* **Prima edizione** King Features Syndicate (USA) **Autori** McManus (USA, 1884–1954); Zekley (USA, 1915–2005) **Genere** Umorismo **Adattamento** Film: *Father Gets into the Movies* (1916)

Bringing Up Father (Educando papà) è spesso ricordato con il nome dei due protagonisti. Così anche in Italia, dove *Arcibaldo e Petronilla* ha avuto successo per decenni sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*. La striscia è apparsa in 500 giornali e in ben 46 paesi. L'idea di partenza venne dal musical *The Raising Generation*, in cui un operaio edile irlandese-americano diventa ricco. McManus disse una volta che la ricchezza di Arcibaldo, mai ricordata nella striscia, veniva dalla produzione di mattoni. Sua moglie Petronilla è ossessionata dall'idea che la famiglia (inclusa la graziosa figlia Nora) debba entrare a far parte dell'alta società, frequentare teatri lirici e così via. Arcibaldo, però, preferisce giocare a poker e mangiare carne in scatola con i cavoli insieme ai suoi amici operai.

Da queste aspirazioni male assortite la striscia generò decenni di divertimento. Introdusse anche nuovi livelli di violenza domestica nel fumetto; inaccettabile, forse, se ne fosse stato autore Arcibaldo, ma era invece Petronilla che, regolarmente, provocava al marito occhi neri e fratture.

Lo stile di disegno Art déco di McManus fu influenzato da Aubrey Beardsley e dalle stampe giapponesi. Con una linea semplice e una grande capacità compositiva, le sue pagine a colori del *Sunday* risultavano stupefacenti; dal 1935 in poi fu assistito dal bravissimo Zeke Zekley. Lo stile di McManus influenzò fortemente la tradizione europea della *ligne claire* di *Tintin* e di Hergé. Abitualmente *Arcibaldo e Petronilla* presentava strisce autoconclusive, ma ci furono anche storie a puntate, come il viaggio della famiglia per gli Stati Uniti del 1939-40. **GL**

↑ Arcibaldo visita New York durante il viaggio con Petronilla negli Stati Uniti.


"KRAZY KAT"
Registered U. S. Patent Office
POW
ZIP
HEY ETCHA.
GOODY GOODY -
A WHAT ?
A MIRAGE - KOPPIE AN OPTICAL ILLUSION - A FANTASY QUITE UNREAL.
HAA-HAA HAA-HA H-HAAA
REAL OR NOT - FACT OR UNFACT - IT WAS A BEAUTIFUL VISION.
POW
ZIP
GOOD HUNTING -
BADDY BADDY -
MIRAGE ?
NO.
JAIL.
WELCOME
Copr. 1938, King Features Syndicate, Inc., World rights reserved.
5-15
HERRIMAN

Krazy Kat 1913

George Herriman

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1880–1944)
Genere Umorismo
Influenza su *Wile Coyote e Beep Beep*

A prima vista, questa striscia a fumetti tratta di una promiscua relazione tra un topo, un gatto e un cane. Krazy il gatto (il cui sesso non è chiarissimo) è innamorato del topo Ignatz. Ignatz disprezza Krazy e tira mattoni in testa a Krazy. Krazy, supponendo che questo sia un segno dell'amore di Ignatz, attende i mattoni e non capisce perché l'agente Pup continui a chiudere Ignatz in prigione ogni volta che lo sorprende con un mattone. L'ambientazione di Krazy Kat, Coconino County, evoca i grandi paesaggi americani del Grand Canyon, la Monument Valley e il New Mexico, ma in realtà esiste solo in una sempre mutevole "realtà" in cui può accadere ogni genere di stranezza.

Mentre la narrazione sembra riferirsi alla normale vita di città, il paesaggio serve a ricordare che la civiltà può essere anche solo una sottile apparenza. Il cast di comprimari è vasto, e comprende Kolin Kelly (un mercante di mattoni milionario), Gooseberry Sprig (il Duca Papero), Madame Kwakk-Wakk, Joe Stork ("portatore di progenie per principi e proletari"), e Gonzalo Gopher, ognuno con un tratto delle proprie origini visibile nel modo di parlare. Tra questi, Krazy rimane un innocente, che non si vergogna di ciò che è, libero commentatore dei progressi tecnologici e sociali che avvengono a Coconino County.

L'opera letteraria e visionaria di Herriman *Krazy Krazy* è forse il *Quarto potere* del fumetto. Anche se molto apprezzato da parte di autori e critici, non fu troppo amato dai lettori ai suoi tempi. Nel 1999 *The Comics Journal* lo ha votato miglior fumetto del XX secolo. **NFI**

When a Feller Needs a Friend 1914

Clare Briggs

Prima edizione *New York Tribune* (USA)
Autore USA (1875–1930)
Genere Umorismo
Adattamento Musical (1919)

Clare Briggs appartiene a quel gruppo di fumettisti americani caratterizzati dalla cosiddetta "linea veloce": Clare Dwiggins Victor, che disegnava *School Days*; Percy Crosby, che disegnava *Skippy*, Clifford McBride, che disegnava *Napoleon*, e George Herriman, autore di *Krazy Kat*. I loro disegni erano perfetti nel comunicare il movimento, ma anche nel trasmettere la velocità del nuovo secolo.

Secondo lo scrittore Dennis Wepman "Clare Briggs creò un panorama indimenticabile della classe media, mediamente acculturata, composta dagli americani medi alla fine del secolo". Piuttosto che grandi epopee destinate a cantare il progresso del genere umano o un nuovo mondo di scoperte tecnologiche e scientifiche, Briggs affrontava le debolezze quotidiane della comune classe media, e evocava ricordi nostalgici dell'infanzia nella provincia di un'America alla Mark Twain. Tipico di questo approccio di Clare Briggs è la serie *When a Feller Needs Friend.* Un "feller" (uomo) ha bisogno di un amico in diversi casi, ma soprattutto quando teme di cadere nel ridicolo. Briggs mostra chiaramente le sue simpatie verso i perdenti (e i cani). Con essi celebra la libertà e la trascuratezza dei giovani figli della classe operaia: mostra ripetutamente ragazzi della media borghesia con i loro abiti della domenica che invidiano i gruppi alla Huckleberry Finn e ne desiderano la vita avventurosa. Senza sosta, ritrae ragazzi noiosi e per questo derisi. Molti dei titoli delle strisce di Briggs, come *When a Feller Needs a Friend* e *There's At Least One in Every Office*, sono divenuti frasi proverbiali. **DI**

← *Krazy Kat* è ambientato idealmente negli Stati Uniti occidentali.



The Inventions of Lucifer G. Butts 1914

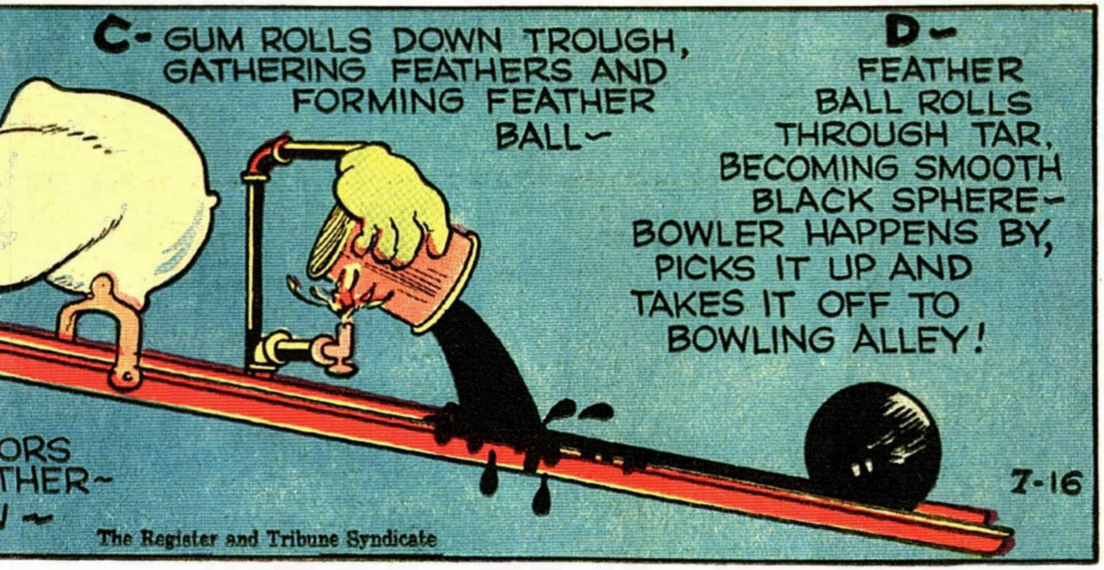
Rube Goldberg

Traduzione titolo in italiano *Le invenzioni di Lucifer G. Butts*
Prima edizione Hearst Corporation (USA)
Autore Reuben Lucius Goldberg (USA, 1883–1970)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Premio Pulitzer (1947)

Rube Goldberg fu il secondo di tre figli. Pubblicò la sua prima vignetta sulla rivista del campus dell'Università della California. Il fumetto era la sua vocazione: laureatosi ingegnere minerario nel 1904, lasciò il suo primo lavoro dopo pochi mesi per diventare vignettista a tempo pieno. Dopo essersi trasferito a New York nel 1906, anni di tentativi produssero infine grandi idee, giochi visivi o di parole, e le numerose serie di raffinati fumetti su sport e altri argomenti quotidiani. Nei suoi lavori spesso utilizzava balloon di testo e titoli strani, come *Lunatics I Have Met* o *Foolish Questions* (la cui copertina del 1909 mostrava una testa parlante che chiede: "Che cosa è questo, un libro?"), o "falsi" titoli come *Telephonies* (su coloro che credevano di telefonare), *Phoney Films* o *Phoney Balonies*.

La sua striscia più duratura fu *Boob McNutt*, pubblicata dal 1915 al 1934, con l'ingenuo Boob sempre a caccia di amore e disastri (Goldberg si sposò nel 1916 ed ebbe due figli). Le serie successive al 1930 (*Bobo Baxter*, *Lala Palooza*) ebbero breve durata o furono un fiasco totale (le sue vignette satiriche e la storia per così dire realistica *Doc Wright*). Il resto non fu altro che auto-promozione: conferenze, lezioni come artista ormai celebre, l'istituzione del Premio Reuben in suo nome. Il suo lavoro più celebre fu *The Inventions of professor Lucifer G. Butts*. Queste tavole raffiguravano strampalati dispositivi nati per eseguire, in realtà, i compiti più semplici. Nel 1909 "Dwig" (Clare Victor Dwiggins) aveva fatto qualcosa di simile nella sua serie *Schooldays*, come fece anche W. Heath Robinson nella sua serie di "soluzioni utili". **HvO**

Smaltimento di gomme da masticare, alla maniera di Rube Goldberg. ⬆



A book of drawings 1916

H. M. Bateman

Prima edizione *Punch* (Gran Bretagna)
Autore Henry Mayo Bateman (Gran Bretagna, 1887–1970)
Genere Umorismo
Influenza su Ralph Steadman

Quel grande talento naturale che fu Henry Mayo Bateman aveva sempre desiderato disegnare. Fu la sua robusta madre, Rosa Mayo, a inviare alcuni dei suoi disegni al grande illustratore Phil May per un consiglio. Perseguitato dalla depressione fin dalla gioventù, Bateman si salvò presto "impazzendo sulla carta". Appena ventenne decise di disegnare non solo persone, ma anche i loro stati d'animo. Nelle sue strisce riuscì a portare a nuove vette lo stile del pioniere del fumetto Caran d'Ache, autore di disegni umoristici pubblicati sui giornali fin dal1886: pagine quasi cinematografiche con vignette senza bordi, piene di furfanti, astanti perplessi, grandi teste, occhi fuori dalle orbite, linee cinetiche e corpi tremanti.

Il volume che Bateman pubblicò a suo nome nel 1921, *A book of drawings*, aveva 62 pagine di fumetti. Il suo forte era la satira grafica quasi apolitica, illustrata a penna, inchiostro e colori su riviste come *The Sketch* e *Punch*, insieme a lavori di pubblicità ben pagati, spesso a piena pagina, con un'unica criptica didascalia. Raffigurante cameriere inglesi, giudici, funzionari del fisco, fotoreporter, snob, lavoratori, impostori dell'arte moderna, trasgressori del proibizionismo, psicoanalisti strapagati e altri tipi umani, il suo lavoro per i periodici fu ristampato in varie edizioni cartonate. Il titolo della sua serie di maggiore successo, *L'uomo che...* fu originariamente concepito nel 1909. Dopo essersi ritirato dall'attività nel 1941, ormai ricco, spese i suoi ultimi giorni nel sud-ovest inglese e a Malta, consumato dalla paranoia, soprattutto nei confronti del fisco. **HvO**

The Gumps 1917

Sidney Smith

Prima edizione *The Chicago Tribune* (USA)
Autore USA (1877–1935)
Genere Umorismo
Influenza su programma radiofonico *Sam 'n' Henry*

Andy Gump aveva un aspetto diverso dai personaggi dei fumetti che lo avevano preceduto: un opportunista (privo di mento) che ambiva a una vita migliore per la sua rumorosa e polemica famiglia: la moglie Minerva (Min), il figlio Chester e lo Zio Bim. I Gumps furono il parto della mente dell'editore e direttore del *Chicago Tribune* Joseph Patterson. La striscia debuttò nel 1917 e in tre anni passò dalle pagine del *Tribune* ai quotidiani di tutta l'America. Patterson si affidò a uno dei vignettisti interni del *Tribune,* Sidney Smith, per creare il fumetto. Quando nel 1922 venne il momento di rinnovare il contratto a Smith, *The Gumps* era letto da dodici milioni di persone, e Smith si trovò a negoziare il primo accordo da un milione di dollari nella storia del fumetto.

"Non mi preoccupavo di disegnarli in modo estremamente divertente, volevo però che fossero verosimili", disse Smith a proposito dei suoi personaggi. La striscia, una delle prime pubblicate a puntate, ebbe grande successo, con trame lasciate insolute in modo che i lettori, per scoprire il seguito, acquistassero il numero successivo. Smith fece inoltre un uso del dramma mai visto prima. Nel 1921 l'introduzione della Vedova Zander, bramosa d'oro, e delle sue intenzioni nei confronti del ricco zio di Andy, Bim, rappresentarono tra i più forti e raffinati usi del meccanismo narrativo della suspense: all'epoca non erano in pochi a richiedere le edizioni del giornale "con i *Gumps*".

Smith continuò i *Gumps* fino alla sua morte, nel 1935, allorché la striscia fu affidata a Gus Edson, un giovane vignettista sportivo. **BS**

Il Signor Bonaventura 1917

"Sto"

Prima edizione *Corriere dei Piccoli* (Italia)
Autore Sergio Tofano (Italia, 1886–1973)
Genere Umorismo **Adattamenti** Film: *Cenerentola e il signor Bonaventura* (1942), spot pubblicitari

Per diverse generazioni il Signor Bonaventura fu il più celebre e rappresentativo personaggio del *Corriere dei Piccoli* – il principale settimanale a fumetti della prima metà (e oltre) del Novecento – e una sorta di simbolo del fumetto stesso. Vestito con una marsina rossa e un cappello a bombetta, Bonaventura entra in scena in ogni episodio come uno squattrinato, finendo per uscirne come un fortunato milionario. La sua iniziale sfortuna si rivela infatti una risorsa per altri (per esempio quando, inciampando, blocca inavvertitamente un ladro), e inevitabilmente culmina in un'enorme ricompensa, ormai proverbiale: l'assegno da "un milione".

Le sue micro-avventure, all'epoca, raccontavano metaforicamente la quotidianità della gente comune, e le difficoltà quotidiane degli italiani tra (e durante) gli anni di guerra. Gli episodi erano strutturati secondo il modello canonico del *CdP*: sei (o otto) vignette, con didascalie in versi, per lo più ottonari, a rima baciata, e una lingua aulica che appariva ironicamente opposta alla nitidezza di storie e disegni. Tofano fu uno stimato attore di commedie che lavorò con Vittorio De Sica e Luchino Visconti, ma fu anche regista, commediografo, scenografo e illustratore. Di Bonaventura diresse sei adattamenti per il teatro e un film; fu il primo personaggio italiano propriamente multimediale, protagonista di campagne pubblicitarie fino agli anni Cinquanta. Lo stile grafico di Tofano è semplice, rispetto al decorativismo di altri maestri del *CdP* come Rubino o Mussino. Le sue influenze provengono soprattutto dal versante più astratto (e giocoso) del futurismo, e in particolare da Fortunato Depero. **MS**

Rintracciando un ladro grazie al fiuto del fedele bassotto, Bonaventura guadagna la sua ricompensa. ➡

CORRIERE dei PICCOLI

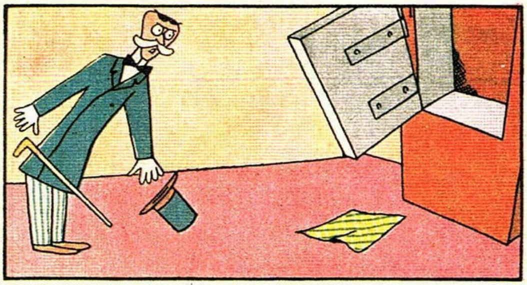
	REGNO:	ESTERO:
ANNO	L. 19.-	L. 32.-
SEMESTRE	L. 10.-	L. 17.-

SUPPLEMENTO ILLUSTRATO del CORRIERE DELLA SERA
SI PUBBLICA OGNI SETTIMANA

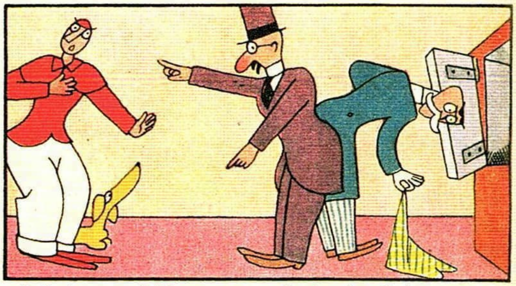
UFFICI DEL GIORNALE: VIA SOLFERINO, N° 28. MILANO.

PER LE INSERZIONI RIVOLGERSI ALL'AMMINISTRAZIONE DEL «CORRIERE DELLA SERA» - VIA SOLFERINO, 28 - MILANO

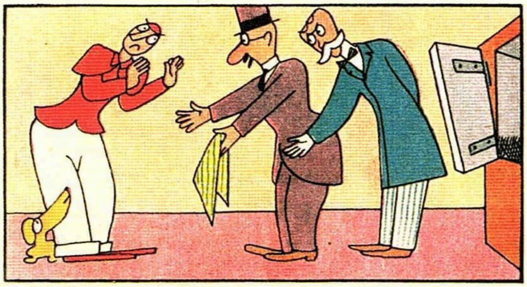
Anno XXXI - N. 13 — 26 Marzo 1939-XVII — Centesimi 40 il numero



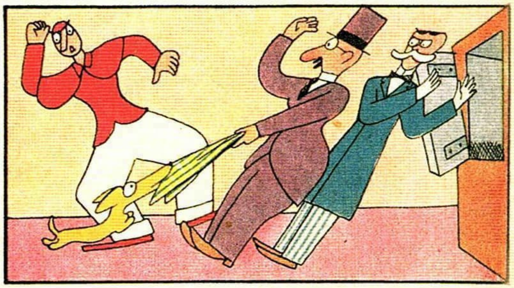
1. Qui comincia la sventura
del signor Bonaventura
e di un povero banchiere
cui vuotato hanno il forziere.



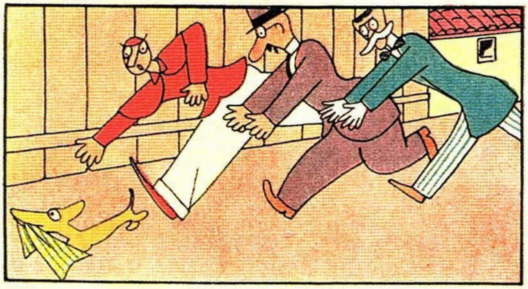
2. Un famoso poliziotto
viene, cerca sopra e sotto:
il colpevole, egli giura,
è il signor Bonaventura!



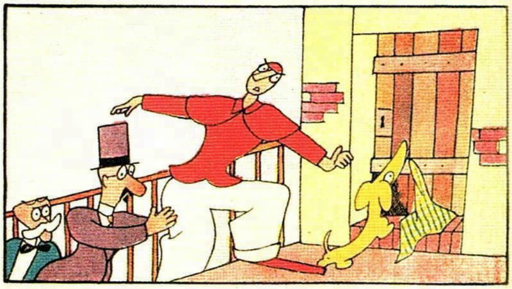
3. A conferma del sospetto
c'è per terra un fazzoletto
che smarrito certamente
ivi fu dal delinquente.



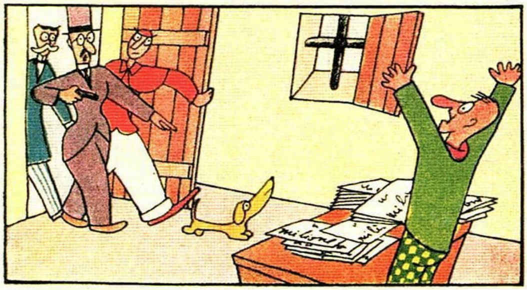
4. Ma di mano glielo strappa,
con un salto, il cane e scappa:
scappa come un disperato
con il corpo del reato.



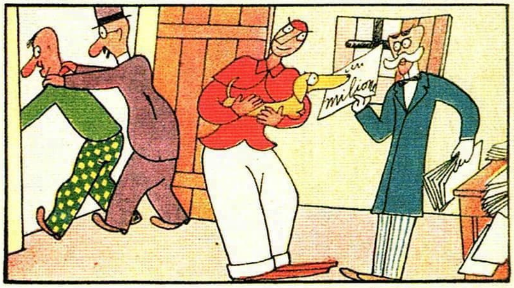
5. I tre restano perplessi,
poi si slanciano pur essi
dietro il cane, come il vento,
a un serrato inseguimento.



6. Ed il cane li conduce,
per viuzze senza luce,
ad un vecchio caseggiato
d'un quartiere malfamato.



7. Penetrando dentro a un tratto
vi sorprendono sul fatto
il furfante che il forziere
ha vuotato del banchiere.

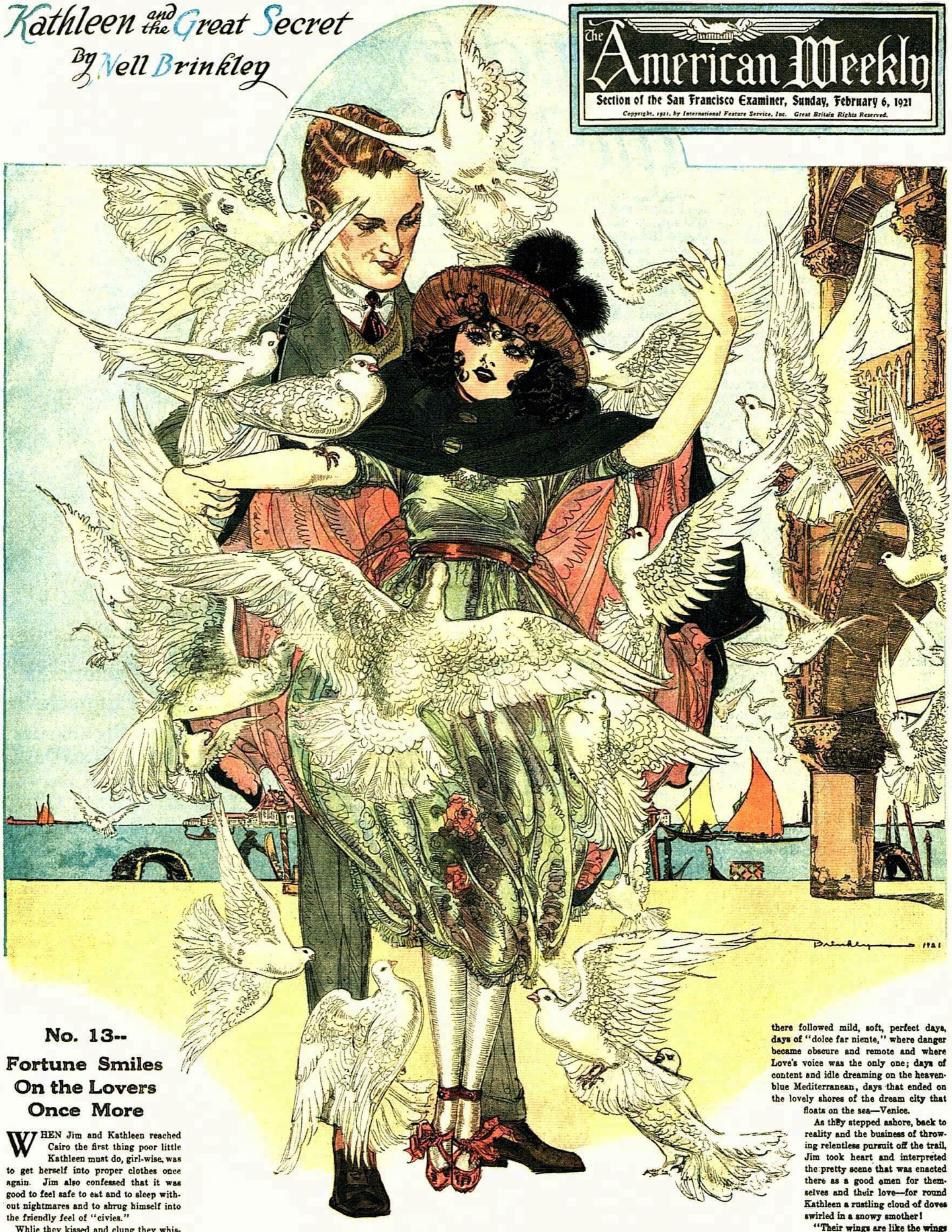


8. Riacquistato il capitale,
il banchiere liberale
fa una larga elargizione
al bassotto e al suo padrone.

Kathleen and the Great Secret

By Nell Brinkley

The American Weekly
Section of the San Francisco Examiner, Sunday, February 6, 1921
Copyright, 1921, by International Feature Service, Inc. Great Britain Rights Reserved.



No. 13-- Fortune Smiles On the Lovers Once More

WHEN Jim and Kathleen reached Cairo the first thing poor little Kathleen must do, girl-wise, was to get herself into proper clothes once again. Jim also confessed that it was good to feel safe to eat and to sleep without nightmares and to shrug himself into the friendly feel of "civies."

Whlie they kissed and clung they whispered about the feel of Arab cloth, and the tinkle of tinsel-like silver stars and shuddered—and kissed again. Kathleen seemed more *Kathleen* and Jim more *Jim* in the clothes of the land and the time where their love began. Home, home-time—the clothes of home. How good!

In Cairo the two wayfarers, babes-in-the-woods, appealed to the American Consul, who procured passage for them to Venice on an Italian steamer. Meantime, like good hounds on a scent, the agents of the Power Trust, Stratton's concern, were searching for them—and warm on the trail.

For the two weary, lovers, however, there followed mild, soft, perfect days, days of "dolce far niente," where danger became obscure and remote and where Love's voice was the only one; days of content and idle dreaming on the heaven-blue Mediterranean, days that ended on the lovely shores of the dream city that floats on the sea—Venice.

As they stepped ashore, back to reality and the business of throwing relentless pursuit off the trail, Jim took heart and interpreted the pretty scene that was enacted there as a good omen for themselves and their love—for round Kathleen a rustling cloud of doves swirled in a snowy smother!

"Their wings are like the wings of Eros, son of Venus," said Jim to himself.

—*NELL BRINKLEY.*

(To Be Continued Next Sunday)

The Brinkley Girls 1918

Nell Brinkley

Prima edizione Hearst Corporation (USA)
Autore USA (1886–1944)
Genere Romantico
Influenzato da *Ziegfeld Follies* (1908)

L'autrice di questo universo fatto di ragazze frivole ed eroine romantiche dagli occhioni languidi, Nell Brinkley, fu una protagonista dei mezzi di comunicazione visivi agli inizi del XX secolo. Dopo tanti anni, la storica del fumetto Trina Robbins ha finalmente raccolto e ristampato le opere dell'illustratrice nelle loro originali e deliziose tonalità cromatiche in un'antologia, *The Brinkley Girls*, che ci fa capire come mai la Brinkley riuscì ad avere sui suoi lettori una presa tanto forte.

Nell Brinkley giunse a New York nel 1906, dopo aver abbandonato una carriera come vignettista politica in Colorado. Lavorò come illustratrice tuttofare per i potenti giornali di Hearst, prestando la sua matita ai temi più vari, dai processi in tribunale a fantasiosi viaggi nel tempo.

I lettori si affezionarono subito allo stile della tipica "ragazza Brinkley", con i suoi riccioli e il sorriso scintillante, e acquistarono i molti prodotti che richiamavano il suo personaggio. Dal 1918 in poi, il pubblico seguì le eroine dai morbidi capelli della Brinkley in varie avventure dai titoli come "Occhi d'oro e il suo eroe, Bill", storia dell'incrollabile fedeltà di una donna durante la Prima guerra mondiale; gli epici drammi in costume anni Venti di "Kathleen e il Grande Segreto" e "Betty e Billy e il loro amore attraverso i secoli"; storie leggere da adolescenti come "Le fortune di Flossie" e "I sogni a occhi aperti di Dimple". La Robbins sostiene che l'autrice ebbe uno sguardo femminista, e la sua ispirata serie "Eroine di oggi" dei tardi anni Trenta lo dimostra. Quando Nell Brinkley si ritirò, nel 1937, il mondo che aveva creato era stato in gran parte rimpiazzato dal successo dei melodrammi hollywoodiani. **EL**

Gasoline Alley 1918

Frank O. King

Prima edizione *The Chicago Tribune* (USA)
Autore USA (1883–1969)
Genere Dramma realistico **Riconoscimenti** National Cartoonists Society Humor Strip (1957)

Creato da Frank O. King, *Gasoline Alley* si presentava come una striscia di vita quotidiana, banale, che improvvisamente si trasformava in azione mozzafiato. L'editore voleva raggiungere il pubblico femminile con l'introduzione di un bambino tra i personaggi, ma il protagonista, Walt Wallet, era scapolo. La soluzione arrivò con l'idea di far trovare a Walt un bimbo abbandonato sulla sua porta di casa, che l'uomo adotta e nomina Skeezix, parola gergale per "vitello orfano".

Per aiutarlo ad affrontare la paternità Walt assume una tata, Rachel, gradualmente introdotta attraverso una escalation di informazioni visive. Il regista Alfred Hitchcock utilizzò una tecnica simile nel film *Il club dei trentanove* (1935), così come fece il fumettista Milton Caniff quando lanciò *Steve Canyon* nel 1947. L'utilizzo metaforico di King della "parte per il tutto", però, fu per certi versi più raffinato e maestoso. Vignetta dopo vignetta, si scoprono dettagli come i guanti bianchi della tata seminascosti prima da un grande cappello floscio, poi da un armadio della cucina e infine sotto il cesto di vimini di una carrozzina. Nella parte finale, sviluppata lungo due puntate, Rachel si rivela essere afro-americana. In pochi mesi fu ridotta al rango di cameriera, e i suoi lineamenti furono dotati delle stereotipiche labbra di grandi dimensioni.

Nonostante il suo ritmo lento, questa striscia quotidiana presenta un'accattivante vicenda umana; una lentezza che genera la curiosità di seguire gli sviluppi della vicenda. La striscia ebbe un ruolo innovativo nel mostrare il progressivo invecchiamento dei suoi personaggi, particolarmente evidente nella crescita del trovatello Skeezix. **IR**

← **Il ritmo della prosa contribuì al fascino delle elaborate costruzioni visive di Nell Brinkley.**

The Bungle Family 1918

Harry J. Tuthill

Traduzione titolo in italiano *La famiglia Bungle*
Prima edizione *New York Evening Mail* (USA)
Autore USA (1886–1957) **Genere** Umorismo
Influenza su Art Spiegelman

Harry J. Tuthill nacque in una casa popolare a Chicago nel 1886. La povertà e le privazioni che conobbe durante l'infanzia influenzarono tutta la sua produzione artistica. Non pubblicò alcun disegno finché non fu messo sotto contratto dal quotidiano *St. Louis Star* nel 1916. George e Josephine Bungle e la loro figlia Peggy fecero il loro debutto in *Home Sweet Home* (1918-24), una striscia basata sui ricordi della vita in appartamento dello stesso Tuthill, reintitolata *The Bungle Family* nel 1924. Considerato da Art Spiegelman (*Maus*) uno dei fumetti americani più sottovalutati, *The Bungle Family* scivolò inspiegabilmente nel dimenticatoio verso la metà del XX secolo, nonostante fosse apparso su dozzine di quotidiani già dalla metà del 1930.

George e Josephine sono una tipica coppia della classe media, le cui vite sono scandite da ripetuti scontri con vicini, esattori e, in modo davvero spettacolare, fra di loro. George rappresentava lo sfogo delle frustrazioni di una generazione i cui sogni erano stati negati dalla Grande Depressione, con dialoghi realistici e crudi. Di tutte le "family strip" allora in circolazione, *The Bungle Family* fu quella che aprì la più realistica delle finestre sulla vita domestica americana.

L'abilità di Tuthill nel riconoscere i paradossi presenti nelle nostre vite apparentemente ordinate e razionali era il risultato di un'infanzia passata a vagabondare attraverso il Midwest su e giù dai vagoni dei treni. *The Bungle Family* fu il primo esempio di "situation comedy", nata da esperienze quotidiane sempre plausibili anche se in prima battuta assurde. **BS**

La città: un viaggio appassionato 1919

Frans Masereel

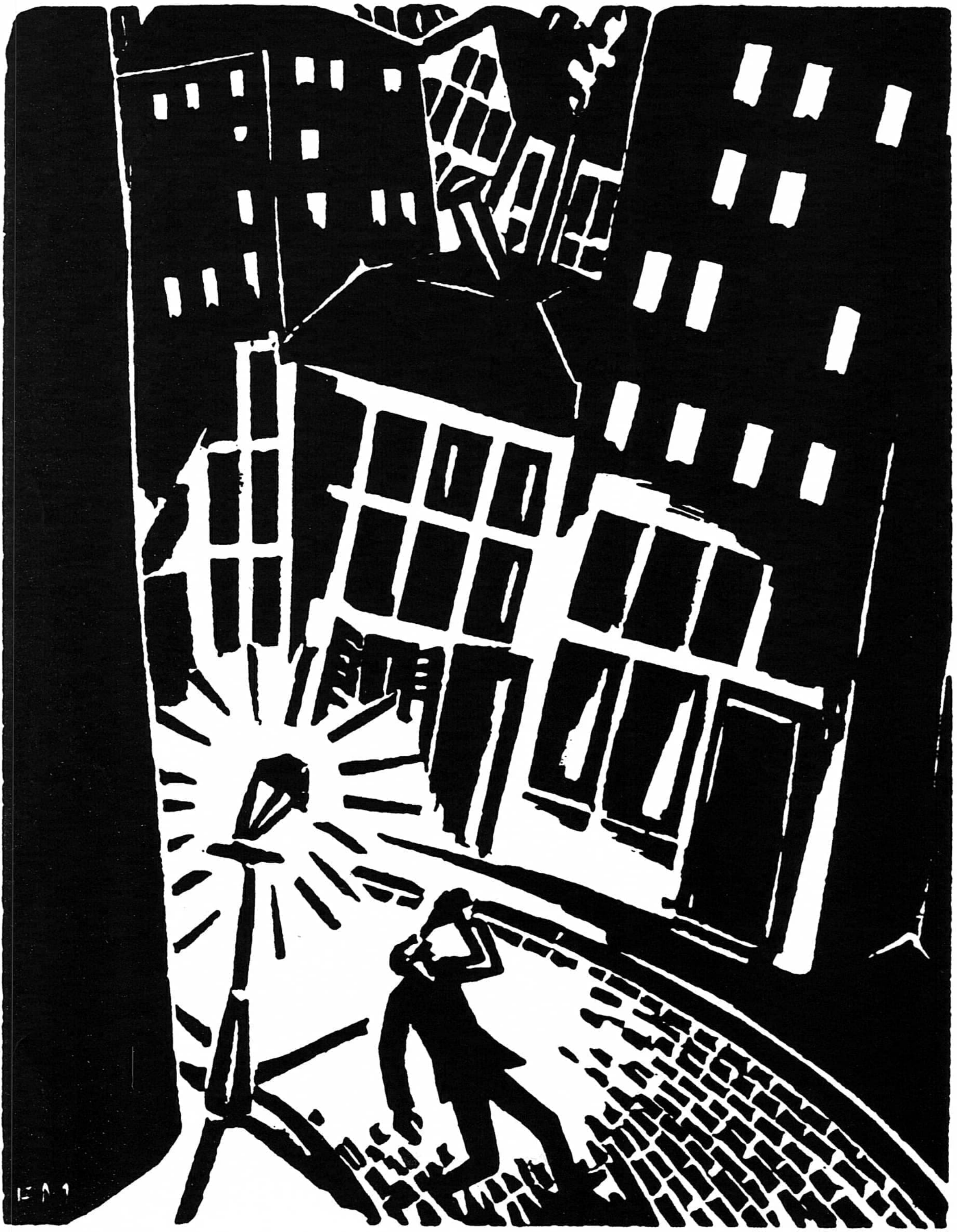
Titolo originale *Mon livre d'heures*
Prima edizione Autoprodotto (Svizzera)
Autore Belgio (1889–1972)
Genere Apologo politico

L'artista belga Frans Masereel era un pacifista. Adottò l'incisione come mezzo per diffondere i suoi messaggi (non era certo il primo: fra gli altri, Jacques Callot e Francisco Goya fecero la stessa scelta). Il suo lavoro, tuttavia, trasmette un senso di urgenza maggiore: l'ottica realistica e l'uso della xilografia generavano un messaggio semplice e diretto. Il suo stile era anche dovuto alla necessità di lavorare velocemente e risolvere problemi tecnici. Ad esempio, come sostiene il suo biografo Josef Herman, Masereel doveva "ottenere il massimo effetto utilizzando carta di qualità scadente, in cui le linee sottili semplicemente si perdono".

A Ginevra, dove visse dal 1916 al 1922, Masereel produsse xilografie in bianco e nero dallo stile espressionista per il giornale pacifista *La Feuille* (La Foglia). Consapevole delle sofferenze vissute dalle masse più deboli, attaccò ripetutamente l'avidità e la ricchezza guadagnate a discapito di milioni di persone durante la guerra.

Nel 1918, come conseguenza del suo lavoro per *La Feuille*, Masereel iniziò a produrre graphic novel privi di parole, o "romanzi in xilografie", come li definì l'artista Lynd Ward. Il racconto più celebre è forse il *Viaggio appassionato*, pubblicato in Italia nel 1979 da Mazzotta. La città immaginaria che egli crea è nera come l'inchiostro delle incisioni e fonte di ogni male: violenza, alienazione, povertà, malattia, disperazione, ubriachezza. Il personaggio centrale del racconto è testimone di tutto questo ma, nelle parole di Herman, è anche "il simbolo dell'umanità di Masereel". **DI**

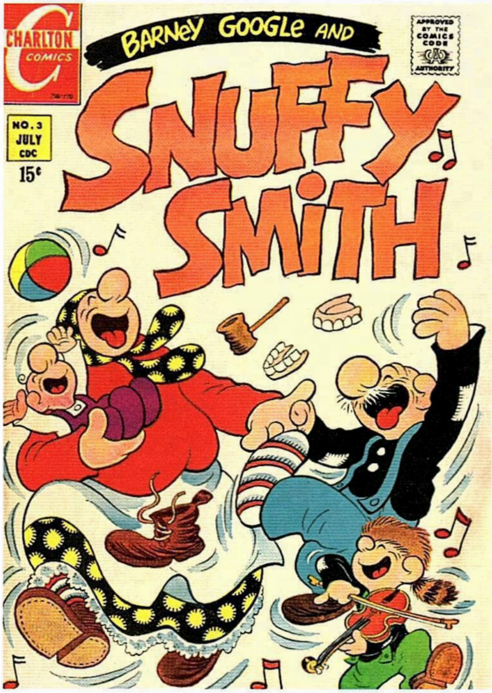
Frans Masereel, nelle sue xilografie, creò un minaccioso paesaggio urbano. ➡



Barney Google 1919

Billy DeBeck

Titolo originale *Barney Google and Snuffy Smith*
Prima edizione *Chicago Examiner* (USA)
Autore USA (1890–1942) **Genere** Umorismo
Adattamento Film: *Horsefeathers* (1928)



Letture simili
Apple Mary Martha Orr
Danny Dingle Bernard Dibble
Mickey Finn Lank Leonard
The Bungle Family H. J. Tuthill
Tillie the Toiler Russ Westover

Barney Google fu uno dei personaggi disegnati più riconoscibili degli anni Venti. I suoi caratteristici occhi a palla hanno ispirato una canzone di successo e molti altri fumetti. Fu anche protagonista di una serie di cortometraggi nei tardi anni Venti e, più avanti, di una serie animata. L'evoluzione del personaggio fu graduale. Nella sua prima apparizione, in *Married life* (Vita coniugale) del 1916, era uno spilungone di nome Aleck, diventato presto il dominatore della striscia. DeBeck in seguito lo rielaborò, portandolo al nome con cui è noto, in *Take Barney Google, For Instance*, del 1919, ma ci vollero due anni prima che assumesse l'aspetto tarchiato che conosciamo.

La striscia privilegiava l'amore di Billy DeBeck per lo sport, e in genere uscì nelle pagine sportive dei quotidiani, anche durante i lunghi periodi in cui DeBeck si dedicò a trame avventurose o gialle. Lo stile grafico di DeBeck enfatizzava il movimento e riecheggiava tanto la stampa satirica dell'Ottocento quanto le raffinate illustrazioni della moda contemporanea. La striscia fu estremamente influente a suo tempo; in Italia il personaggio divenne *Bernabò Goggoloni*.

"Qui dice che i tempi duri stanno tornando… Io non li ho mai visti andare via!"

Hillbilly Snuffy Smith, introdotto nel 1934, incarnava i tempi duri della crisi economica. Nonostante gli scherzi fatti a sue spese, riuscì a toccare le corde dei lettori nello stesso modo in cui Barney lo aveva fatto negli anni Venti, e ben presto si guadagnò un ruolo da protagonista alla pari di Barney. DeBeck vide per la prima volta il lavoro del suo futuro assistente Fred Lasswell sul manifesto di una chiesa, e come tecnica di addestramento gli fece copiare un'illustrazione di Charles Gibson al giorno. Quando DeBeck morì, Lasswell proseguì la striscia fino al 2001. **FP**

Pip, Squeak and Wilfred 1919

Bertram Lamb Austin Payne

La striscia *Pip, Squeak e Wilfred* fu così popolare negli anni Venti da avere un proprio fan club, la Lega dei Wilfrediani di Gugnuncs (WLOG). Questo club di ragazzini fu organizzato dal quotidiano londinese *Daily Mirror* nel 1927 per soddisfare gli appassionati della popolare strip (basata sulla semplice, schietta amicizia dei suoi tre personaggi) che continuava a uscire sul *Mirror* dal 1919. Gli oltre 100.000 membri del WLOG raccolsero fondi per beneficenza attraverso raduni, feste e una fiera annuale a Londra. Si può dire che i fan fossero essi stessi un emblema dell'integrità morale della striscia.

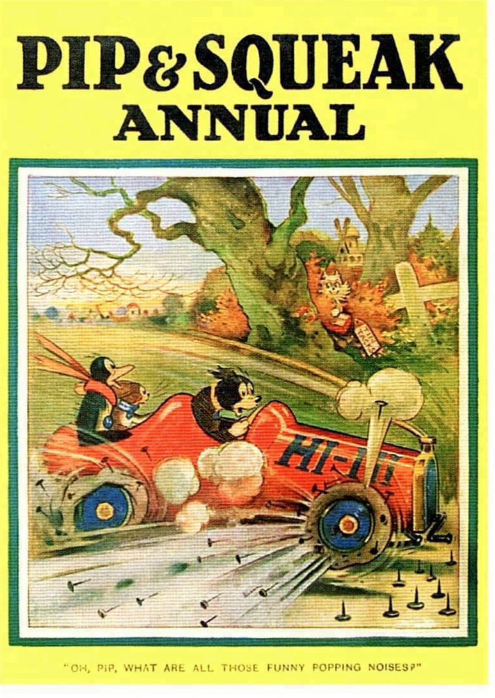
Un'ulteriore prova della popolarità della striscia fu nel merchandising, che arrivò a comprendere giochi da tavolo, biglietti di auguri, almanacchi, una porcellana di

"Voglio tre torte e tre salsicce per favore… grazie zia, ne vorremmo anche di più, se sono buone."

Wilfred prodotta dalla Royal Doulton nel 1927 e una serie film muti. Si trattò chiaramente di molto di più di un semplice fumetto: fu un vero e proprio fenomeno.

Pip, Squeak e Wilfred fu ideato da Bertram Lamb, che firmava ogni striscia "zio Dick". Squeak, una pinguina, era stata covata sulla costa africana e si era poi diretta a Londra. Pip, un terrier maschio, era stato acquistato da un rifugio per cani abbandonati. Più avanti nella serie, Pip e Squeak presero con sé Wilfred, un coniglio dalle lunghe orecchie, scoperto a caccia di farfalle in un campo di trifoglio. Insieme, questi tre personaggi antropomorfi (accuditi dal loro proprietario umano, zio Dick, e dalla sua domestica Angeline) abitano in un paese delle fate surreale, privo di ogni malvagità. Questo mondo perfetto alla *Pollyanna* fu espressamente concepito per il pubblico del dopoguerra, desideroso di riprendersi dopo anni di orrore e morte. **BS**

Prima edizione *Daily Mirror* (Gran Bretagna)
Autori Lamb (Gran Bretagna, 1889–1936); Payne (Gran Bretagna, 1876–1956)
Genere Umorismo, per bambini

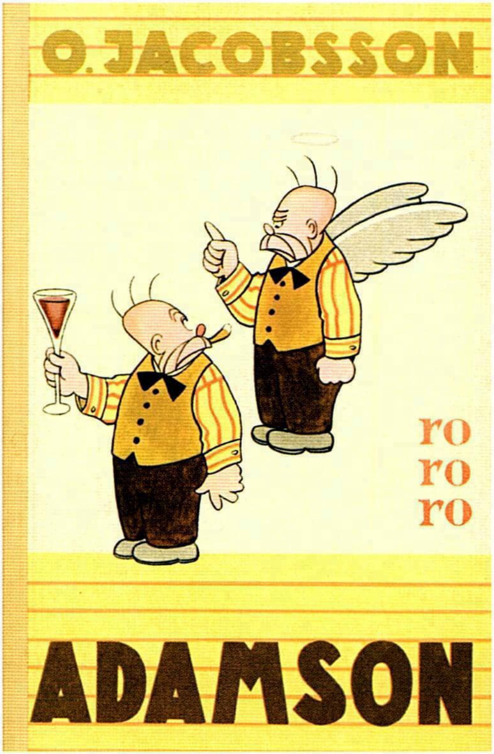


Letture simili
Bobby Bear Autori vari
Eb 'n Flo Brian Segal
Orsetto Rupert Maria Tourtel, Alfred Bestall
Teddy Tail Charles Folkard
Tiger Tim's Weekly Julius Stafford-Baker

Adamson 1920

Oscar Jacobsson

Titolo originale *Adamson's Adventures*
Prima edizione *Söndags-Nisse* (Svezia)
Autore Svezia (1889–1945)
Genere Umorismo



Letture simili
Arcibaldo e Petronilla George McManus
Fortunello Frederick Burr Opper
Il piccolo re Otto Soglow

Adamson fu pubblicato nel 1920 nella rivista umoristica svedese *Söndags-Nisse* (e in Italia sul *Corriere dei Piccoli*, come *Omobono*). Il personaggio principale era un piccolo, anziano signore con pochi capelli in testa. Fumava costantemente un grosso sigaro, portava un grande cappello e aveva un'espressione da clown serioso.

Essendo una striscia a fumetti senza parole, *Adamson* traeva il suo umorismo da una varietà di altre soluzioni. Le aspettative dei lettori venivano disattese quando, ad esempio, il protagonista cercava di recuperare una palla a strisce dal mare solo per scoprire che si trattava del fondoschiena di un nuotatore in costume da bagno a righe. Oppure, rideva della sua umana ingenuità quando rimproverava la moglie sul conto della spesa, per poi ricoprirla di gratitudine quando gli veniva servita una splendida cena. L'umorismo era universale, e la popolarità di *Adamson* si diffuse anche fuori dalla Svezia, su giornali, riviste e raccolte pubblicate in tutto il mondo.

"Come l'assenza di parole, anche l'assenza di sfondi diede agli elementi maggior peso e importanza."

Coulton Waugh, pittore / fumettista

Adamson era una striscia quotidiana, di solito composta da quattro vignette in bianco e nero di dimensioni identiche. Le storie erano piuttosto semplici, e la gag era affidata alle azioni fisiche e alle espressioni facciali, senza alcun dialogo. Nonostante ciò, la strip ha assunto spesso un aspetto sorprendentemente filosofico, con il piccolo uomo alle prese con disavventure di tutti i giorni senza venirne mai a capo. Nell'ultima vignetta della striscia spesso non si trovava la classica battuta finale, bensì un raccolto momento di contemplazione, che rese *Adamson* subito riconoscibile rispetto ai fumetti dell'epoca. **FS**

Orsetto Rupert 1920

Maria Tourtel, Alfred Bestall

Titolo originale *Rupert Bear*
Prima edizione *Daily Express* (Gran Bretagna)
Autori Tourtel (Gran Bretagna, 1874–1948); Bestall (Gran Bretagna, 1892–1986) **Genere** Per bambini

Orsetto Rupert fu tra le prime quattro strisce importanti a essere pubblicate sulla stampa britannica, ma a differenza delle altre ha resistito per oltre novant'anni, fino a oggi. Rupert fu creato nel 1920 per il *Daily Express* allo scopo di attirare il pubblico più giovane, come risultato di un'intensa guerra tra testate concorrenti.

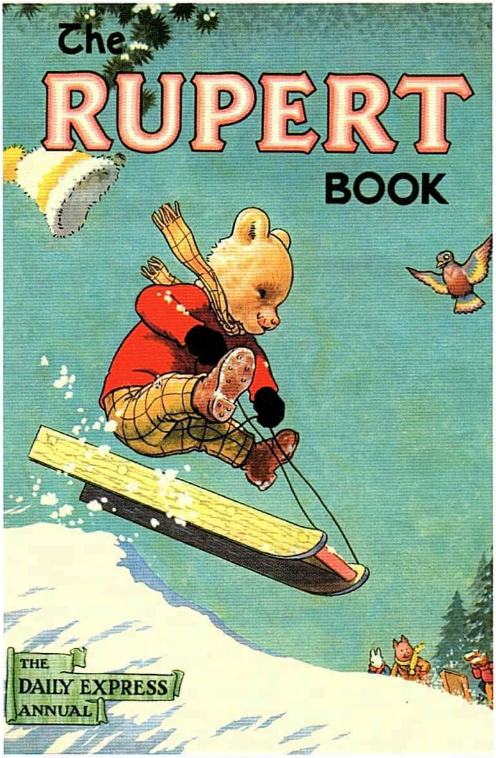
Maria Tourtel era un'illustratrice di successo, e diede un tocco di elegante stravaganza a Rupert e ai suoi amici antropomorfi Bill Badger, Algy Pug, e Trunk Edward. Il mondo di Rupert è un tenero idillio, tipicamente inglese, in cui gli animali vivono come fossero esseri umani, e dietro l'angolo c'è sempre qualche avventura un po' magica. La Tourtel era un'artista di talento, ma la strip si trasformò in qualcosa di ancor più speciale con il suo ritiro nel

"Bestall vedeva il suo ruolo [di illustratore] come la più importante e vitale professione di Fleet Street."

Amanda Craig, autrice

1935, quando alle redini arrivò l'illustratore Alfred Bestall. Anch'egli condivideva una certa economia di stile e di linee, ma mostrava anche un talento per la narrazione e un occhio per il paesaggio che il fumetto britannico non aveva mai visto prima.

Orsetto Rupert uscì come strip quotidiana in bianco e nero sull'*Express* e dal 1936 in almanacchi perfettamente rilegati. Proprio per questi Bestall sfoggiò delicate copertine ad acquerello degne di Arthur Rackham e Edmund Dulac. Con Bestall la striscia allargò i suoi orizzonti, e l'avventuroso orsetto prese a viaggiare in mondi di fantasia governati da uccelli selvaggi o folletti. Gli animali si univano a personaggi umani, come il Professore (il suo servo nano) e la ragazza cinese Tiger Lily. La strip è una miscela unica di vita in un villaggio bucolico, iconografia asiatica e un'Inghilterra che pare rimasta ferma al 1930. **DR**



Letture simili
Oswald the Rabbit Walter Lantz
Owly Andy Runton
Teddy Tail Charles Folkard

Winnie Winkle 1920

Martin Branner

Prima edizione *Chicago Tribune* (USA)
Autore USA (1888–1970)
Genere Sentimentale
Adattamento Film: *Winnie Winkle the Breadwinner* (1926)

Grande classico del fumetto per 76 anni, *Winnie Winkle* colmò il divario tra una società in cui le donne non lavorano fuori casa e un mondo più emancipato, grazie alla sua pionieristica rappresentazione di una "ragazza in carriera". Originariamente chiamato *Winnie Winkle la capofamiglia*, il suo ideatore Martin Branner lanciò la striscia nel 1920, un mese dopo che, negli Stati Uniti, alle donne era stato riconosciuto il diritto di voto.

La bionda e sottile Winnie – che avrebbe potuto essere una cugina della Polly di Cliff Sterrett – inizia come stenografa, e durante la vita della strip eserciterà diverse professioni. La differenza tra *Winnie Winkle* e le strip successive di "donne in carriera", come *Brenda Starr*, è che la vita di Winnie era serena e tranquilla. Gran parte della trama della striscia ruotava intorno ai pretendenti di Winnie e alla sua vita familiare, dominata dal padre fastidioso e il fratello adottivo, Perry. Malgrado non saltasse fuori da aeroplani né facesse parte di una gang come l'avventurosa Brenda, Winnie passò attraverso esperienze forti, diventando madre e vedova durante la Seconda guerra mondiale: un fatto che rispecchiava l'esperienza di molte altre donne dell'epoca.

Assai tradotta, soprattutto nei Paesi Bassi (dove il fratello Perry viveva da solo, come "Sjors"), Winnie si radicò ulteriormente nell'immaginario collettivo quando divenne fonte d'ispirazione per l'artista pop Roy Lichtenstein. Dopo le avventure nel Corpo dei Volontari per la Pace e nell'industria della moda, Winnie si ritirò per sempre nel 1996. Molte strisce originali di *Winnie Winkle* sono custodite negli archivi della Syracuse University a New York. **EL**

Pop 1921

John Millar Watt

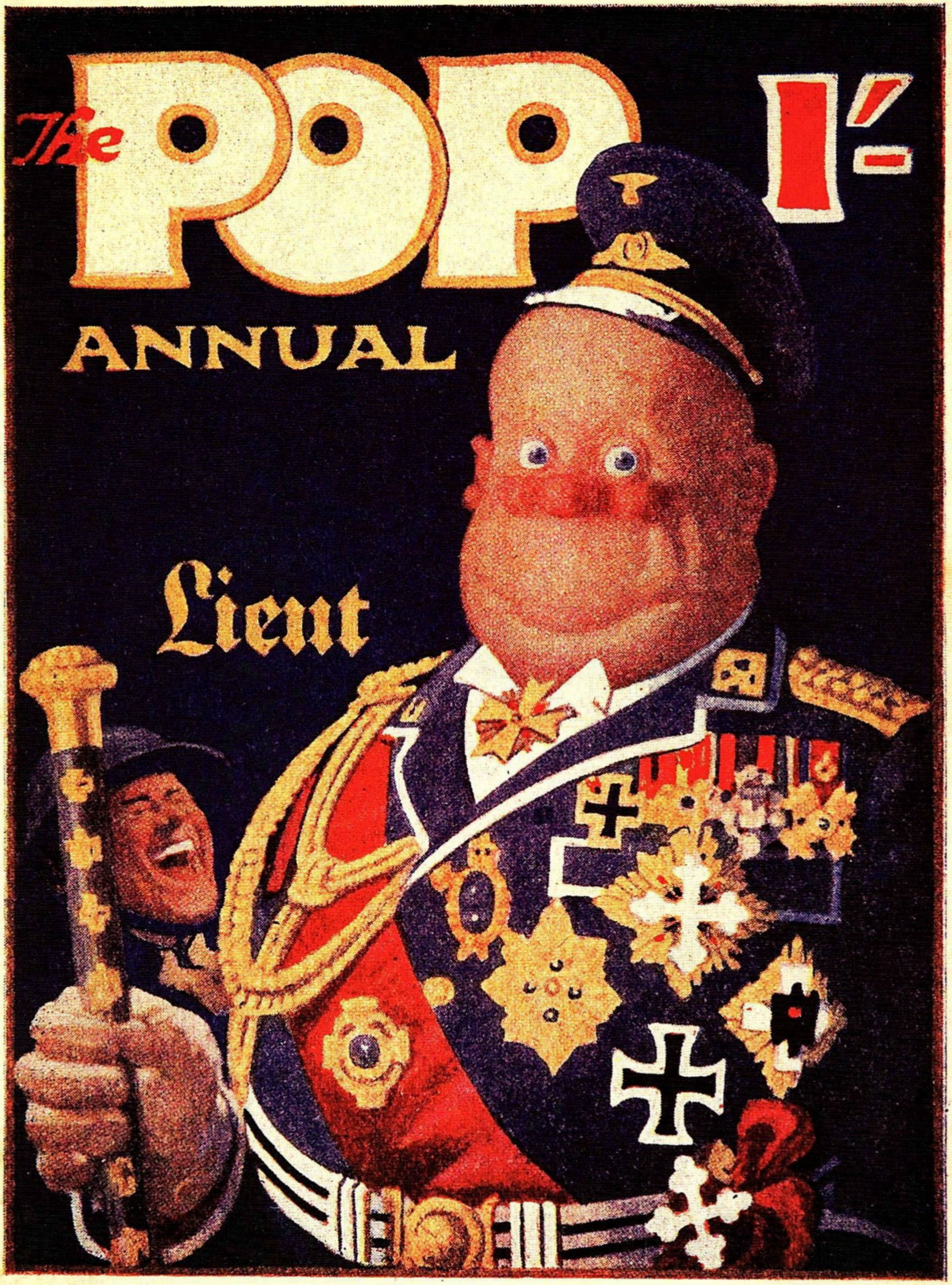
Prima edizione *Daily Sketch* (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1895–1975)
Genere Umorismo
Influenza su *Blondie*

Pop fu creato per il *Daily Sketch* come risposta ad altre popolari strisce quotidiane, come *L'Orsetto Rupert*. Lo *Sketch* pubblicò un annuncio invitando gli autori a presentare nuove idee, e il vincitore fu John Millar Watt. Come candidato, per la verità, era piuttosto sorprendente: era già un illustratore professionista per la rivista *The Sphere*, e diplomato alla prestigiosa Slade School of Art. Ciò che aveva pensato, però, era davvero degno di un inatteso cambio di carriera.

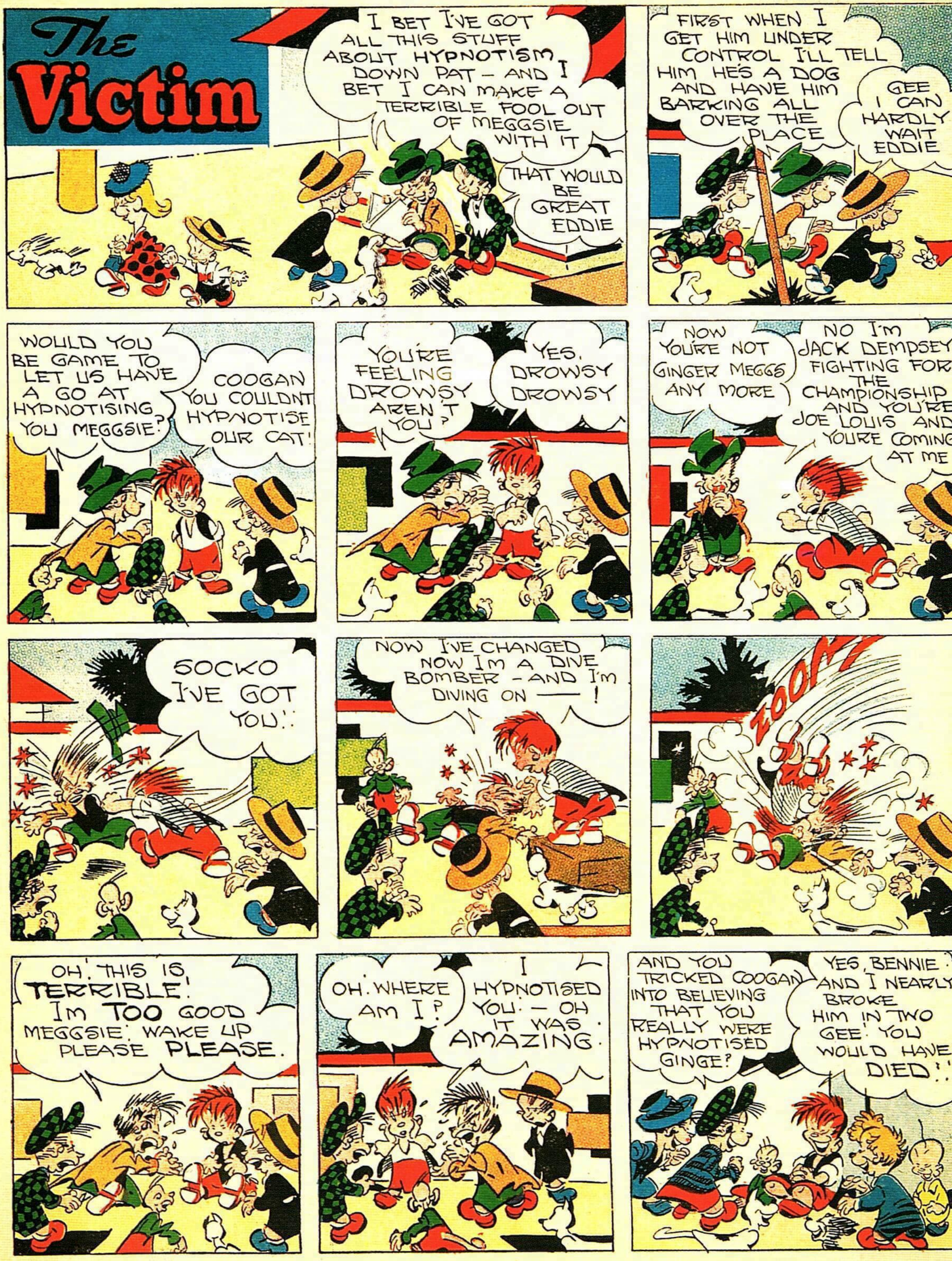
La striscia ruotava intorno al Pop del titolo, un corpulento spaccone, insieme alla moglie, ai figli e al migliore amico, il Colonnello. Rispetto a un Falstaff e alla sua controparte nel fumetto americano, ovvero l'Arcibaldo di *Arcibaldo e Petronila*, Pop era sempre disperato per la sua famiglia e per la società in generale. Col suo panciotto, l'abito a coda e le ghette, rimandava chiaramente ad altri tempi, più "signorili", e l'umorismo della striscia risultava in genere caloroso e toccante.

Millar Watt disegnò la striscia con grande eleganza e con una linea essenziale, anche se di tanto in tanto provava a stupire con la sua padronanza della scrittura. La sua narrazione si sviluppava attraverso un solo sfondo comune, ma suddiviso in quattro vignette. Usò anche varie vignette mute, per suggerire pause temporali o reazioni riflessive, e gestì il ritmo collocando le battute nella terza vignetta e le reazioni nella quarta. Dal 1929 la striscia apparve sul *New York Sun*, dove fu pubblicata per due decenni. Millar Watt si ritirò nel 1949, anche se il suo sostituto, Gordon Hogg, continuò a disegnare *Pop* per altri undici anni. **DAR**

Il successo di *Pop* ha ispirato una serie di raccolte annuali: questa è del 1925. ➡



80 PAGES OF CARTOONS REPRODUCED FROM "THE DAILY SKETCH"


The Victim
I BET I'VE GOT ALL THIS STUFF ABOUT HYPNOTISM DOWN PAT - AND I BET I CAN MAKE A TERRIBLE FOOL OUT OF MEGGSIE WITH IT
THAT WOULD BE GREAT EDDIE
FIRST WHEN I GET HIM UNDER CONTROL I'LL TELL HIM HE'S A DOG AND HAVE HIM BARKING ALL OVER THE PLACE
GEE I CAN HARDLY WAIT EDDIE
WOULD YOU BE GAME TO LET US HAVE A GO AT HYPNOTISING YOU MEGGSIE?
COOGAN YOU COULDNT HYPNOTISE OUR CAT!
YOU'RE FEELING DROWSY AREN'T YOU?
YES. DROWSY DROWSY
NOW YOU'RE NOT GINGER MEGGS ANY MORE
NO I'M JACK DEMPSEY FIGHTING FOR THE CHAMPIONSHIP AND YOU'RE JOE LOUIS AND YOU'RE COMING AT ME
SOCKO I'VE GOT YOU!!
NOW I'VE CHANGED NOW I'M A DIVE BOMBER - AND I'M DIVING ON —— !
ZOOM!
OH! THIS IS TERRIBLE! I'M TOO GOOD MEGGSIE! WAKE UP PLEASE PLEASE.
OH. WHERE AM I?
I HYPNOTISED YOU. - OH IT WAS. AMAZING.
AND YOU TRICKED COOGAN INTO BELIEVING THAT YOU REALLY WERE HYPNOTISED GINGE?
YES, BENNIE. AND I NEARLY BROKE HIM IN TWO GEE! YOU WOULD HAVE DIED!!

Ginger Meggs 1921

Jimmy Bancks

Prima edizione *Sunday Sun* (Australia)
Autore Australia (1889–1952)
Genere Umorismo
Adattamento Film (1982)

Nel 1921 il direttore dell'australiano *Sunday Sun*, Monty Grover, indisse un bando per la creazione di un fumetto su un gruppo di ragazzi che si cacciano spesso nei guai, e vengono sempre salvati da una ragazza. Tra i contendenti Grover selezionò una striscia intitolata *Us Fellers* di un illustratore sconosciuto di nome Jimmy Bancks. Uno dei ragazzi delle sue strisce era un piantagrane dai capelli rossi chiamato Ginger Smith.

I limiti tecnici, nella stampa a colori degli anni Venti, ridussero l'inchiostro usato nel disegno al tratto ai rossi, gialli e blu; il che significa che i capelli rossi, aspetto distintivo dell'eroina, nacquero da queste necessità più che dalla creatività. All'alba del terzo episodio di *Us Fellers*, Bancks aveva tranquillamente liquidato la ragazza voluta da Grover, rinominato la striscia in Ginger *Meggs* e definito i suoi amici e la famiglia: il padre John, la madre Sarah, il fratello Dudley, il migliore amico Benny, la fidanzata Minnie, il rivale Eddie, e la sua nemesi, Tiger Kelly.

Notoriamente la strip più longeva della storia australiana, *Ginger Meggs* fu tra i primi fumetti a essere ambientati in un contesto tipicamente locale. A tutti i ragazzi australiani nati con i capelli rossi, almeno una volta nella vita, è capitato di essere chiamati "Ginger". Quando nel 1951 la striscia si spostò dal *Sunday Sun* al rivale *Sunday Telegraph*, ben 80.000 lettori si trasferirono con essa. Bancks morì nel 1952, ma la strip proseguì grazie a vari altri autori; al momento è disegnata dal fumettista di Melbourne Jason Chatfield. "Gli autori vanno e vengono", disse Bancks una volta, "ma i loro personaggi vivono." Parole profetiche. **BS**

Minute Movies 1921

Ed Wheelan

Traduzione titolo in italiano *Piccoli film*
Prima edizione George Matthew Adams Service (USA)
Autore USA (1888–1966)
Genere Satira

Nel 1918, sul giornale *New York American* di William Randolph Hearst, debuttò *Midget Movies*, una nuova rivoluzionaria striscia satirica sull'industria del cinema muto. Il suo creatore era Ed Wheelan, che aveva iniziato a prendere in giro il cinema muto e le sue stelle già mesi prima, con strisce prive di un titolo preciso. *Midget Movies* sviluppò presto "lunghe" trame di durata settimanale, in un periodo in cui, nei fumetti, l'idea di *continuity* era un concetto raro e ancora emergente. In seguito a una disputa legale, nel 1920 Wheelan lasciò l'impero di Hearst e portò *Midget Movies* al servizio di George Matthew Adams. La striscia tornò in circolazione nel 1921 col nuovo nome *Minute Movies*.

Sebbene la striscia occupasse, sulle pagine dei giornali, lo stesso spazio delle altre, era costruita su due livelli, il che rendeva le vignette minuscole. Wheelan sapeva sfruttare gli spazi, e riusciva abilmente a inserire primi piani del fascinoso protagonista maschile Dick Dare e della protagonista femminile Hazel Dearie (tanto plausibile che i bambini le scrivevano per chiederle l'autografo). Nessun genere fu risparmiato dalla satira di Wheelan: western, romantico, drammatico, poliziesco, e anche i cinegiornali; non c'era ruolo o situazione che il disinvolto Dick o la conturbante Hazel non potessero interpretare.

Wheelan scrisse, disegnò e inchiostrò la striscia da solo, e il suo immaginario studio cinematografico, creato negli anni d'oro di Hollywood, si sviluppò insieme allo stesso settore. Quando arrivò l'epoca del film sonoro, le sue strip si fecero meno parodistiche. Ironia della sorte, questa serietà portò a un declino della loro popolarità. **BS**

← Ginger Meggs è un ragazzo dai capelli rossi "con un talento notevole per creare guai."

Peter e Ping 1922

"Storm P."

Titolo originale *Peter og Ping*
Prima edizione *Berlingske Tidende* (Danimarca)
Autore Robert Storm Petersen (Danimarca, 1882–1949)
Genere Umorismo, satira

Non è del tutto fuori luogo descrivere Storm P. come il padre del moderno umorismo danese. Nell'arco della sua carriera di oltre cinquant'anni, durante la quale produsse decine di migliaia di strisce diventando un nome familiare della cultura popolare, contribuì a definire il bonario senso dell'umorismo del paese scandinavo.

Quando la fama di Storm P. era ormai ampia, e il suo umorismo più maturo, non smise di alimentare il suo lavoro con un forte impegno artistico. Agli inizi della carriera, il suo stile era caratterizzato da un umorismo tetro e da un forte intento satirico, unito a influenze di autori suoi contemporanei scandinavi e tedeschi, nonché dal pittore norvegese Edvard Munch. Come fumettista, invece, guardò soprattutto al lavoro di autori americani come Rudolph Dirks e Frederick Burr Opper.

Peter e Ping è la striscia più famosa di Storm P. Uscì quotidianamente sul giornale *Berlingske Tidende*, che riuscì a collocare il sarcasmo tipico dell'autore all'interno di una griglia di quattro vignette. La striscia narra le esperienze di un uomo comune, Peter Vimmelskaft, a Copenaghen, con un commento fornito dal suo assistente, l'elegante pinguino parlante Ping. Parte della comicità deriva dall'aspetto stesso dei personaggi: Peter e Ping sono vestiti in abiti identici e, in genere, stanno in piedi nella stessa posa con le mani in tasca, chiacchierando con chiunque capiti. I giochi di parole, le battute, le burle e gli scherzi della coppia erano accompagnati da un modo leggero e divertente di affrontare il mondo che penetrò nel linguaggio e nella coscienza danese, collocando *Peter e Ping* tra le istituzioni nazionali. **MWi**

Felix il gatto 1923

Otto Messmer

Titolo originale *Felix the Cat*
Prima edizione *Daily Sketch* (Gran Bretagna)
Autore USA (1892–1983) **Genere** Umorismo
Adattamenti TV (1958)

La storia di *Felix il gatto* è quella di uno dei primi successi nel campo dell'animazione, del merchandising e della tv. Fu il personaggio dei cartoni animati più famoso prima dell'arrivo di Topolino. Con la sua personalità vivace, il gran sorriso e la coda espressiva, Felix affascinò gli spettatori – e più tardi i lettori – con le sue avventure surreali.

La sua nascita è tuttavia una questione dibattuta. Pare che l'animatore statunitense Otto Messmer l'abbia creato per il cinema muto nel 1919, sebbene il produttore australiano Pat Sullivan – che deteneva i diritti sul personaggio e lo aveva concesso in licenza – sostenesse che il nome da associare alla star dell'animazione fosse il suo. Al suo debutto, la striscia di Felix era realizzata da Messmer, ma portava il nome di Sullivan; Messmer rimase anonimo fino al 1932, tre anni dopo la morte di Sullivan.

Partita nel 1923 come strip solamente domenicale, Messmer creò questo fumetto, basato su gag continue, mentre al contempo sceneggiava, dirigeva e disegnava la serie animata. La sua preparazione come animatore garantiva alla strip una narrazione impeccabile, e il suo segno maturò da scarabocchio al classico stile cartoonesco cosiddetto dei "piedoni". La striscia giornaliera introdotta nel 1925 (col contributo di Jack Bogle) apportò una maggiore continuità, ma il personaggio continuò a essere pervaso da toni di vibrante stravaganza. La promozione incrociata portò più avanti i film d'animazione a essere adattati nelle strip quotidiane. La striscia domenicale fu interrotta nel 1943, e da quel punto l'editore Dell cominciò a ristampare le pagine della domenica in forma di albi, incaricando Messmer di produrre nuove storie di *Felix*. **FP**

Felix è immediatamente riconoscibile per il suo colore bianco e nero e l'ampio sorriso. ➡



ATTABOY! KEEP IT UP! DON'T STOP FOR ANY-THING
A CHAMPION NEVER LETS ANYTHING STAND IN HIS WAY
SHUCKS! A STALLED CAR! THAT'LL HOLD US UP!
I'M LETTING NOTHING HOLD UP MY ROAD WORK!
NOT EVEN A STALLED CAR
AH! A SCALE! I'LL GIVE MY-SELF A WEIGH!
I'LL TAKE THAT ONE!
POULTRY
¢ LB
MADAM INSISTS, SO I MUST KILL HIM
CANCEL THE ORDER, MR. ZILCH - HE'S TOO TOUGH TO EAT!

Gedeone 1923

Benjamin Rabier

Titolo originale *Gédéon*
Prima edizione Garnier / Hoëbeke (Francia)
Autore Francia (1864–1939) **Genere** Umorismo
Adattamento TV (1979)

Benjamin Rabier, in più di 150 libri di disegni e scritti decisamente personali, raffigurò l'intero spettro dell'agire umano, ma anche degli animali. Dalle piccole cose al caos delle folle oceaniche e alle scene belliche di distruzione di massa, potenziò il vasto genere dei fumetti con personaggi antropomorfi (*funny animals*), come nessuno prima. I suoi animali camminavano e gesticolavano come esseri umani, erano allattati col biberon o coperti di vestiti, piangevano, ridevano, avevano mal di denti, fumavano perfino. E a volte si comportavano in modo dannatamente crudele.

Da ragazzo Rabier aveva trovato solo lavoretti saltuari; nel 1890, dopo quattro anni di servizio militare, iniziò una carriera ventennale come contabile. Negli stessi anni realizzò le sue storie per immagini, ricavandone piacere e fama. Nel 1907 commercializzò i suoi fumetti attraverso il settimanale autoprodotto *Histoire Comique*, con la sua foto orgogliosamente sulla testata. Solo nel 1910 abbandonò il suo lavoro principale, per dedicarsi a tempo pieno al fumetto.

In realtà Rabier non amava gli animali, ma renderli in caricatura lo rese ricco e famoso. Gedeone è una giovane anatra gialla dal collo lungo, in parte vestita con cappotto, berretto o cappello, che ama fumare sigarette di nascosto. La sua pesante firma "Benjamin Rabier" era impossibile da non notare, anche sul suo progetto più famoso: il remake, nei primi anni Venti, di un marchio di formaggi dallo strano nome *La vache qui rit* (la mucca che ride). Lavorò in pubblicità, nei cartoni animati e, fino al 1923, scrisse e interpretò varietà musicali. **HvO**

Moon Mullins 1923

Frank Willard

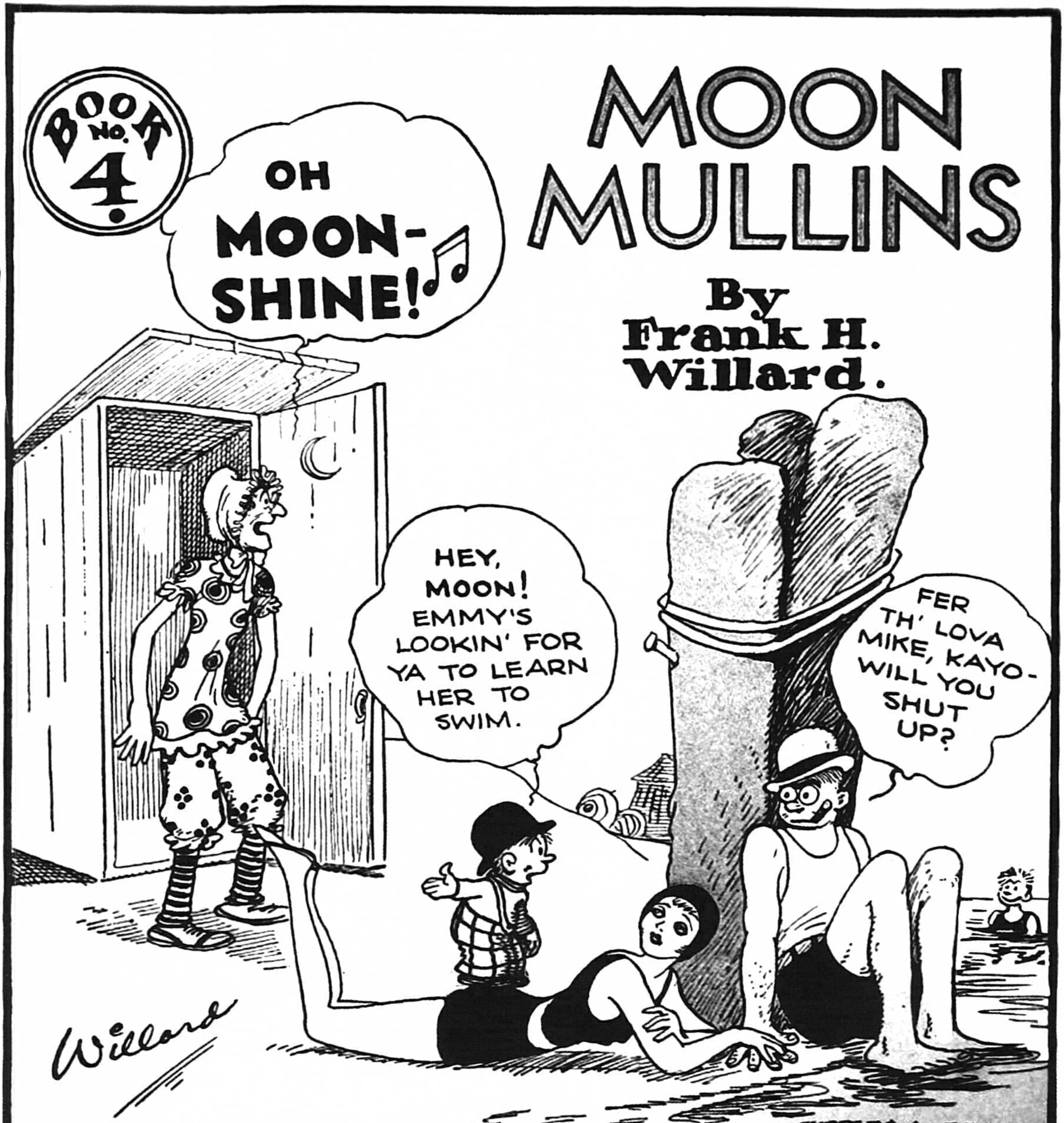
Prima edizione *Chicago Tribune* (USA)
Autore USA (1893–1958)
Genere Umorismo
Adattamento Radio (1940)

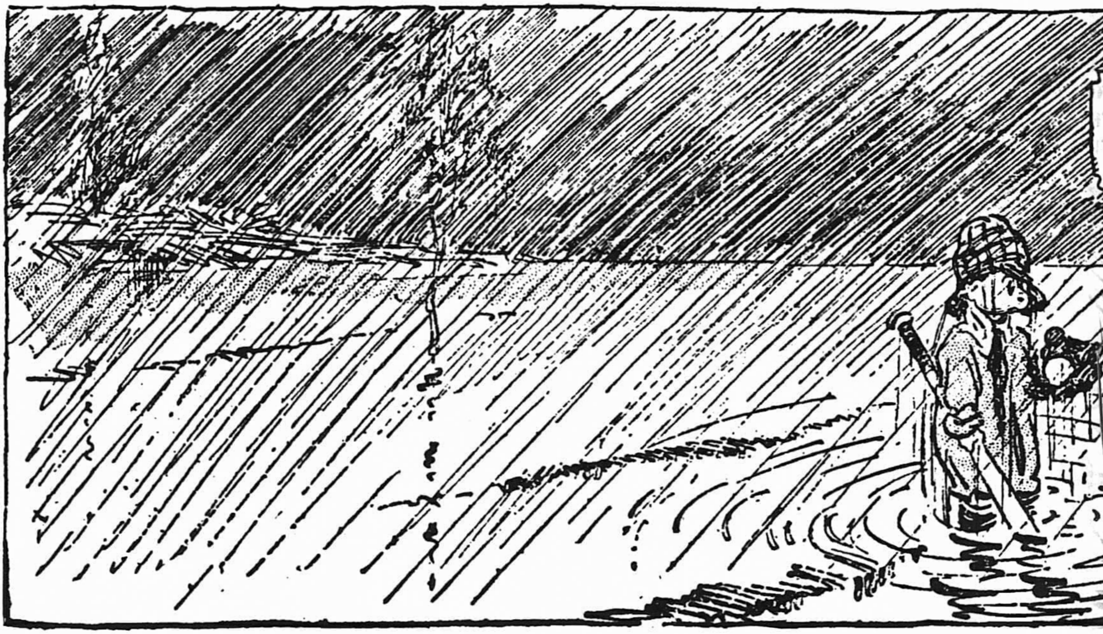
Moon Mullins è un giovane opportunista che passa le giornate alla ricerca di una ragazza o di denaro facile nei bar o nelle sale da biliardo. Canaglia svelta di lingua, le sue azioni lo portano spesso a prendersi sganassoni o a finire in carcere, ma il fumettista Frank Willard gli garantì un fascino universale rendendolo bonario e simpatico. Circondò Moon di altri personaggi, tra cui il popolare Kayo, il fratellino di Moon ben più saggio della sua età, sempre portato a dire la cosa sbagliata al momento sbagliato.

Willard combinava abilmente, nelle sue quattro vignette al giorno, gli elementi da soap opera del suo mutevole cast, piazzando una buona gag nel finale. L'ambientazione in un affittacamere rese la striscia adatta a un pubblico decisamente operaio; molti giornali di provincia che pubblicavano un'unica strip al giorno, scelsero proprio *Moon Mullins*. Il giovane Willard aveva alcune caratteristiche in comune con Mullins, sebbene il posto preferito del fumettista fosse il campo da golf. L'assistente Ferd Johnson preparava strisce riempitive per le scadenze di consegna che venivano spesso minacciate dalle lunghe sessioni di golf di Willard.

Moon Mullins fu tra le poche strisce sui quotidiani in cui nessun personaggio si arruolò nelle forze armate durante la Seconda guerra mondiale. La vita nei dintorni di quella che era diventata l'Affittacamere Plushbottom continuò come al solito. Johnson iniziò a lavorare come assistente di Willard due mesi dopo l'uscita della strip; quando, più tardi, la malattia impedì a Willard di lavorare, prese a realizzarla da solo. **FP**

L'adorabile furfante Moon Mullins ebbe una grande e longeva popolarità. ➡


BOOK No. 4.
MOON MULLINS
By Frank H. Willard.
OH MOON-SHINE!
HEY, MOON! EMMY'S LOOKIN' FOR YA TO LEARN HER TO SWIM.
FER TH' LOVA MIKE, KAYO- WILL YOU SHUT UP?
Willard
REG. U.S. PAT. OFF. COPYRIGHT, 1930, BY THE CHICAGO TRIBUNE
CUPPLES & LEON PUBLISHERS - NEW YORK



Skippy 1923

Percy Crosby

Prima edizione Life Publishing Company (USA)
Autore USA (1891–1964)
Genere Per bambini, umorismo
Adattamento Film (1931)

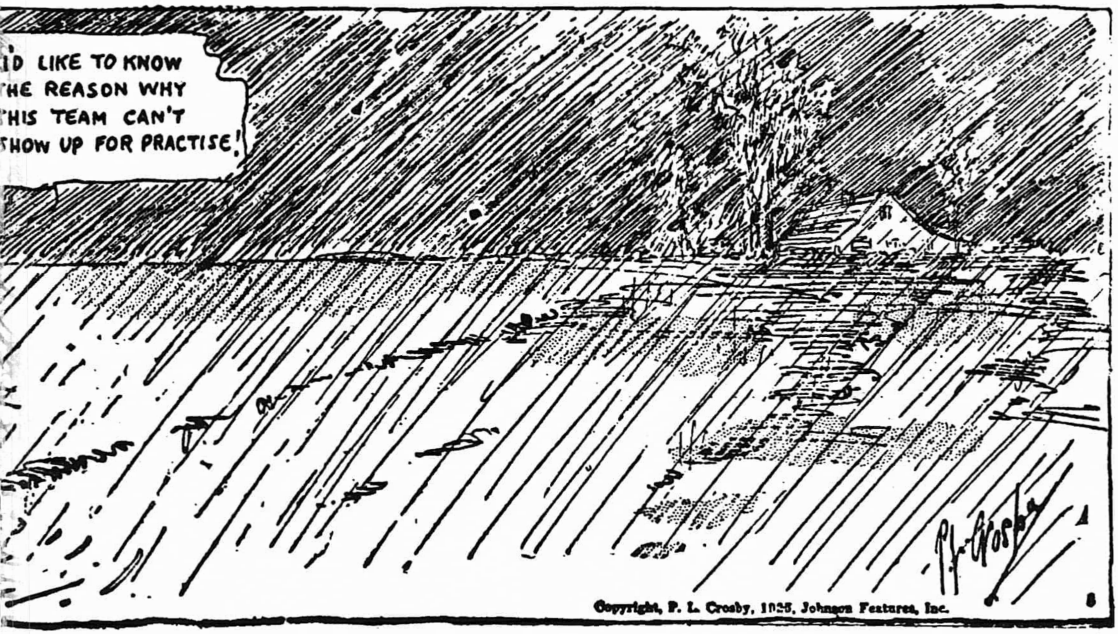
Percy Crosby non fu certo il primo a produrre un fumetto per bambini. Diverse strisce apparse negli anni precedenti appartengono proprio a questo genere: *The Yellow Kid* e *Mimmo* di Richard Felton Outcault, *Bibì e Bibò* di Rudolph Dirks, per non dire di *Little Jimmy* di James Swinnerton.

Tutte queste strip raccontavano le bravate antiautoritarie e irresponsabili di vari ragazzini. Di innovativo, nello *Skippy* di Percy Crosby, vi è l'indole solitaria e di giovane filosofo del protagonista. Come ha scritto lo storico del fumetto Bill Blackbeard: "Skippy, difficilmente definibile un bambino nel senso comune del termine, osserva la vita attraverso occhi scettici, disincantati. La sua visione del mondo degli adulti è acuta, ironica e spesso amara, riflesso della filosofia di Crosby e prodotto di una mente piena di livore".

Skippy era disegnato in modo molto dinamico, con una linea abbozzata che comunicava efficacemente il movimento e l'irrequietezza dei bambini. L'influenza della serie si può chiaramente vedere in fumetti successivi, come *Calvin e Hobbes* di Bill Watterson o la popolare striscia dei *Peanuts* di Charles Schulz, incentrata su un altro bambino solitario e insicuro, Charlie Brown.

Nel 1930 Crosby iniziò una lotta donchisciottesca contro le forze che, secondo lui, stavano distruggendo gli Stati Uniti. Un lungo arco narrativo che durò tre mesi: *Skippy contro la massa: la lotta per Vesey Street e l'anima americana*. La striscia divenne sempre più politica e predicatoria, e i problemi personali di Crosby, che lo avrebbero portato all'internamento in un istituto per malati psichici, non fu certo di aiuto. La striscia fu interrotta nel 1945. **DI**

Skippy, conosciuto come "All-American Boy", si basava sui ricordi d'infanzia del suo creatore. ⬆



Wash Tubbs 1924

Roy Crane

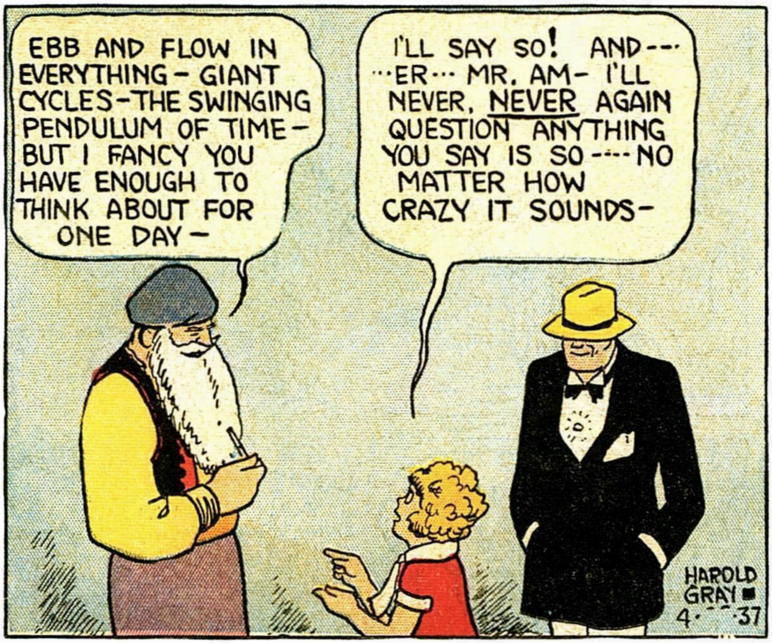
Prima edizione Newspaper Enterprise Association (USA)
Autore USA (1901–77)
Genere Adventure

Leggere *Wash Tubbs* è come vedere il fumetto di avventura evolvere sotto i nostri occhi: fu proprio Roy Crane a creare, quasi da solo, il linguaggio visivo di questo genere. La strip debuttò come storia leggera e divertente, caratterizzata da un tipo gioviale, rotondetto e occhialuto di nome Washington Tubbs, dedito a romanticherie e divertimento. Entro il primo anno, tuttavia, Crane spedì il suo eroe per mare, a caccia di avventure. E tutto cambiò.

In passato già qualche altra striscia quotidiana aveva sviluppato narrazioni più estese, ma Crane introdusse anche elementi come i primi piani, inquadrature drammatiche, ombre suggestive e panorami mozzafiato. Il suo stile univa una definizione apparentemente semplice e fumettistica dei protagonisti a sfondi sempre più compiuti, mentre le ragazze erano disegnate più realisticamente.

Nel 1928 la striscia aveva definitivamente imboccato la via dell'azione e dell'avventura con l'introduzione del Capitano Easy, un soldato di ventura dalle mascelle rocciose. Con Easy a bordo, la coppia girò il mondo a fianco di pirati, sultani, imbroglioni, aristocratici decaduti e vari poco di buono. Crane realizzò ogni storia col più leggero dei tocchi, mescolando azione mozzafiato, calore e umorismo.

Una strip domenicale fu lanciata nel 1931, rinominata *Capitan Easy* due anni dopo, quando sia l'autore sia il pubblico vedevano Easy come il vero protagonista della serie. La striscia fu il culmine dello stile Crane. Nel 1944 Crane lasciò il suo primo editore per il rivale King Features Syndicate. *Wash Tubbs* passò poi all'assistente Leslie Turner e infine in mani diverse fino al 1988. **DAR**



Little Orphan Annie 1924

Harold Gray

Prima edizione *Chicago Tribune* (USA)
Autore USA (1894–1968)
Genere Realistico. drammatico
Adattamento Film (1932)

Per comprendere gli Stati Uniti, esiste un vasto canone letterario a cui attingere. Prendiamo, ad esempio, *Little Orphan Annie*: un inno senza tempo allo spirito umano che, da solo, affronta i demoni antisociali dal 1920 alla Seconda guerra mondiale. Prendendo di petto cose ben oltre la sua portata, quella ragazzina di 12 anni fu in grado di produrre una sua personalissima idea di giustizia.

Come il suo creatore, Harold Gray, Annie è una miscela contraddittoria tra il giustiziere e il cittadino timorato della legge. Negli anni Venti usa tattiche sindacali per braccare un negoziante che l'aveva portata fuori città. A metà degli anni Trenta, in una situazione simile a quella raccontata ne *La ribellione* di Joseph Roth, sull'ascesa del nazismo, un ciarlatano agitatore di folle sfrutta il sindacalismo per distruggere la produzione di un minerale che porterà miracoli all'umanità, ma il suo piano fallisce. Warbucks "Daddy", un milionario industriale degli armamenti e tutore – per lo più assente – di Annie, perde la sua fortuna, ma si risolleva grazie all'instancabile Annie. La bimba affonda sommergibili U-Boot e fonda i Junior Commandos (un gruppo di bambini che raccoglie rottami metallici per lo sforzo bellico).

Il conservatorismo e l'autonomia di Gray lo allontanarono dall'amministrazione Roosevelt, ma con un pubblico di 40 milioni di lettori distribuiti su 1000 giornali Annie non prese una posizione di esplicita opposizione. La coraggiosa protagonista è protetta dagli stretti collaboratori di Warbucks: la sibilante Asp, Punjab col suo gigantesco turbante e il magico Mr. Am. **IR**

L'autore Gray rese orfana la rossa Annie per darle la libertà di andare dove voleva. ⬆



Destino 1926

Otto Nückel

Titolo originale *Schicksal, Eine Geschichte in Bildern*
Prima edizione Delphin Verlag (Germania)
Autore Germania (1888–1955)
Genere Drammatico

Erano tempi molto difficili, quelli della Germania tra le due guerre mondiali. L'iperinflazione e la disoccupazione di massa dilagavano. Il romanzo a fumetti di Otto Nückel *Schicksal, Eine Geschichte in Bildern* racconta la storia della tragica vita di una donna in condizioni sociali di privazione. Nella primissima immagine del romanzo i lettori scorgono un edificio anonimo, situato in uno di quei luoghi altrettanto anonimi in cui i poveri all'epoca vivevano in condizioni di sovraffollamento.

Nückel disegnava con la tecnica dell'incisione su piombo. Durante la Prima guerra mondiale era passato al piombo a causa della scarsità di legno, ma l'effetto gli piacque così tanto che rimase ancorato a questa tecnica. L'incisione su piombo gli permise di creare tratteggi molto più fini e una buona illusione dei volumi. L'influenza del cinema muto nel suo lavoro è evidente. L'atmosfera e l'effetto dell'immagine di apertura, per esempio, sono simili a quelli dei film espressionisti tedeschi. Luci e ombre assumono contrasti drammatici, soprattutto quelle di candele e lampioni. Il realismo dei disegni di Nuckel ricorda anche il movimento artistico della Nuova Oggettività (Neue Sachlichkeit), una reazione all'espressionismo tedesco.

La storia è pervasa da un senso di disperazione che spiega il titolo del libro. Il dramma è attenuato un po' dal fatto che il volto della protagonista non è quasi mai visibile. La donna è vittima dell'ambiente sociale in cui vive: la povertà, l'alcolismo del padre, la malattia della madre, ma anche delle sue tragiche scelte personali. **DI**

↑ In *Destino*, Otto Nückel creò un mondo fatto di atmosfere cupe.

Connie 1927

Frank Godwin

Prima edizione Ledger Syndicate (USA)
Autore USA (1889–1959)
Genere Avventura, fantascienza
Raccolte *Famous Funnies* (1934–55)

Connie è una delle strisce a fumetti meno conosciute in assoluto: fu pubblicata solo su giornali regionali, e terminò più di sessanta anni fa. Fu salvata dall'oblio solo dagli storici del fumetto.

Frank Godwin era un artista autodidatta che aveva affinato le proprie capacità studiando sotto la guida dell'artista statunitense James Montgomery Flagg. Godwin era apparentemente a suo agio con qualsiasi tecnica, e fu ammirato per il suo lavoro per i libri e la pubblicità, così come per le sue opere in bianco e nero. Due elementi chiave caratterizzano *Connie*: la raffinatezza del pennello di Godwin e qualche incursione sorprendente in nuovi territori, quando gli interessi di Godwin si rivolsero altrove. Le prime strisce raccontavano di generici problemi sentimentali, ma quando la crisi economica cominciò a colpire, Godwin disegnò Connie Kurridge che trascorreva le sue giornate in sostegno dei diseredati. In questa fase gli archi narrativi si fecero molto brevi.

Connie intraprese la carriera giornalistica prima di imparare a volare e partire per varie avventure in giro per il mondo, o essere coinvolta in vicende politiche. Nel 1939 divenne un'astronauta che incontra pirati spaziali e alieni. In tutto ciò l'eroina si impose come un modello pionieristico, una donna abile e capace di affrontare ogni situazione. I racconti di fantascienza furono sceneggiati dal fratello di Godwin, Harold. Quando la casa editrice crollò, trascinando *Connie* con sé, Godwin sviluppò *Rusty Riley*, i cui disegni intricati avrebbero poi influenzato l'immaginario fantastico e fantascientifico dell'artista Frank Frazetta. **FP**

Buck Rogers 1929

Philip Nowlan Dick Calkins

Prima edizione John F. Dille Co. (USA)
Autori Nowlan (USA, 1888–1940);
Calkins (USA, 1895–1962)
Genere Fantascienza

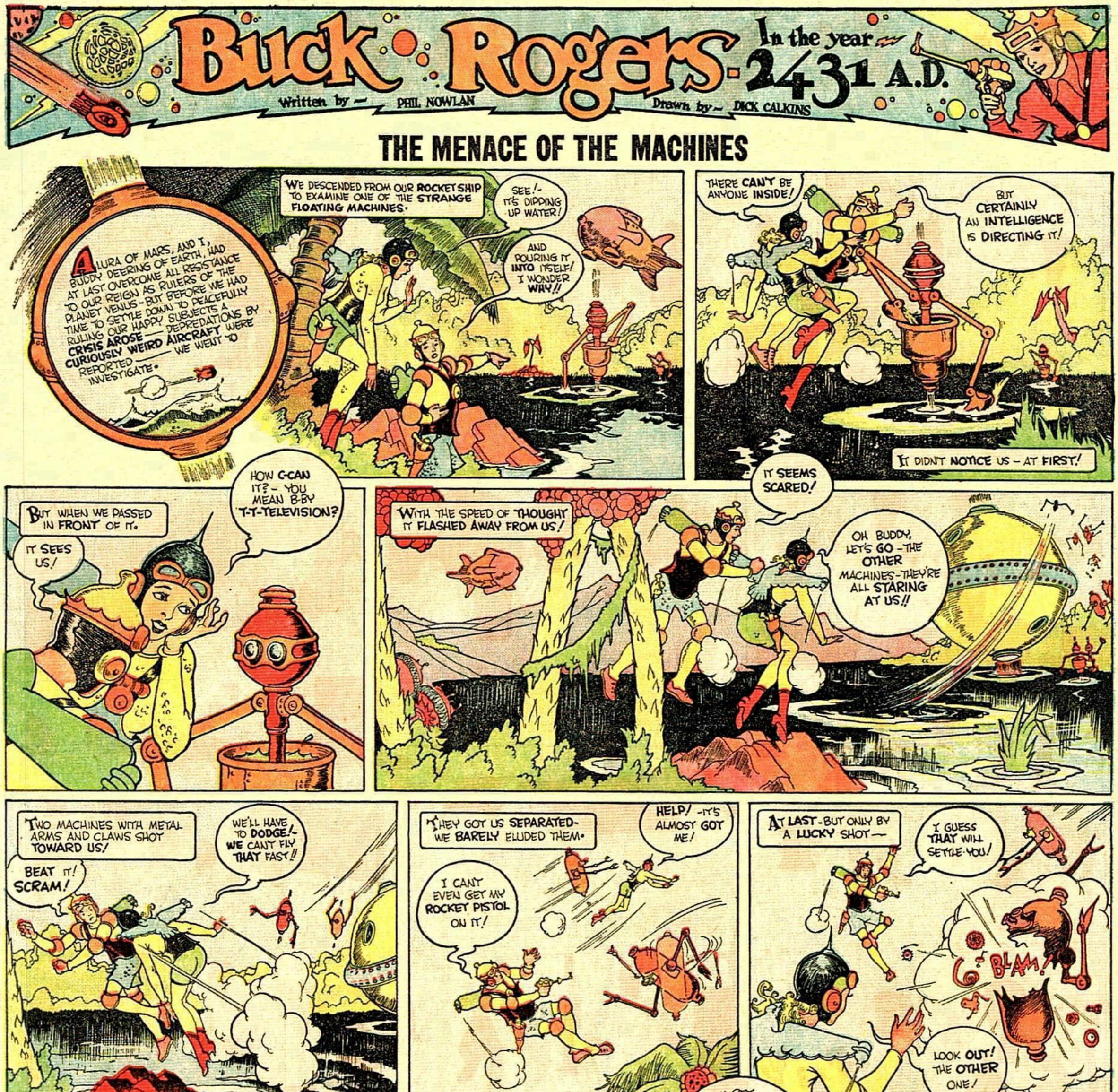
Le prime strisce quotidiane di *Buck Rogers*, disegnate da Dick Calkins, furono adattamenti del romanzo di Philip Nowlan *Armageddon 2419 AD* (1928). Nel 1929 la striscia fu rinominata *Buck Rogers*. La sua vicenda ha inizio nel 1920. Rogers, il protagonista, rimane intrappolato in una miniera crollata, dove un misterioso gas soporifero lo tiene in vita fino a quando si sveglia 500 anni dopo, nel futuro. Nel XXV secolo la gente vola con l'ausilio di cinture a razzo, i robot abbondano e le sparatorie e le avventure audaci sono all'ordine del giorno. La trama si concentra sull'invasione degli Stati Uniti da parte di una razza mongola. Ben presto, però, Buck e la fidanzata Wilma Deering si spingono verso Marte e altri pianeti.

Buck Rogers fu la prima storia a puntare sulla fantascienza. Fu anche un enorme successo, e il suo nome entrò nel linguaggio comune come simbolo per qualsiasi cosa avesse a che fare con la fantascienza. Le ristampe di *Buck Rogers*, peraltro, contribuirono anche a definire il nuovo formato americano *comic book*.

La tavola domenicale omonima, lanciata nel 1930, era invece rivolta ai bambini. Il suo protagonista era Buddy, il fratello più giovane di Wilma. Firmati da Calkins, i disegni erano in realtà opera del più dotato Russel Keaton, che sfruttò molto abilmente le pagine a colori di grandi dimensioni. Il *Buck Rogers* di Keaton (1930-33) ha un fascino d'epoca comparabile al meraviglioso *Orsetto Rupert* di Alfred Bestall. Più tardi, nel 1930, anche Buck e Wilma entrarono nella striscia domenicale. Rick Yager fu incaricato dei disegni, e le storie e l'aspetto grafico divennero più dark. **GL**

Buck Rogers fu tra le prime strisce a presentare trame inserite in una *continuity narrativa*.

➡

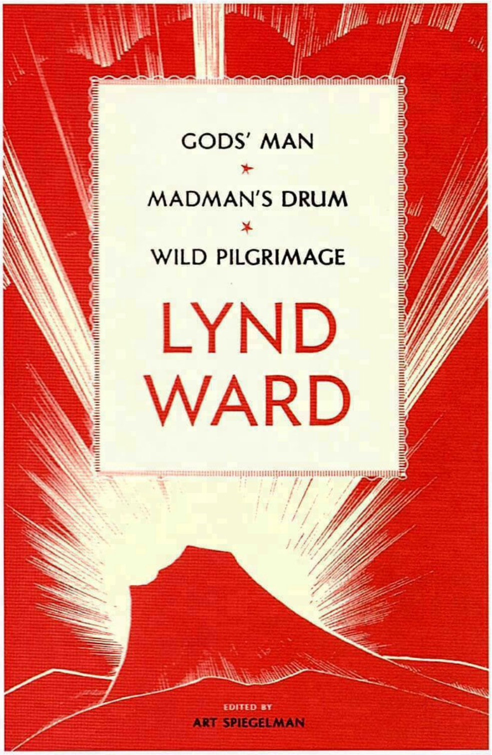


Buck Rogers
In the year 2431 A.D.
Written by — PHIL NOWLAN
Drawn by — DICK CALKINS
THE MENACE OF THE MACHINES
ALURA OF MARS, AND I, BUDDY DEERING OF EARTH, HAD AT LAST OVERCOME ALL RESISTANCE TO OUR REIGN AS RULERS OF THE PLANET VENUS - BUT BEFORE WE HAD TIME TO SETTLE DOWN TO PEACEFULLY RULING OUR HAPPY SUBJECTS A CRISIS AROSE — DEPREDATIONS BY CURIOUSLY WEIRD AIRCRAFT WERE REPORTED — WE WENT TO INVESTIGATE.
WE DESCENDED FROM OUR ROCKET SHIP TO EXAMINE ONE OF THE STRANGE FLOATING MACHINES.
SEE! — IT'S DIPPING UP WATER!
AND POURING IT INTO ITSELF! I WONDER WHY!!
THERE CAN'T BE ANYONE INSIDE!
BUT CERTAINLY AN INTELLIGENCE IS DIRECTING IT!
IT DIDN'T NOTICE US — AT FIRST!
BUT WHEN WE PASSED IN FRONT OF IT.
IT SEES US!
HOW C-CAN IT? — YOU MEAN B-BY T-T-TELEVISION?
WITH THE SPEED OF THOUGHT IT FLASHED AWAY FROM US!
IT SEEMS SCARED!
OH BUDDY, LET'S GO — THE OTHER MACHINES — THEY'RE ALL STARING AT US!!
TWO MACHINES WITH METAL ARMS AND CLAWS SHOT TOWARD US!
WE'LL HAVE TO DODGE! — WE CAN'T FLY THAT FAST!!
BEAT IT! SCRAM!
THEY GOT US SEPARATED — WE BARELY ELUDED THEM.
HELP! — IT'S ALMOST GOT ME!
I CAN'T EVEN GET MY ROCKET PISTOL ON IT!
AT LAST — BUT ONLY BY A LUCKY SHOT —
I GUESS THAT WILL SETTLE YOU!
BLAM!
LOOK OUT! THE OTHER ONE!
THEN — JUST IN TIME —
THANKS BUDDY! I'M RETURNING THE COMPLIMENT!
WHOOOF! THAT WAS CLOSE!
IN A FLASH — ALL OF THE MACHINES WERE SHOOTING VICIOUSLY TOWARD US!!
I BET THEY'RE RADIO-CONTROLLED FROM INSIDE THAT BIG SPHERE! WE'LL HAVE TO FIND OUT WHO IS IN IT!
WE BETTER SHOOT UP TO OUR ROCKET SHIP FIRST! — I-I'M NOT SO SURE WE CAN EVEN MAKE IT BEFORE THEY CATCH US!
COPYRIGHT JOHN F. DILLE CO. REG. U. S. PAT. OFF.
DICK CALKINS
(TO BE CONTINUED)
34

Gods' Man 1929

Lynd Ward

Traduzione titolo in italiano *L'uomo di Dio*
Prima edizione Jonathan Cape and Harrison Smith (USA)
Autore USA (1805–1985)
Genere Drammatico



Letture simili
Destino Otto Nückel
Flood Eric Drooker
The Wild Party Art Spiegelman

Prodotto in un turbine di attività tra la fine degli anni Venti e gli anni Trenta, questa raccolta di sei romanzi in xilografie è un meraviglioso esempio di controllo artistico su un mezzo notoriamente ostico. Figlio di una famiglia rurale del Midwest, profondamente religiosa, Ward crebbe isolato da gran parte della cultura moderna. Invece di imparare l'arte del racconto dai fumetti, come molti dei suoi colleghi illustratori, Ward attinse dai classici, e in modo particolare dalla Bibbia illustrata da Gustave Doré.

Dopo aver studiato arte a New York e a Lipsia, dove scoprì il lavoro di xilografia dei pionieri Frans Masereel e Otto Nückel, Ward produsse *God's Man* nel 1929. Di grande successo a suo tempo, questo crudo, impegnativo lavoro rimane impressionante ancora oggi.

"L'abilità di Ward nel mimare l'espressione e il linguaggio del corpo fu impressionante." **Art Spiegelman, autore**

Partendo da un giovane artista che scambia la propria vita in cambio di un mistico pennello, il racconto di Ward accompagna il lettore in viaggio nel versante più squallido del mondo dell'arte, usando uno stile Art Déco ed espressionista.

Ward pubblicò in seguito *Madman's Drum* (Il tamburo del Folle, 1930), un racconto sulle conseguenze della tratta degli schiavi e *Wild Pilgrimage* (Pellegrinaggio Selvaggio, 1932), una rappresentazione della lotta proletaria contro lo Stato. Le xilografie nei suo ultimi tre romanzi, *Prelude to a million Years* (Preludio a un milione di anni, 1933), *Song Without Words* (Canzone senza parole, 1936) e *Vertigo* (1937) esprimono la crescente ansia di Ward nei confronti del destino della nostra civiltà. Oggi l'influenza di Ward è ancora forte su alcuni fumettisti e narratori, come l'introduzione di un autore quale Art Spiegelman, vecchio ammiratore di Ward, rimarca enfaticamente. **EL**

Braccio di Ferro 1929

✎✎ Elzie Crisler Segar

Anche se conosciuto dal grande pubblico soprattutto come personaggio dei cartoni animati, piuttosto che di un fumetto, *Braccio di Ferro* o, più precisamente, *Thimble Theatre*, la striscia che narrava le sue gesta (e che più tardi fu rinominata con il suo nome), è indubbiamente considerato, dalla maggior parte degli specialisti come uno dei capolavori del fumetto.

Thimble Theatre, originariamente interpretato da Olivia e suo fratello Castor, si concentrava sui loro aneddoti quotidiani. Nel 1929, la striscia subì un drastico cambiamento quando Castor (Dante Bertolio in Italia), alla ricerca di un marinaio sull'Isola dei Dadi, incontra Popeye (Braccio di Ferro) per la prima volta. Non appena il burbero marinaio con un occhio solo fu inserito nel cast di *Thimble Theatre*, la strip divenne una sapiente miscela di satira e di avventura esotica, con Olivia eterna fidanzata di Braccio di Ferro.

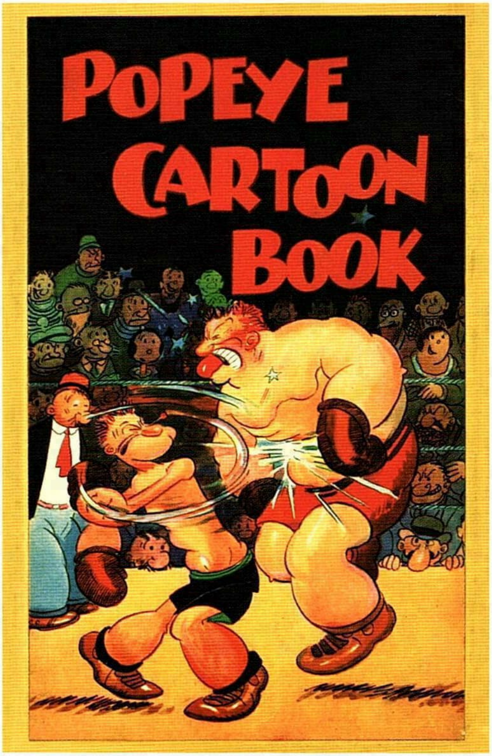
"E. C. Segar era molto bravo ai suoi tempi… e oggi lo è ancora di più."

Mort Walker, autore

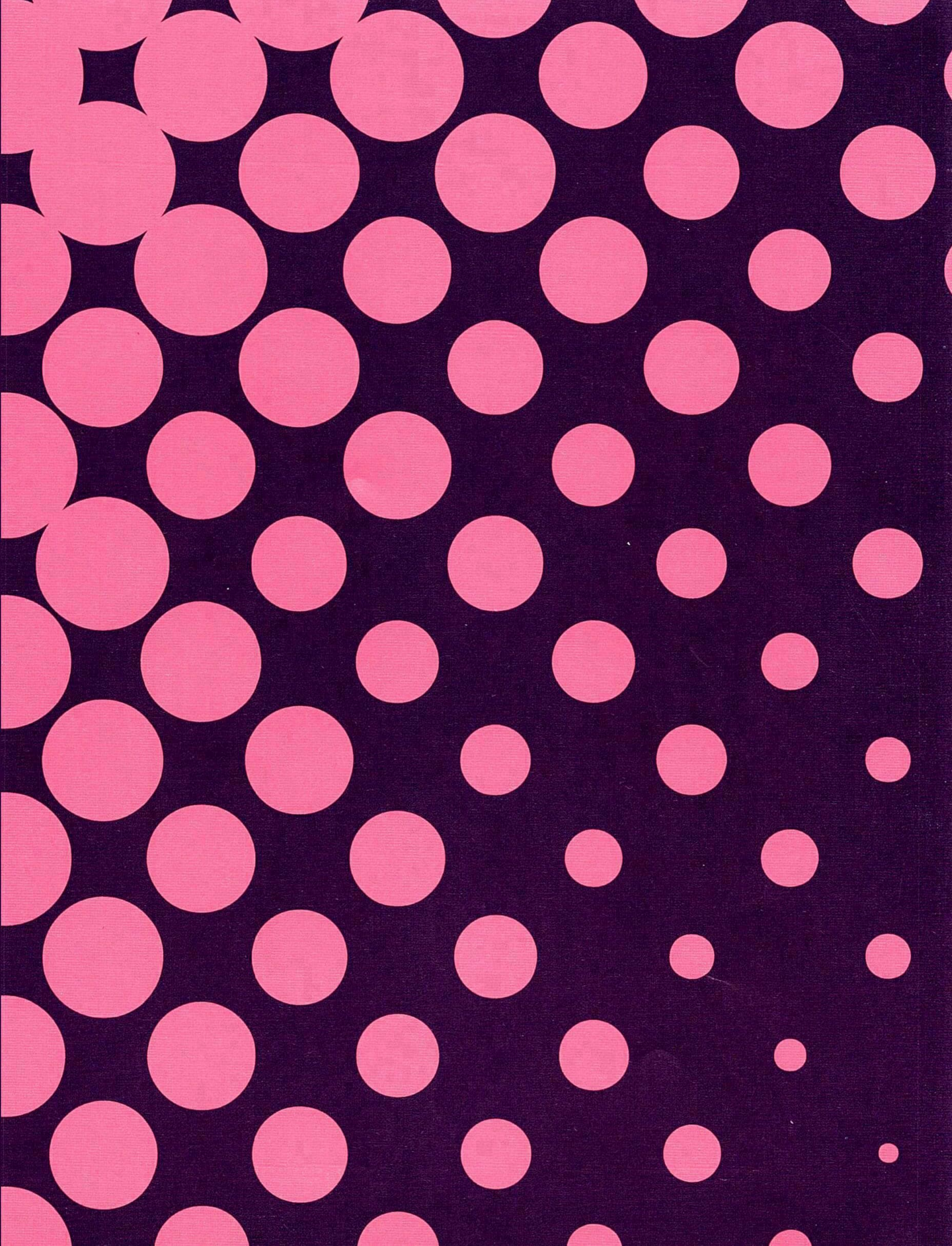
Segar aggiunse altri personaggi emblematici, come il pacato scroccone, amante degli hamburger J. Wellington Wimpy (in Italia Poldo Sbaffini), Pisellino, il "moccioso" adottato da Braccio di Ferro, il favoloso animale Eugenio il jeep e il peloso, amabile mostro Alice la Racchia. Un'aggiunta più tarda fu il padre di Popeye da lungo tempo disperso, Trinchetto. Vale la pena notare che originariamente la forza formidabile del personaggio non derivava dagli spinaci, come avviene nella versione animata, ma dalla magia della Whiffle Hen (Gallina fischiona), che Popeye doveva strofinare per diventare forte.

Dopo la morte di Segar, la strip di *Braccio di Ferro* fu proseguita da Bill Zaboly, Bud Sagendorf, Bobby London e Hy Eisman. **AMo**

Titolo originale *Popeye the Sailor*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1894–1938) **Genere** Avventura, umorismo
Adattamento Film (1980), cortometraggi animati



Letture simili
Sappo E. C. Segar
Smokey Stover Bill Holman
The Squirrel Cage Gene Ahern



2 1930–49

Blondie e Dagoberto 1930

Chic Young

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1901–73)
Genere Umoristico **Riconoscimenti** Premio Billy DeBeck, Cartoonist of the Year (1948)

Blondie e Dagoberto, uno dei fumetti più letti al mondo, è considerato la family strip per eccellenza. Mentre l'altra family strip di successo marcata King Features Syndicate, *Bringing Up Father* (*Arcibaldo e Petronilla*), aveva definito il percorso dei suoi protagonisti dagli stracci alla ricchezza, *Blondie* mostra il contrario: Dagwood Bumstead (Dagoberto), giovane membro di una famiglia benestante, viene diseredato quando sposa una ragazza della classe operaia, Blondie Boopadoop. La coppia rappresenta la famiglia media americana, che vive in una casa di periferia, con un figlio, Alexander, e una figlia, Cookie.

A differenza di molti fumetti i personaggi di *Blondie* crescono nel corso degli anni: i bambini Bumstead diventano giovani adulti e anche Daisy, il cane di casa, avrà cinque cuccioli. Altri comprimari sono il tirannico capo di Dagwood, il signor Dithers, i vicini di casa Herbs e Tootsie Woodley e il postino Mr. Beasley.

La maggior parte delle situazioni abituali in *Blondie* restano praticamente immutate nel corso dei decenni, alcune tra tutte: Dagwood che cerca di ottenere un aumento dal signor Dithers, Blondie che cerca di farsi dare i soldi da Dagwood per un cappello nuovo (di solito convincendolo con una torta fatta in casa), o Dagwood che prova semplicemente a fare un pisolino o un bagno senza essere disturbato dai bambini. Un altro marchio di fabbrica della serie è la capacità di Dagwood di creare panini giganteschi. Dopo la morte di Chic Young, *Blondie* continua ad apparire, scritta dal figlio Dean e disegnata da altri artisti. **AMo**

Quick e Flupke 1930

"Hergé"

Titolo originale *Quick et Flupke*
Prima edizione Les Éditions du Petit Vingtième (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Belgio, 1907–83)
Genere Umoristico

Il fumettista belga Hergé, già esperto a soli ventidue anni, era appena tornato dalle vacanze di Natale. Sulla scrivania del suo ufficio di Bruxelles cercava di tenere insieme le scadenze del giornale con le stesure iniziali della prima serie di *Tintin*. Quando i supplementi settimanali dei quotidiani furono estesi da 8 a16 pagine, e il suo editore chiese una striscia in più, Hergé creò *Quick e Flupke*. In dieci anni pubblicò 315 strisce di questa serie sugli stessi settimanali per bambini su cui usciva *Tintin*, principalmente in doppia pagina, per un totale di 623 pagine.

L'artista, il cui vero nome era Georges Remi ("Hergé" è il suono delle sue iniziali alla rovescio), era cresciuto parlando sia il fiammingo che il francese. Per sedici anni, fino al 1940, pubblicò solo in francese. Con un pubblico ancora ridotto, sognava di lavorare in pubblicità. La striscia *Quick e Flupke* era la sua settima serie, ma solo la terza scritta personalmente. I protagonisti erano due ragazzi di strada di Bruxelles, uno sempre col berretto e l'altro con una sciarpa, modellati sulla coppia di un noto film francese, *Les deux gosses* (1929), basato su un classico per bambini del 1880 dello scrittore francese Pierre Decourcelle. *Quick e Flupke*, più tardi reso celebre dalle ristampe a colori, divenne un laboratorio di esperimenti creativi, che attingevano a tutto ciò che Hergé sapeva di stampa e di cinema. Il coprotagonista era un poliziotto di quartiere, inizialmente chiamato Vertommen (termine fiammingo per "maledizione") e più tardi solo Agente N°15. Delle quasi quaranta strisce ideate da Hergé, *Quick e Flupke* è forse la più ingenua e giocosa. **HvO**

HERGÉ

QUICK ET FLUPKE

GAMINS DE BRUXELLES

4me SÉRIE



CASTERMAN



He Done Her Wrong 1930

Milt Gross

Prima edizione Doubleday (USA)
Autore USA (1895–1953) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti La National Cartoonists Society era conosciuta col nome di "Milt Gross Fund"

Agli inizi degli anni Trenta era difficile o praticamente impossibile non imbattersi nelle opere di Milt Gross. Amico personale di Charlie Chaplin, Gross fu un prolifico autore di umorismo dialettale, con libri come *Nize Baby* e il suo brillante *Hiawatta, Witt No Odder Poems*, scritto nel suo peculiare amalgama di yiddish e inglese, pieno di divertenti parole storpiate. I suoi fumetti diventarono buffi ritratti della cultura e dell'identità ebraica americana. È quindi in un certo senso sorprendente che le sue 256 pagine di fumetto muto, probabilmente il primo graphic novel americano, siano sparite in fretta dalla memoria del pubblico.

He Done Her Wrong era una parodia delle seriose avventure illustrate da Lynd Ward e dei melodrammi di Hollywood. La ragazza di un ingenuo e muscoloso pioniere viene rapita da un barone truffaldino che riesce ad arraffare i suoi soldi e a scappare a New York. L'eroe viaggia verso la città in cerca dell'amata, la ritrova, e in un momento degno delle migliori gag del cinema muto viene colpito in testa da un barattolo di vernice e investito. Tra le scene comiche memorabili ve ne è una lunga ventisei pagine, frutto della capacità di Gross di sfruttare a pieno il formato del racconto.

Gross ha un approccio cinematografico alla narrazione. Il suo lavoro utilizza i primi piani quando serve enfatizzare i dettagli della scena, e le vignette in successione quando c'è da sottolineare la velocità di un'azione. Lo scrittore Stephen Becker descrisse alla perfezione *He Done Her Wrong* con queste parole: "un film muto portato su carta". **BS**

Norakuro 1931

Tagawa Suiho

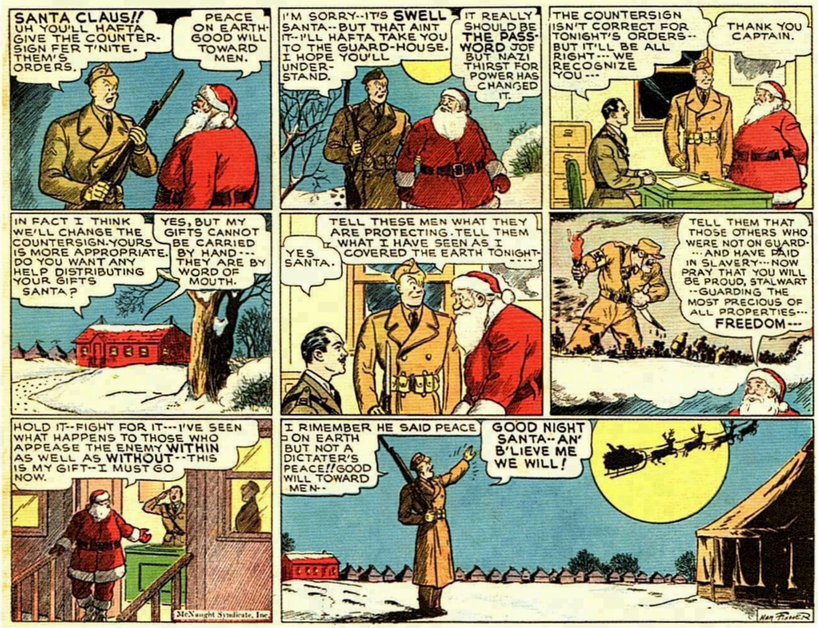
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1899–1989)
Genere Umorismo
Adattamento Cortometraggi (1933), serie TV (1970)

Norakuro è il nome del protagonista del fumetto omonimo: un cane randagio bianco e nero (in giapponese *nora* sta per randagio e *kuro* significa nero). La storia inizia nel 1931, con Norakuro che si unisce al *mokenrentai* (brigata dei cani feroci). La sua vita in quell'esercito strampalato è ricca di comicità slapstick, ma col proseguire della serie il protagonista guadagna in attenzione, ed è gradualmente promosso da soldato semplice a sergente.

Lo scoppio della guerra nel Pacifico portò nuova attenzione per la serie da parte dei bambini; Norakuro divenne un'icona nazionale e un vero e proprio mezzo di propaganda, anche se nella guerra di Norakuro, popolata di animali, i nemici sono scimmie. Quando Norakuro divenne comandante della brigata, la serie raggiunse il suo picco di popolarità, ispirando adattamenti animati per il grande schermo. Solo con la sconfitta del Giappone, nel 1945, Norakuro fu costretto a lasciare per sempre l'esercito, e tornò a essere un "normale" eroe per l'infanzia.

L'autore di *Norakuro*, Suiho Tagawa, disegnava un girino in coda a ogni episodio, come simbolo della sua immaturità di artista. Al girino crebbero gradualmente gli arti, ma Tagawa non si sentì mai sufficientemente pronto a disegnare una rana. Quando nel 1989 annunciò il proprio ritiro dalla carriera, lo stesso anno in cui morì, diede ai fratelli il consenso di pubblicare la loro versione di Norakuro. Negli anni Settanta furono realizzati degli episodi televisivi ispirati al personaggio originale, trasmessi anche in Italia (dal 1982) col nome di *Nero, cane di leva*. **TS**

⬅ *He Done Her Wrong* parodiava i lavori dell'illustratore Lynd Ward.



Joe Palooka 1931

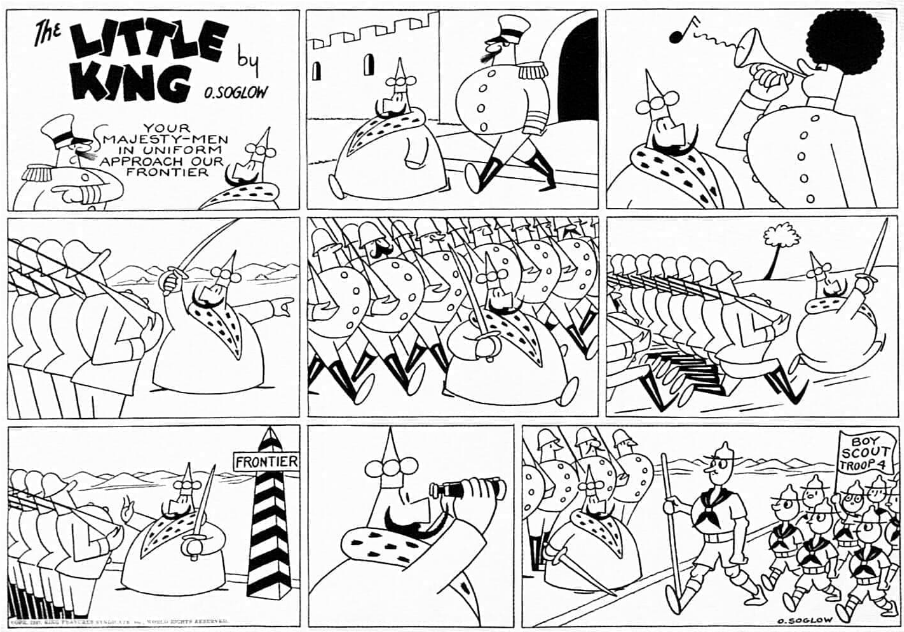
"Ham" Fisher

Prima edizione The New York Daily Mirror (USA)
Autore Hammond Edward Fisher (USA, 1901–55)
Genere Sport, avventura
Adattamento Film: *Palooka* (1934)

Pubblicato, all'apice del successo, su oltre 2000 testate in syndication e con cinquanta milioni di lettori, *Joe Palooka* fu una delle strisce quotidiane più celebri di tutto il primo Novecento. La storia dell'ingenuo pugile Joe, peso massimo dai capelli biondi, incarna la diffusa speranza dell'epoca nell'ascesa di un degno combattente bianco.

Dopo la vittoria di Jack Johnson come primo campione di colore nei pesi massimi, le strisce dedicate alla boxe subirono un vero e proprio embargo. Anni dopo, il pugile Joe Louis domandò all'autore della strip come mai Joe non avesse mai affrontato un nero. Fisher rispose che non avrebbe mai potuto disegnare Joe Palooka mentre si batteva con un pugile di colore, rischiando di perdere nello scontro. Una tipica storia di *Joe Palooka* ricorda il *Candido* di Voltaire: l'innocente alle prese con ripetute sventure che mettono alla prova la sua visione ottimistica della vita. Eroe con i piedi per terra, Palooka finisce spesso per dispensare prediche sul corretto stile di vita e nel 1940 si arruola perfino nell'esercito. Dopo aver combattuto la guerra, nel 1949 Joe sposa l'amore di sempre, Anne Howe. Fisher si avvalse della collaborazione di molti assistenti pur continuando a disegnare personalmente tutti i volti. I contrasti sorti tra Fisher e il suo assistente, Al Capp, accusato di plagio per la creazione di *Li'l Abner*, sfociarono in una parodia di Fisher da parte di Capp. Più *Li'l Abner* diventava famoso, più l'ira di Fisher aumentava. Negli scontri in pubblico, era Capp a uscire vincitore. Nel 1955 Fisher accusò il rivale di pornografia, ma l'accusa risultò infondata. Fisher fu radiato dalla Cartoonist Society e si uccise non molto tempo dopo. **IR**

Mentre presta servizio nell'esercito, Joe Palooka vuole che anche Babbo Natale segua il protocollo militare. ↑



Il piccolo re 1931

Otto Soglow

Prima edizione *The New Yorker* (USA)
Autore USA (1900–75)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Reuben (1966)

Dopo aver raccontato per decenni storie senza parole, negli anni Trenta i film guadagnarono il sonoro e si lasciarono alle spalle l'età del muto. È quindi buffo pensare che, nonostante per il fumetto i primi anni Trenta siano stati un periodo di sperimentazione, invece di aggiungere parole alcuni autori abbiano riportato all'attenzione del pubblico le virtù delle strisce mute.

Uno dei più interessanti fumetti-pantomima dell'epoca si concentrava sui riti quotidiani di un sovrano, ed era disegnato dal vignettista americano di origine ebraica Otto Soglow. Soglow era infastidito dalle "categorizzazioni" della società, dalla nostra tendenza a etichettare la gente in base a sesso, professione, età o etnia. Per questo creò la sua striscia quasi priva di testo, *Il piccolo re*, incentrata su un monarca muto dalle vesti larghe, come largo gli andava il ruolo che si ritrovava a ricoprire. Desideroso di scappare dalla routine regale, il piccolo sovrano non faceva altro che cercare scuse per andarsene da qualche altra parte: scivolare sotto una balaustra, arrampicarsi su un albero o giocare a ping-pong.

Soglow ideò un mondo ordinato, innocente e ricco di umorismo raffinato e posato. Impiegava ore a comporre ogni vignetta, usando linee curve esagerate, come quelle per il petto delle guardie e dei cortigiani, a indicare quanto fossero "pieni d'aria", autentici palloni gonfiati.

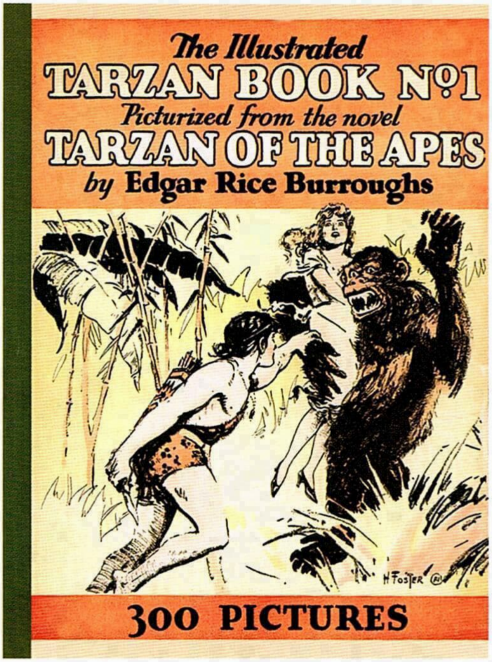
Il piccolo re apparve sul *New Yorker* dal 1931 al 1934. Chiamato da William Randolph Hearst, proseguì come striscia sui suoi quotidiani e, tramite syndication, su varie testate in tutto il mondo. **BS**

↑ Otto Soglow impiegava ore a comporre le vignette, studiando con cura ogni linea.

Tarzan 1931

"Hal" Foster e Burne Hogarth

Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autori Harold Rudolf Foster (USA, 1892–1982); Hogarth (USA, 1911–96)
Genere Azione, avventura



Mentre la striscia giornaliera di *Tarzan*, iniziata nel 1929, adattava il romanzo di Edgar Rice Burroughs, la tavola domenicale a colori (dal 1931) presentava storie inedite scritte, o almeno approvate, dall'autore. Ma quando sia Burroughs che il syndicate dopo i primi sei mesi non furono più soddisfatti del disegnatore, ecco che subentrò Hal Foster. Infine, quando Forster lasciò nel 1937 per lanciare *Il Principe Valiant*, gli succedette l'altrettanto acclamato Burne Hogarth.

Considerata da sempre una delle migliori strisce d'avventura, *Tarzan* combina storie epiche e bellissime illustrazioni. La striscia venne presentata senza balloon, con illustrazioni accompagnate dal testo. Il Tarzan di Foster combatte al fianco della Legione Straniera francese contro gli schiavisti, incontra gli antichi egizi e i vichinghi che si nascondo nelle profondità dell'Africa, mentre i disegni restano morbidamente inchiostrati, insolitamente impressionistici e pieni di esotismo. Durante il suo incarico, Hogarth mantenne la narrazione e i dialoghi al minimo, ma seguì l'esempio di Foster nello spingere Tarzan da un incontro mortale all'altro. I suoi disegni furono solidi, ma finemente inchiostrati, con ogni muscolo, ogni piega dei vestiti e ogni paesaggio ben definiti.

Entrambi i fumettisti portano Tarzan a contatto con imperi nascosti e dinosauri, con disonesti cercatori e bellissime principesse che bramano, ma non ottengono mai, le attenzioni di Tarzan. La sequenza di Foster sugli antichi egizi, durata due anni (Hogarth riutilizzò alcuni dei personaggi anche più avanti), e gli scontri tra i seguaci degli dei del Mare e del Fuoco, sono tra i migliori filoni della serie.

Il personaggio di Tarzan ha a dir poco catturato l'immaginazione del pubblico: sono stati prodotti quasi novanta film su di lui, oltre a serie televisive, produzioni teatrali e persino videogiochi. L'uomo col costume in pelle d'animale, versione adulta e un po' esibizionista del Mowgli di Kipling, forse, ci parla ancora oggi. **NFI**

Letture simili

Akim Hansrudi Wäscher
Flash Gordon Alex Raymond
Nausicaä della Valle del Vento Hayao Miyazaki
Il Principe Valiant Hal Foster
Terry e i Pirati Milton Caniff

Dick Tracy 1931

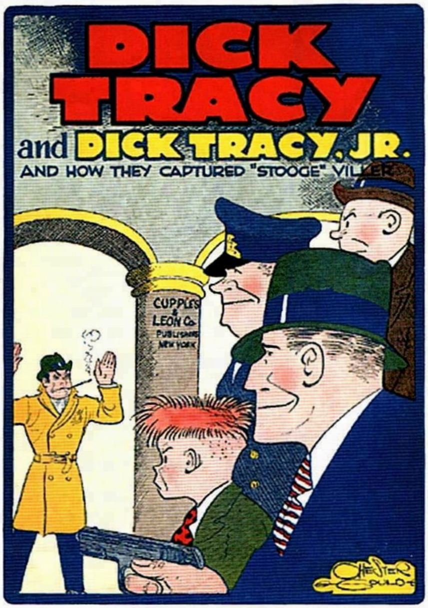
Chester Gould

Dick Tracy non aveva identità segrete ed era facilmente riconoscibile dal mento prorompente e il naso aquilino. Il nome della città in cui viveva, però, non è dato saperlo. Era un tipo di grande onestà, e un ottimo tiratore quando l'onestà non era sufficiente. Per acciuffare i cattivi aveva a disposizione vari marchingegni: anelli-telecamera, radioline da polso e un telefono portatile che apparve in questi fumetti molto prima che nella vita reale. Possedeva addirittura un riconoscitore vocale per individuale i malviventi, molti dei quali dotati dei nomi più ganzi di sempre: Flattop, Mumbles, Splitface, Itchy, Gargles, Pruneface, Tonsils, Cueball e Breathless Mahoney.

Gli anni Trenta furono senza dubbio il periodo d'oro delle strisce, e il fascino che esercitavano sul pubblico i veri gangster, come John Dillinger e Bonnie e Clyde, fece sì che le strisce poliziesche la facessero da padrone ovunque in America. Il creatore di Tracy, Chester Gould, introdusse livelli di stilizzazione e violenza mai visti prima nel fumetto; una violenza intesa come fine che giustifica i mezzi, utilizzata senza alcuna ambiguità da Tracy, che viveva in un mondo governato dalla legge del più forte. La popolarità della strip raggiunse il suo picco negli anni Cinquanta e conobbe il declino nei Sessanta, quando Diet Smith, l'inventore dell'orologio da polso di Dick Tracy, progettò lo "Space Coupe", un velivolo che sfruttava la forza magnetica della Terra per portare Tracy sulla Luna per avventure fantascientifiche piuttosto ingenue.

Un espediente narrativo ricorrente e piuttosto macabro era l'assortimento di trappole mortali sadicamente ingegnose che Tracy inventava per i nemici; trappole accompagnate spesso da tronfie dichiarazioni dei cattivi, ogni volta prevedibilmente avventate. L'audace detective Dick Tracy si è guadagnato di diritto un posto accanto a Philip Marlowe di Raymond Chandler nel pantheon dei grandi personaggi del noir. **BS**

Prima edizione *The Detroit Mirror* (USA)
Autore USA (1900–85)
Genere Poliziesco, Avventura
Riconoscimenti Premio Reuben (1959 e 1977)



Letture simili

Batman Bob Kane
Detective Comics Malcolm Wheeler-Nicholson
Johnny Dynamite Ken Fitch e Pete Morosi
Rip Kirby Alex Raymond
The Green Hornet George Trendle e Fran Striker

The Four Immigrants Manga 1931

Henry Kiyama

Titolo originale *Manga yonin shosei*
Prima edizione Yoshitaka Kiyama Studio (USA)
Autore Giappone (1885–1951)
Genere Autobiografia

Non c'è niente di strano in un disegnatore che vive negli Stati Uniti e che, trovatosi a vivere in circostanze particolari, decida di documentare la sua esperienza autobiografica attraverso un fumetto. Ma se l'artista viene dal Giappone e le sue esperienze sono da ricondurre al lontano 1904, allora sì che la cosa si fa inusuale, se non addirittura rivoluzionaria.

È questo il caso di Henry Kiyama, nato in un piccolo villaggio di mare giapponese, e che americanizzò il proprio nome quando si ritrovò con tre amici a San Francisco. Quattro uomini in cerca del proprio destino in terra straniera: un uomo d'affari, un sostenitore della democrazia, un contadino e infine Kiyama, un artista.

I 52 capitoli del "fumetto dei quattro immigrati" nacquero per essere pubblicati in serie (uno per ogni settimana dell'anno), ma Kiyama decise invece di autopubblicare il libro per intero, facendolo stampare in patria ma registrando legalmente la pubblicazione all'angolo di Sutter e Webster Street, nel cuore di San Francisco.

Nel capitolo 20 una tavola diventa improvvisamente tutta nera. È il 29 gennaio 1906: Kiyama ha la sfortuna di essere a San Francisco proprio il giorno del famoso terremoto. Il suo primo istinto è di cercare rifugio in un boschetto di bambù, ma ovviamente in città non ce ne sono. Più tardi sarà testimone degli anni del Proibizionismo. Sebbene ci sia talvolta spazio per il divertimento, la storia di un immigrato orientale nell'America di inizio secolo non può che essere triste per la maggior parte del tempo; quand'anche il razzismo non sia centrale, le incomprensioni culturali abbondano. **MW**

Alley Oop 1932

V. T. Hamlin

Prima edizione Bonnet-Brown Syndicate (USA)
Autore USA (1900–93)
Genere Umoristico
Adattamento cortometraggio animato(1978)

Il fumettista V.T. Hamlin sopravvisse a una serie di disgrazie personali prima di riuscire a produrre *Alley Oop* alla fine del 1932. Tra i vari episodi una freccia nel labbro durante l'infanzia, gas velenosi nella Prima guerra mondiale e un colpo accidentale d'arma da fuoco sparato dal padre.

La striscia era originariamente ambientata nel paese preistorico immaginario di Moo, dove coesistono uomini delle caverne e dinosauri. Alley è ritratto come un cavernicolo pieno di risorse anche se irrequieto e irascibile, insieme alla ragazza Ooola, altrettanto irascibile ma sexy. Ad affrontare le avventure al suo fianco, Dinny, il dinosauro addomesticato, e il suo amico Foozy, che parla in rima. Quando non vengono molestati da dinosauri, si occupano del vicino regno antagonista di Lem.

Gli script accattivanti di Hamlin e la sua arte sottovalutata, che tradiva un interesse tutt'altro che passeggero per la paleontologia, offrivano una strip di avventura veloce e divertente, ma la sua stessa impostazione costringeva l'autore entro confini definiti. Su suggerimento della moglie, nel 1939 inventò una macchina del tempo che trasporta Alley dal passato al XXI secolo. Quella novità portò la strip a un grande successo, e Alley riuscì a esportare la sua confusione fin sulla luna.

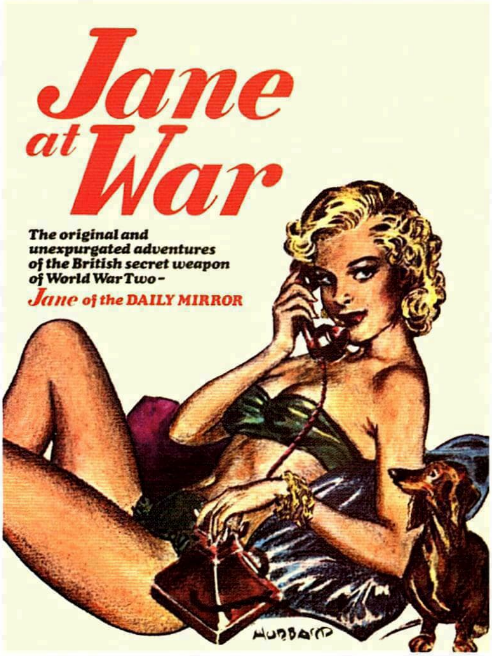
Il fumettista Dave Graue divenne assistente di Hamlin dal 1950 e lo sostituì come disegnatore nel 1960, quando la vista di Hamlin peggiorò. Nel 1971 iniziò anche a scrivere, ma ci vollero altri due anni prima che Graue fosse accreditato per il suo lavoro. Tutt'ora prodotta dopo oltre 75 anni, la striscia di *Alley Oop* è realizzata oggi da Jack e Carole Bender. **FP**

Alley Oop tenta di addomesticare il suo dinosauro. ➡


ALLEY OOP
by
V.T.HAMLIN
KEEP GOIN', OOP, AN' MAKE IT FAST OR THIS DUMB STUNT COULD BE OUR LAST!
DON'T WORRY, PAL, WE'LL MAKE IT ALL RIGHT!
MAN, OH, MAN, AM I GLAD TO ARRIVE! I NEVER THOUGHT WE'D GET HERE ALIVE!
TOUGH GOIN' ALL RIGHT... BUT IF HE'LL TRAIN-UP LIKE I HOPE, IT'LL HAVE BEEN WORTH IT!
T.M. Reg. U.S. Pat. Off.
OH, I SUPPOSE, BUT IT JUST OCCURS, WHERE'LL Y'KEEP HIM TILL HE MATURES?
WHY, TIED TO A TREE, OF COURSE!
YAH... AN' COME TH' DARKNESS OF TH' NIGHT... AN' HE'LL GET ET IN ONE BIG BITE!
THEN I'LL KEEP 'IM IN MY CAVE TILL HE GETS TO BE SOME SIZE!
THAT WON'T BE LONG, TH' WAY HE'LL GROW YOU'LL HAFTA FEED 'IM, COURSE, YOU KNOW!
A. OOP
PRIVATE KEEP OUT
YEH, THA'S RIGHT! AN' THAT COULD BE SOME KIND OF A PROBLEM, TOO, I GUESS...
...BUT ONE PROBLEM AT A TIME, I SAY...
...AN' THIS'LL TAKE CARE OF ONE OF 'EM... FOR TONIGHT, ANYWAY!
© 1967 by NEA, Inc.
WOOOOORROWOOOO
WHAT ON EARTH?
?!?!
V.T. Hamlin
10-8

Jane 1932

Norman Pett "Don" Freeman



"Una settimana fa, Jane si è spogliata. La 36ª Divisione britannica ha subito avanzato di sei miglia e i britannici hanno attaccato nell'Arakan. Forse anche noi americani dovremmo avere una Jane." **Roundup**

Letture simili
Barbarella Jean-Claude Forest
Little Annie Fanny Harvey Kurtzman e Will Elder
Male Call Milton Caniff

Prima edizione *The Daily Mirror* (Gran Bretagna)
Autori Pett (Gran Bretagna, 1891–1960);
John Henry Gordon Freeman (Gran Bretagna, 1903–72)
Genere Umoristico, avventura

Jane e il suo bassotto Fritz (nome completo: Conte Fritz von Pumpernikel) furono introdotti nel 1932 nel primo episodio del *Jane's Journal – The Diary of a Bright Young Thing*. Sebbene agli inizi fosse solo una striscia comica, Jane veniva spesso mostrata mentre si vestiva o faceva il bagno. Nel 1938, Don Freeman fu assunto come sceneggiatore e fece diventare *Jane* una vivace strip avventurosa che richiedeva alla protagonista di spogliarsi sempre di più, che lo volesse o no.

Quando scoppiò la Seconda guerra mondiale, Jane divenne un'autista, poi la segretaria di un colonnello. Questo permise di giocare sulle incomprensioni con la moglie del colonnello e con il fidanzato dell'epoca, Basil, che sperava che Jane potesse fargli ottenere qualche incarico. Ulteriori incomprensioni ci furono quando il colonnello portò Jane in una missione del M.I.6 in luoghi segreti dove si nascondevano sospette spie. Jane fece poi un giro nell'intelligence navale, prima di tornare dal colonnello e incontrare Georgie Porgie, con cui sarebbe alla fine salpata verso il tramonto, nell'ultima striscia del 1959.

Pett passò il testimone artistico al suo assistente Michael Hubbard nel 1948, mentre Freeman rimase fino al 1953. Pett basava i suoi disegni su modelli dal vivo, da sua moglie fino a Chrystabel Leighton-Porter, che interpretò Jane anche nel film del 1949 *The Adventures of Jane*. Sebbene abbozzati, i suoi disegni aggiungevano carattere all'erotismo della striscia. La popolarità di *Jane* rimase alta durante tutta la guerra, quando secondo il quotidiano delle forze armate canadesi *Maple Leaf*, nel 1945, era letta quotidianamente da sette milioni di militari. **NFI**

Topolino aviatore 1933

Floyd Gottfredson Ted Osborne

Titolo originale *Mickey Mouse the Mail Pilot*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Gottfredson (USA, 1905–86); Osborne (USA, 1900–68) **Genere** Umorismo, avventura

Originariamente scritta da Walt Disney, con i disegni di Ub Iwerks e Win Smith, la striscia giornaliera di *Topolino* fu presa in carico nel1930, poco dopo il suo debutto, dal disegnatore emergente Floyd Gottfredson. Inizialmente riluttante ad accettare l'impegno, Gottfredson lavorerà alla striscia fino al 1975.

Nel ciclo di storie del 1933, *Le prodezze di Topolino Aviatore*, Topolino è ancora il piccolo temerario senza paura dei primi cartoni animati. Solo dopo che Minnie gli consiglia di trovarsi un lavoro rispettabile, Topolino decide di farsi ingaggiare come pilota del servizio postale. Dopo settimane di addestramento sotto la supervisione del meccanico Musone e dell'istruttore Setter, Topolino viene spedito in missione, durante la quale è attaccato da un ragno gigante che sta facendo scomparire tutti gli altri aerei. Come si scopre in seguito, il ragno e la sua tela non sono altro che stratagemmi usati da un dirigibile pirata sul quale i vecchi nemici di Topolino, Pietro Gambadilegno e l'ormai dimenticato avvocato Lupo, hanno costruito il loro regno volante, completo di una fattoria e della città di Ladrolandia. In un attacco aereo Topolino riesce a liberare Setter e i piloti imprigionati e a fermare i suoi nemici.

I lettori di oggi potrebbero non riconoscere in queste storie il solito Topolino. Come tutte le memorabili avventure che lo vedono protagonista prima della guerra, anche questa rappresenta un intrattenimento pieno di azione e di battute fulminee. Ispirerà anche *Air Pirates Funny* (1970), una sfrontata parodia underground: il più famigerato attacco in forma di fumetto all'autocompiacimento postbellico dell'America. **J-PJ**

White Boy 1933

Garrett Price

Prima edizione Chicago Tribune-New York News Syndicate (USA)
Autore USA (1896–1979)
Genere Western

All'epoca delle prime strisce a fumetti, prima che le potenzialità del medium venissero codificate e circoscritte, era facile imbattersi in lavori unici ed eccentrici. *White Boy* di Garret Price fu uno di questi.

La serie fu commissionata dall'azienda di syndication Chicago Tribune – New York News, all'epoca in cerca di un western che potesse attirare il pubblico giovanile; ciò che ottenne fu però un fumetto insolito, ammaliante e profondo. Price, abile illustratore per quotidiani e riviste illustri come il *New Yorker*, vi portò il suo talento per un realismo delicato e un minimalismo elegante.

Il White Boy (Ragazzo bianco) del titolo è un adolescente catturato dai Sioux, e in seguito rapito da un'altra tribù, ai tempi del vecchio West. Price mostra una profonda comprensione della Frontiera e nei suoi racconti, che esplorano le relazioni del giovane protagonista con la tribù e in particolare con la giovane squaw Starlight, mette in campo una buona conoscenza e un sincero apprezzamento nei confronti della vita e del folklore dei nativi americani, un approccio raro per l'epoca.

Nei suoi disegni Price si rivela audacemente espressivo, con tratti fantasiosi e quasi poetici, nonché splendidamente colorati. Tristemente, il syndicate non ne apprezzò l'originalità, e nel 1935 stravolse la serie, imponendo un'ambientazione contemporanea e il nuovo titolo *Skull Valley* (*La valle del Teschio*). Persino Price giudicò la nuova impresa come un fallimento, e la serie fu cancellata appena un anno dopo. Solo le successive generazioni avrebbero guardato alla sua prima versione come a uno dei primi veri capolavori del fumetto. **DR**

Brick Bradford 1933

William Ritt Clarence Gray

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Ritt (USA, 1902–72);
Gray (USA, 1911–57)
Genere Fantascienza

Brick Bradford fu creato nel 1933 dal giornalista William Ritt. Ispirato forse dal successo di *Buck Rogers*, Ritt realizzò una miscela coinvolgente di scienza e mitologia che, nonostante abbia richiesto molto tempo per venire pubblicata da giornali di grandi città americane, era intelligente, riflessiva e scientificamente un po' più plausibile della saga di Philip Francis Nowlan. Quando l'astronave di Brick si avvicina troppo al sole, per esempio, l'eroe ricorre a ossigeno refrigerato con l'elettricità. Anche qui non mancano mondi subatomici, o mondi dentro altri mondi, tutti da esplorare. C'era poi il "Time Top" di Brick, un dispositivo a forma di trottola che permetteva ai suoi occupanti di viaggiare nel tempo. Al suo debutto nel 1937, dopo essere stato intravisto brevemente in un supplemento domenicale due anni prima, apparve nel grande formato della *Sunday page* (anche se non uscì come strip quotidiana) e ospitò la prima macchina del tempo a fare apparizioni regolari in un fumetto, anticipando di quattro anni un analogo dispositivo in *Alley Oop*.

La tavola domenicale continuò a essere il principale veicolo delle audaci avventure di Bradford (chiamato in Italia Guido Ventura, Marco Spada e in altri modi). Entro la fine del 1940, Ritt si trovò stanco della sua creazione e passò la paternità della striscia nelle mani del suo illustratore, Clarence Gray, che continuò a scrivere e disegnare fino a quando la cattiva salute lo costrinse al ritiro nel 1952. "Artista eccentrico", Gray disegnava su una scrivania piatta ed era in grado di produrre una mezza dozzina di strisce in meno di cinque ore. Il Paul Norris di *Jungle Jim* rilevò la strip fino alla sua scomparsa, il 25 aprile 1987. **BS**

Una settimana di bontà 1934

Max Ernst

Titolo originale *Une semaine de bonté*
Prima edizione Éditions Jeanne Bucher (Francia)
Autore Germania (1891–1976)
Genere Drammatico

Nel 1933, il pittore tedesco dadaista e surrealista Max Ernst trascorse una vacanza a Piacenza, in Italia, e durante il soggiorno produsse il collage *Une Semaine de Bonté* (Una settimana di bontà), che contava sette capitoli suddivisi in cinque libretti. Venne realizzato con immagini ritagliate da vecchi romanzi d'appendice francesi e dal *Paradiso Perduto* di Milton illustrato da Doré. Ernst era affascinato dall'aspetto antiquato delle incisioni su legno rispetto alle riproduzioni fotomeccaniche che ormai stavano cominciando a sostituirle.

Una settimana di bontà è sottotitolata *Les Sept elements capitaux – Roman* (I sette elementi capitali – Romanzo). Non "raccolta di ritagli" o "ciclo", ma "romanzo", nel senso in cui oggi si intenderebbe "graphic novel". Il Surrealismo si interrogava sulla nozione stessa di Romanzo, una forma narrativa che André Bréton considerava borghese e scontata. *Una settimana di bontà* non è un romanzo scritto, ma piuttosto un romanzo per immagini. Con questo lavoro Max Ernst voleva sovvertire il termine "romanzo" e scandalizzare il mondo dei letterati.

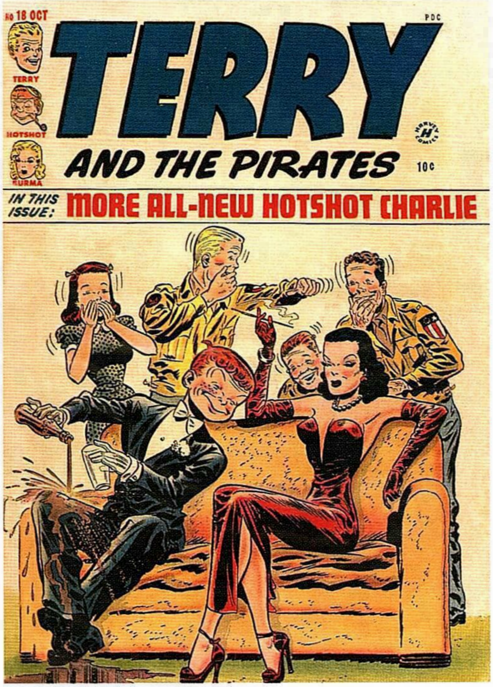
L'opera – dalle molteplici interpretazioni – non è facile da leggere in modo convenzionale, ma ogni libretto ha quanto meno un protagonista ricorrente di cui seguire le vicende: il leone di Belfort, Edipo, il gallo, la donna a terra. Anche i temi toccati sono chiari: la tirannia (era l'anno dell'ascesa al potere di Hitler) nel primo libretto, il desiderio sessuale maschile nel secondo, il vizi privati della borghesia nel terzo, la rivoluzione nel quinto. Il tutto condito da tanta, tantissima violenza. **DI**

Per comporre *Una settimana di bontà*, Max Ernst fece uso di illustrazioni preesistenti. ➡



Terry e i Pirati 1934

Milton Caniff



"Non sei stato il solo a guadagnarsi quelle ali… uno squadrone fantasma di bravi ragazzi ha preso il volo con tutte le sue forze su vecchi aquiloni per insegnarti come fare".

Letture simili
Una ballata del mare salato Hugo Pratt
Male Call Milton Caniff
Scorchy Smith Noel Sickles

Titolo originale *Terry and the Pirates*
Prima edizione Chicago Tribune-New York News Syndicate (USA) **Autore** USA (1907–88)
Genere Azione, avventura

Terry e i Pirati è il fumetto che ha reso celebre Milton Caniff. Incaricato di scrivere una storia ambientata in Oriente, ultimo vero territorio romantico, Caniff incantò i lettori con le avventure del vivace Terry Lee, che accompagna in Cina il suo vecchio amico Pat Ryan alla ricerca di una miniera d'oro. Il braccio destro di Pat e Terry, Connie, è la classica caricatura del cinese dell'epoca, anche se il fumetto si dimostrò, per certi versi, all'avanguardia, per esempio mostrando la fiamma di Terry, April Kane, che diventa aviatrice nella Seconda guerra mondiale. Le strisce, pubblicate durante la guerra, furono spesso criticate dalla stampa, ma il loro patriottismo si guadagnò le lodi governative, tanto che una di esse venne addirittura citata (in parte) al Congresso degli Stati Uniti.

Caniff abbandonò il progetto nel 1946 per creare *Steve Canyon*. Fu George Wunder a continuare *Terry e i Pirati* fino al 1973, ma il suo lavoro non divenne mai popolare come quello di Caniff. Gran parte del fascino delle tavole originali è da ricondurre alla bellezza dei personaggi femminili come la piratessa Dragon Lady, prima di una lunga serie di "cattive" misteriose. Tra le altre forti figure femminili: l'ereditiera Normandie Drake, vero amore di Pat, che finisce per sposare un simpatizzante nazista, e Burma, cantante imbrogliona, che ha una relazione con Terry.

Caniff utilizzò eventi storici per fornire uno sfondo alle avventure dei suoi personaggi e, dopo pochi anni, si affermò come un vero artista del genere avventuroso, il cui uso drammatico dell'inchiostro resta un modello insuperato di equilibrio ed eleganza. **FJ**

Li'l Abner 1934

Al Capp

Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autore Alfred Gerald Caplin (USA, 1909–79)
Genere Umorismo, avventura
Adattamento Film (1940 e 1959)

Li'l Abner è un diciannovenne alto due metri che vive sulle colline con i genitori Ma' e Pa' Yokum a Dogpatch, nel Kentucky. La diciassettenne Daisy Mae è innamorata di lui, ma Li'l Abner la considera solo una biondina "tutta spesa, niente resa" e, in generale, rifugge l'idea del matrimonio. La zia materna Beatrixe, sedicente Duchessa dell'immaginaria contea del Bopshire, elevatasi socialmente dalle origini montanare, invita Li'l Abner a New York per fare di lui un gentiluomo. Molto presto il protagonista si ritroverà fidanzato con Mimi Van Pelt, la prima di una lunga serie di ragazze da marito, da cui sfugge sempre per un pelo. Spostandosi fra Dogpatch e ovunque le avventure di Abner lo portino, Capp fonda l'umorismo delle sue strisce sullo scontro fra la diversa morale della città e della campagna. Abner cerca di evitare il matrimonio fino al 1952, sebbene ci sia andato vicino in numerose occasioni, specialmente nel Sadie Hawkins Day, pseudo-festa inventata da Capp nel 1937 e in seguito diventata una vera tradizione americana, durante il quale le donne invitano – o meglio "costringono" – gli uomini a sposarle.

Fra le altre invenzioni memorabili in *Li'l Abner* si contano il fumetto-nel-fumetto *Fearless Fosdick*, parodia di *Dick Tracy* del 1942, e le adorabili creature a forma di birillo Shmoos, nate nel 1948 e divenute popolari icone dei fumetti e del merchandising. Le avventure di Abner hanno il giusto mix di azione, tensione e romanticismo. Capp fu anche capace di dare spazio alla satira sociale e politica: un celebre esempio è la sua visione della Siberia, chiamata "Bassa Slobbovia". **NFI**

Betty Boop 1934

Bud Counihan

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1894–1971)
Genere Umorismo
Adattamento Cortometraggi

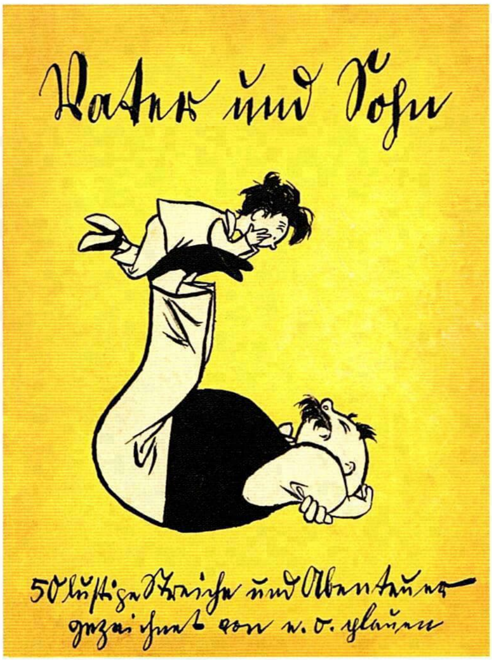
Betty Boop debuttò come fidanzata del personaggio-cane *Bimbo* in "Dizzy Dishes", il sesto della serie di cortometraggi d'animazione Talkartoon dei Fleischer Studios di Max Fleischer, nell'agosto del 1930. Creata per essere una sinuosa cantante di cabaret, l'aspetto decisamente canino del personaggio, con denti di grandi dimensioni e orecchie da cane, era ben lontano dalla *vamp* in cui ben presto si trasformò, con labbra imbronciate, riccioli, ciglia lunghe, abiti corti e una personalità civettuola. Considerato troppo sexy dal Codice Hays, creato nel 1934 per ripulire la "dilagante immoralità" di Hollywood, le gonne di Betty furono successivamente allungate e la sua evidente sessualità censurata. Resa di fatto inoffensiva, Betty era ormai una buona candidata per il mondo delle *family strip*.
Nel 1934 i Fleischer Studios assunsero Bud Counihan, ideatore negli anni Venti di *Little Napoleon*, per scrivere e disegnare la nuova striscia di Betty Boop. Nonostante sia uscita per soli dodici mesi come striscia giornaliera, Betty Boop continuò fino al 1937 come tavola domenicale, per lo più con storie basate su singole gag che ruotano intorno al fratello minore Bubby e alla carriera di Betty come attrice in erba. Purtroppo la nuova striscia non era destinata al successo, poiché le pressioni di Hays sulla sua "decenza" avevano generato una versione diversa dalla sirena tentatrice che era stata un tempo.

Betty Boop è sopravvissuta come uno dei maggiori sex symbol dell'animazione, e resta ancora un modello di autoaffermazione; un risultato formidabile considerando il suo fin troppo breve passaggio sotto i riflettori. **BS**

Vater und Sohn 1934

"e.o.plauen"

Traduzione titolo in italiano *Padre e figlio*
Prima edizione *Berliner Illustrierte Zeitung* (Germania)
Autore Erich Ohser (Germania, 1903–44)
Genere Umorismo



"Non sareste contenti di avere un padre simile?" **JS-Magazin**

Letture simili
Jimmy das Gummipferd Roland Kohlsaat
Nick Knatterton Manfred Schmidt

Vater und Sohn è una delle strisce a fumetti tedesche più famose, un classico per bambini e adulti. La prima striscia fu pubblicata il 13 dicembre 1934 sul *Berliner Illustrierte Zeitung*, e da allora furono pubblicati circa 157 episodi settimanali, fino alla conclusione nel dicembre 1937. La sua grande popolarità portò a numerose ristampe in formato album.

Erich Ohser lavorò alla sua striscia muta sotto lo pseudonimo di "e.o.plauen", cioè le iniziali del suo nome, più il nome del paese dove viveva da piccolo, perché il partito nazionalsocialista gli aveva rifiutato l'ammissione al sindacato dei giornalisti ed editori, precludendogli quindi di portare avanti la sua professione. Vignettista politico per il quotidiano *Vorwärts* del partito Socialdemocratico, Ohser fu espulso dopo aver pubblicato la vignetta raffigurante un uomo che urinava nella neve formando la figura di una svastica.

La striscia sulle buffe avventure antieroiche di un padre calvo e grassoccio e di suo figlio riscosse presto un grande successo. L'adorabile e confusionario duo, con le sue divertenti gag e la sua tendenza a irritare le autorità, fu una piacevole alternativa alla rigidità della vita quotidiana durante il nazismo. Al resto pensarono un disegno essenziale e un umorismo sottile.

Le gag mute di Ohser e il suo tocco discreto fanno sorridere il lettore, ma soprattutto stimolano la riflessione, rendendo queste illustrazioni, lungi dal mero intrattenimento, qualcosa in grado di restare impresso nella memoria.

Ohser fu arrestato dalla Gestapo nel 1944 con l'accusa di diffamazione (presunta) ai danni dei capi nazisti Heinrich Himmler e Joseph Goebbels. Consapevole dell'impietosa sentenza che il Tribunale del popolo gli avrebbe riservato, l'artista si tolse la vita nella sua cella il 5 aprile 1944, il giorno stesso in cui si sarebbe dovuto tenere il processo. **MSc**

Vater und Sohn rappresenta la vita quotidiana con umorismo raffinato e farsesco. ➡


1
2
3
4
5
6

Mandrake il Mago 1934

Lee Falk Phil Davis

Titolo originale Mandrake the Magician
Prima edizione *The New York Evening Journal* (USA)
Autori Falk (USA, 1911–99); Davis (USA, 1906–64)
Genere Azione, avventura



Letture simili
Dr Occult Jerry Siegel e Joe Shuster
Dr Strange Stan Lee e Steve Ditko
Merlin the Magician Don Zolnerowich
L'Uomo Mascherato Lee Falk

Lee Falk, il creatore de *L'Uomo Mascherato*, concepì il personaggio di Mandrake quando aveva poco più di vent'anni. Quando gli si domandava come mai il personaggio gli somigliasse così tanto, Falk rispondeva: "Certo che mi assomiglia, ero da solo in una stanza con uno specchio quando l'ho disegnato". Mandrake è in realtà ispirato al mago canadese Leon Mandrake, che girò l'America in tournée negli anni Venti. Falk disegnò da sé le prime due settimane di avventure, ma il suo segno richiedeva maggior definizione, così chiese aiuto all'illustratore Phil Davis, che donò alle figure sproporzionate di Falk e all'intero fumetto un aspetto armonioso, nonché una rappresentazione realistica dei personaggi. Insieme i due crearono un precursore dei supereroi, un illusionista con poteri sovrannaturali e l'abilità di ipnotizzare gli avversari. Il solo fumetto che avesse come protagonista un mago.

"Un gesto di Mandrake... e il fucile si trasforma in un ombrello!"

Mandrake passa la sua infanzia a studiare magia al Collegium Magikos in Tibet, al cospetto del maestro Theron (suo padre, come sarà rivelato più avanti). Si trasferisce poi a New York con Lothar, un principe africano divenuto suo servitore e guardia del corpo, e la Principessa Narda, in seguito la sua fidanzata e, nel 1998, sua moglie. Nel 1987 Mandrake compare nel fumetto Marvel *Defenders of the Earth* (I Difensori della Terra), un adattamento dall'omonima serie tv del 1986. Questo ambizioso quanto fallimentare tentativo di unire Mandrake a l'Uomo Mascherato e Flash Gordon durò solo qualche numero: Mandrake non aveva bisogno di un gruppo per farsi notare. Col cappello a cilindro, il mantello, il bastone da passeggio e i suoi sottili baffi resta uno dei più riconoscibili e raffinati supereroi di tutti i tempi. **BS**

Agente Segreto X-9 1934

Dashiell Hammett Alex Raymond

Negli anni Trenta l'America era in preda al fascino oscuro dei gangster e dei loro avversari, i tutori della legge. Nel 1931 *Dick Tracy*, pubblicato sul *Chicago Tribune*, aveva sconvolto il mondo dei fumetti, e non ci volle molto prima che William Hearst, rivale del *Tribune*, ordinasse di creare un personaggio altrettanto duro e realistico. Per dargli vita Hearst non esitò a ingaggiare i migliori autori.

È difficile pensare a un fumetto che possa vantare lo stesso invidiabile pedigree: Dashiell Hammett, l'acclamato scrittore di polizieschi, autore de *Il Falcone Maltese*, alla sceneggiatura; Alex Raymond, il creatore e illustratore della nuova striscia *Flash Gordon* ai disegni. Sfortunatamente la coppia era destinata a non durare. Hammett abbandonò il progetto dopo solo quattro storie e venne sostituito da Leslie Charteris, poi autore de *Il Santo*; Raymond mollò nel 1935 per dedicarsi esclusivamente a *Flash Gordon*.

"...l'ultima volta che ti ho visto, avevi assoldato un killer per uccidermi!"

Sembra che Hammett non avesse chiaro se l'Agente Segreto X-9 fosse una spia, un detective oppure un agente dell'FBI. Il personaggio non aveva un nome, e il fumetto rimaneva deliberatamente vago sull'agenzia per cui lavorava. Una creazione confusa e disordinata, e tanto peggio per la comprensione dei poveri lettori. Il progetto fu affidato a numerosi altri autori, tra i quali Mel Graff, che vi lavorò fino agli anni Sessanta, dotando l'Agente Segreto X-9 di una vita privata e di un nome: Phil Corrigan. Lo scrittore Archie Goodwin e il disegnatore Al Williamson contribuirono con trame più fresche e immagini dinamiche dal 1967 al 1980. Ma nonostante la bellezza della linea di Williamson, precisa e d'atmosfera, la serie non riuscì mai a diventare un successo di massa, e l'ultimo numero uscì il 10 febbraio 1996. **BS**

Titolo originale Secret Agent X-9
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Hammett (USA, 1894–1961); Raymond (USA, 1909–56) **Genere** Poliziesco, azione, avventura



Letture simili

Dan Dunn Norman Marsh
Detective Comics Malcolm Wheeler-Nicholson
Dick Tracy Chester Gould
Red Barry Will Gould

Tank Tankoru 1934

Gajo Sakamoto

Titolo originale *Tanku tankuro*
Prima edizione Yonen Club (Giappone)
Autore Giappone (1895–1973)
Genere Fantastico



Letture simili
Boken dankichi Keizo Shimada
Garagara Sensei Gajo Sakamoto
Kasei Tenken Taro Asahi e Noboru Oshiro
Marukaku-san Chyonsuke-san Shigewo Miyao
Norakuro Suiho Tagawa

Il sogno di Masaki Sakamoto era diventare un pittore, ma quando i suoi genitori si opposero, intraprese l'attività di insegnante. Non per questo si scoraggiò, e continuò a studiare pittura a Tokyo, dove, alla prima mostra del gruppo di fumettisti Manga-kai conobbe Ippei Okamoto, un pittore diventato fumettista. Ippei lo incoraggiò a impegnarsi nel fumetto. Dopo alcuni anni trascorsi a realizzare una striscia a quattro vignette con dei samurai, passò a storie più lunghe a pagina intera per il mensile della Kodansha *Yonen kurubu* (*Il club dei bambini*). Tank Tankuro è una grossa palla nera con otto aperture, simile a una palla da bowling o al guscio di una tartaruga; da essa gli umani posso far uscire braccia, gambe e testa, con sorprese e soluzioni per ogni problema.

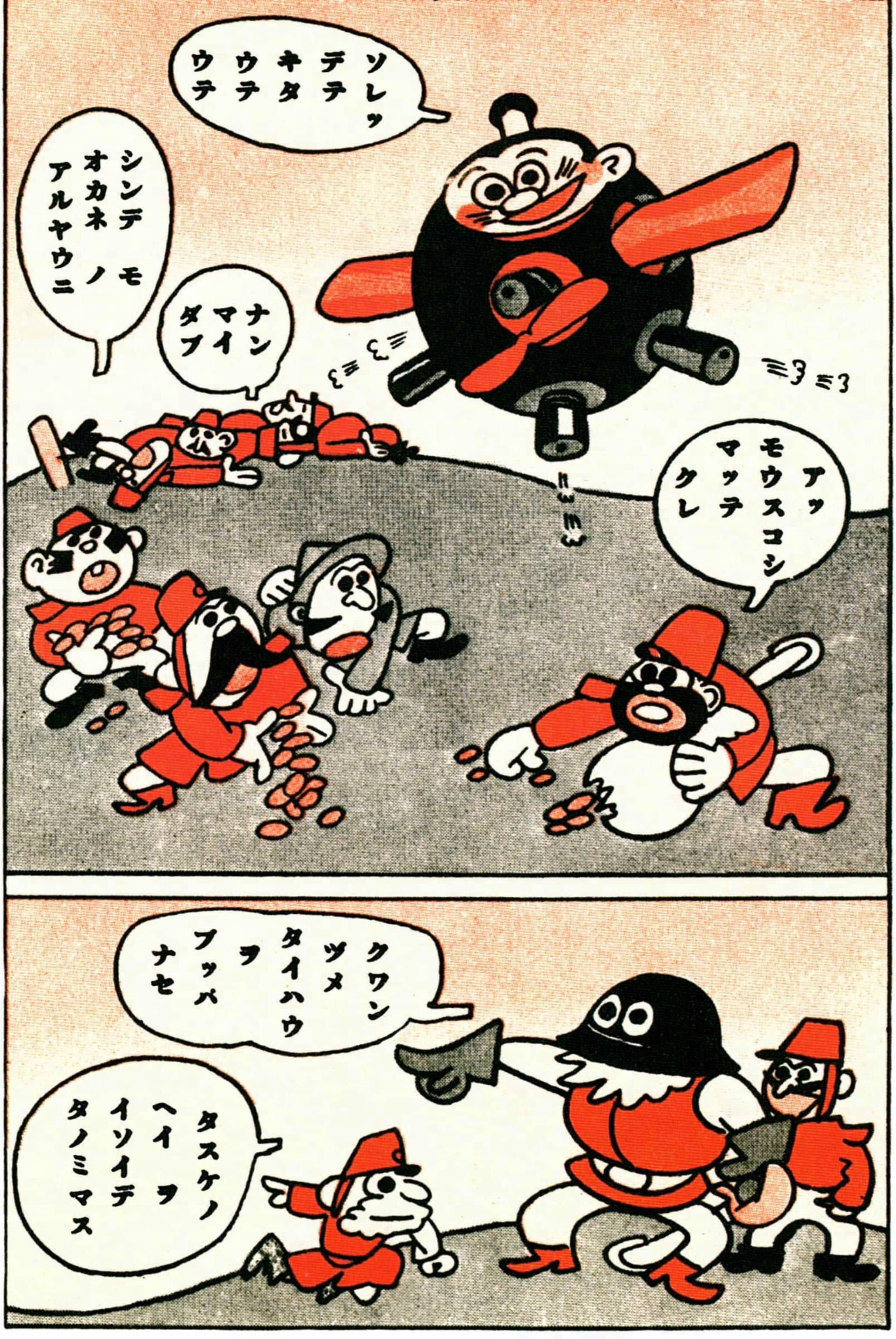
"Ai bambini doveva sembrare un cesto pieno di giocattoli."

Gajo Sakamoto

In *Uomo-cannone ad aria*, Tank viene afferrato da un magnete ma scappa facendo uso di una pistola speciale, poi diventa un aereo ed estrae delle ali una mitragliatrice. Il suo acerrimo nemico, Kuro-kabuto, i cui occhi escono da un elmetto calato fino alle spalle, lo attacca con una palla di cannone ovale piena di soldati e carri armati a forma di elefanti, balene e tigri. Tank salva i suoi uomini schizzando acqua che ferma i carri armati, ma il cannone ad aria del nemico li fa volare via, trasformandoli in palle di neve.

Sakamoto si diverte a ideare combattenti assurdi, e *Tank Tankuro*, anche se pregno dello spirito militarista tipico dell'epoca, possiede un fascino surrealista e anticipa l'ossessione dei manga per i robot che influenzerà *Astro Boy*, *Doraemon* e altri lavori giapponesi. È divenuto anche la mascotte del paese natale di Sakamoto, Itukaichi, e di un velivolo della NASA. **PG**

Tank Tankoru, in veste di aeroplano, provoca una baraonda al suolo. ➡


ソレッ デテ キタ ウテ ウテ
シンデ モ オカネ ノ アルヤウニ
ナンマイダブ
アッ モウスコシ マッテ クレ
クワン ツメ タイハウ ヲ ブッパ ナセ
タスケノ ヘイ ヲ イソイデ タノミマス

Flash Gordon 1934

Alex Raymond Don Moore

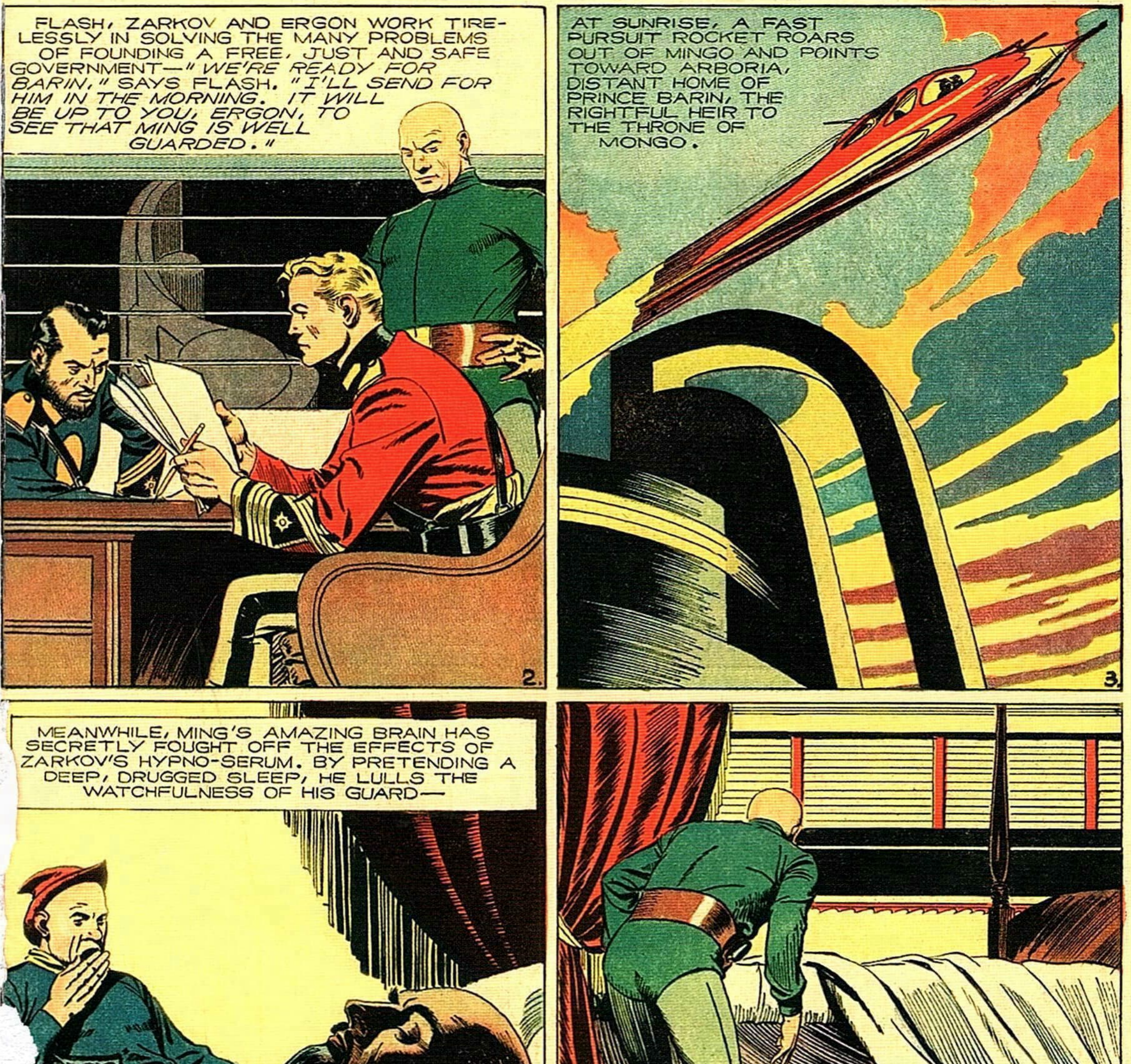
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Raymond (USA, 1909–56); Moore (USA, 1905–86)
Genere Fantascienza, azione, avventura

Flash Gordon non fu l'unica striscia di fantascienza a seguire il successo di *Buck Rogers*, ma fu senza dubbio la migliore, e vendette persino più di *Buck*. La stella dello sport americano Flash fa qui squadra con la bella e gentile Dale Arden e con il genio scientifico Dr. Zarkoff per viaggiare verso il pianeta Mongo, che minaccia di distruggere la Terra. Le lotte di Flash con il malvagio imperatore Ming, mentre incontra le molte razze esotiche che popolano i cieli, le foreste, le regioni ghiacciate e gli oceani di Mongo, compongono gran parte delle favolose avventure di Alex Raymond, in lussureggianti pagine domenicali.

Per sceneggiare la striscia fu presto assunto Don Moore, ma l'attrazione principale di *Flash Gordon* erano chiaramente i disegni di Raymond, forse l'artista più imitato del fumetto americano. Grazie alle ampie pagine a colori in cui poteva dispiegare le sue notevoli capacità grafiche, Raymond, a partire dal 1934, sviluppò rapidamente il suo stile. Raggiunse vette incredibili tra il 1938 e il 1942, anche se a qualche lettore moderno la sua narrazione potrà sembrare poco fluida. L'ultimo *Flash Gordon* di Raymond uscì nel 1944, quando l'autore si arruolò nei Marines. Nel 1946 tornò ai fumetti con la striscia *Rip Kirby*. Le prime pagine di *Flash Gordon* avevano una striscia supplementare disegnata da Raymond, *Jungle Jim*, che ebbe pure successo. *Flash Gordon* continuò a lungo dopo l'abbandono di Raymond, inizialmente per mano di Austin Briggs. Mac Raboy fu tra gli autori di tavole domenicali dal 1948 al 1967. In seguito la striscia ha eguagliato di rado la qualità degli anni d'oro. **GL**



La vittoria su Mongo è di breve durata, Ming sfugge di nuovo! ➡


FLASH, ZARKOV AND ERGON WORK TIRELESSLY IN SOLVING THE MANY PROBLEMS OF FOUNDING A FREE, JUST AND SAFE GOVERNMENT—"WE'RE READY FOR BARIN," SAYS FLASH. "I'LL SEND FOR HIM IN THE MORNING. IT WILL BE UP TO YOU, ERGON, TO SEE THAT MING IS WELL GUARDED."
2.
AT SUNRISE, A FAST PURSUIT ROCKET ROARS OUT OF MINGO AND POINTS TOWARD ARBORIA, DISTANT HOME OF PRINCE BARIN, THE RIGHTFUL HEIR TO THE THRONE OF MONGO.
3.
MEANWHILE, MING'S AMAZING BRAIN HAS SECRETLY FOUGHT OFF THE EFFECTS OF ZARKOV'S HYPNO-SERUM. BY PRETENDING A DEEP, DRUGGED SLEEP, HE LULLS THE WATCHFULNESS OF HIS GUARD—
5-25-41.
Copr. 1941, King Features Syndicate, Inc., World rights reserved.
4
ALEX RAYMOND
SUDDENLY, DISASTER THREATENS FLASH'S NEW NATION OF FREEDOM! ERGON DISCOVERS THE TRAGEDY-- THE MURDER OF HIS CARELESS GUARD AND THE TYRANT'S ESCAPE!
NEXT WEEK: IN THE TYRANT'S POWER~
5.

Le avventure di Tintin
Il Loto blu 1934

"Hergé"

Titolo originale *Tintin: Le Lotus bleu*
Prima edizione *Le Petit Vingtième* (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Hergé) (Belgio, 1907–83)
Genere Avventura

Dopo essersi fatto le ossa con strisce come *Quick e Flupke*, Hergé creò il suo primo capolavoro con *Il loto blu*. Per la prima volta il grande autore belga non si basava solo su battute, gag e avventure per sviluppare una storia. *Il Loto Blu* è allo stesso tempo denso, ricco, umano e pieno di avventura. La trama, inoltre, è esplicitamente ispirata a un evento storico scottante: il conflitto sino-giapponese.

Attirati in Cina da un misterioso messaggero asiatico che viene colpito da un dardo imbevuto di Rajaijah, "il veleno che ti rende pazzo", Tintin arriva a Shanghai. Vittima di diverse aggressioni dal momento in cui mette piede in Cina, entra in contatto con una società segreta, i Figli del Drago, che sta cercando di distruggere il commercio dell'oppio in Cina. Il tutto è organizzato da una spia giapponese, Mitsuhirato, il cui centro nevralgico nello smistamento di droga a Shanghai è una fumeria d'oppio chiamata Il Loto blu. Dopo aver aderito a questa nobile causa, determinato a trovare l'antidoto al terribile Rajaijah, Tintin si mette alla ricerca di Mitsuhirato e dei suoi scagnozzi. Durante i suoi viaggi il protagonista dimostra una profonda compassione per le sofferenze del popolo cinese, ed è testimone di operazioni di sabotaggio, guidate dalla spia nemica, che si traducono nell'invasione di territori cinesi da parte di truppe nipponiche. Tintin è tradito e imprigionato. La sua vita è in pericolo in numerose occasioni, ma alla fine riesce a sventare i piani dei suoi nemici. *Il Loto Blu* è la prima vera dimostrazione del genio, dell'energia e dell'inventiva di Hergé come illustratore; il suo lavoro rimane tutt'oggi ineguagliato. **NF**

Patoruzú 1935

Dante Quinterno

Prima edizione *El Mundo* (Argentina)
Autore Argentina (1909–2003)
Genere Umorismo, avventura

Maradona, Gardel, Perón e, ovviamente, Patoruzú. Il gruppo delle figure maschili più emblematiche dell'Argentina non sarebbe completo senza l'eroe col poncho, l'aborigeno ladro di macchine e benefattore Patoruzú, creato nel 1928 da Dante Quinterno. Dalla linea geometrica e robusta, debitrice dell'esempio di *Blondie*, al suo peculiare immaginario (un mix, sia nella commedia che nello stile grafico, dei cartoni animati Disney e dell'espressività dei personaggi di Uderzo), *Patoruzú* è diventato la più rappresentativa delle creazioni argentine. Nato come comprimario nella striscia giornaliera *Las aventuras de Don Gil Contento*, Patoruzú fu capace di esprimere le complessità politiche ed editoriali dell'Argentina.

Le avventure di Patoruzú e il suo linguaggio colloquiale sono impressi indelebilmente nella vita argentina. In momenti diversi durante gli anni Settanta – l'ultima decade delle storie originali di *Patoruzú* – sia la World Cartoon Biennial che la sanguinaria dittatura argentina vollero utilizzare l'immagine del personaggio; purtroppo fu la seconda a spuntarla. Complicazioni simili fanno parte del mito del fumetto argentino.

"Uomo perfetto tra uomini imperfetti", il personaggio creato da Quinterno riflette sia l'abilità e le ambizioni di Quinterno sia l'epoca fumettistica in cui visse. *Patoruzú*, ristampato mensilmente in Argentina sin dal 1970, è diventato l'ultimo dei mohicani, il fumetto argentino classico in cui le personalità sono definite da caratteristiche fisiche, in cui regnano tempi e usi dello spazio folli, e in cui un sincero senso di ingenuità pervade ogni avventura. **JMD**

Zig et Puce aux XXIème Siècle 1935

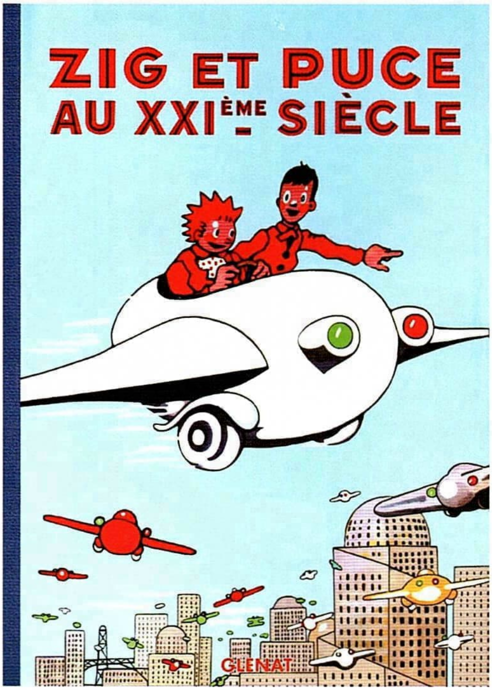
Alain Saint-Ogan

Traduzione titolo in italiano *Zig e Puce nel XXI secolo*
Prima edizione *Dimanche Illustré* (Francia)
Autore Francia (1895–1974)
Genere Per ragazzi

Zig et Puce aux XXième Siècle è la nona e la più famosa opera di Alain Saint-Ogan, ed è dedicata ai tentativi sistematicamente vanificati di due ragazzini, spesso accompagnati da un pinguino parlante di nome Alfred, di raggiungere gli Stati Uniti per diventare milionari. Dopo il suo esordio nel 1925 sulle pagine del supplemento domenicale per ragazzi *Le Dimanche Illustré*, la serie lasciò il segno sia per il suo immenso successo, sia per essere il primo fumetto francese a fare regolare uso di balloon di dialogo.

Raccolta in volume nel 1935, *Zig et Puce aux XXième Siècle* è uno dei primissimi e rari esempi di fantascienza nel fumetto francese. Il tomo di quarantasei tavole descrive l'accidentale arrivo dei ragazzi nel futuro. I due atterrano con la loro mongolfiera nella Parigi del dicembre 2000 – una città con due torri Eiffel e una popolazione che sfreccia nei cieli grazie a zaini-razzo – e i giovani turisti temporali si ritrovano coinvolti in una serie di disavventure, come finire in prigione per l'involontario furto di un sottomarino, prima di essere finalmente lanciati nello spazio a bordo di un razzo e scoprire l'esistenza di vita su Marte.

Nonostante le brusche svolte narrative, gli sbalzi temporali, gli improvvisi cambi di ambientazione, *Zig et Puce aux XXième Siècle* resta un'opera lineare e con una salda direzione. Mutuando influenze dall'Art Deco, con il suo tratto pulito e le sue ombre nette, il volume e la serie a cui appartiene sono tra i primi capolavori della scuola francobelga, opere che ispireranno Hergé e lo sviluppo della *ligne claire*. **CMac**



"Com'è possibile che ci troviamo nell'anno 2000? Se fossimo nell'anno 2000 dovremmo essere ottantenni, e in tutta franchezza non lo sembriamo!"

Letture simili
Blake e Mortimer: Il marchio giallo Edgar P. Jacobs
Zig et Puce sur Vénus Alain Saint-Ogan


UNA AVENTURA DE CUTO
En los dominios de los Sioux
POR A. Blasco
LOS DOS SALVAJES, DESPUES DE APODERARSE DE LA BOCINA Y DEL FAROL, DISCUTEN CON CALOR EN AQUELLA JERGA DE LA QUE CUTO NO ENTIENDE NI PALABRA.
CUTO QUEDÓ HORRORIZADO DE LA MANERA COMO LOS SALVAJES PONÍAN FIN A LA DISPUTA.
2-386
¡WI! ¿WI?
¡WA'KINYAN!
-SIN DUDA, ESTOS "CABALLEROS SE DISCUTEN MI CACHARRO Y TAL VEZ MI PELLEJO
-¡QUÉ BESTIAS SON ESTOS TIOS! NO ME INTERESA DISCUTIR CON ESTA GENTE!
-LES DEJO MI 4 HP Y ME MARCHO CON ESTE... HE DE IR VOLANDO A AVISAR A LA POLICIA ¡¡CRIMINAL!!
Y SALTANDO SOBRE EL CABALLO DE UNO DE LOS INDIOS, CUTO, PARTIÓ COMO UNA CENTELLA BURLANDO AL SALVAJE QUE GESTICULABA COMO UN ENERGÚMENO
EN EL DESENFRENADO GALOPE ES ACOMPAÑADO DE UNA LLUVIA DE FLECHAS QUE LE DISPARA EL SALVAJE.
CUTO, EN SU HUIDA HACIA LAS MONTAÑAS SE HABÍA ENCONTRADO CON TA'TANKA (BÚFALO NEGRO) LLAMADO ASÍ POR SU PRODIGIOSA FUERZA Y DANDO LUGAR A QUE LOS INDIOS RECOBRARAN LA PISTA DE AQUEL ROSTRO PALIDO TAN ODIADO POR ELLOS
-¡DETÉN ESE CABALLO O TE DEJO SECO EN EL ACTO! ¿PORQUÉ SE TE HA OCURRIDO VENIR HACIA AQUÍ?
-PERDONE, PERO... YO... NO... YA VERÁ ¡ME VOY A VOLVER LOCO!
-VEO NUBE POR LLANURA. TA'TANKA QUE CAZA DEBE SER ¡POR MANITOU AHORA NO ESCAPAR Y MORIR!
A. Blasco
¿QUÉ SUERTE ESPERABA A CUTO ENTRE TA'TANKA Y LOS INDIOS?

Cuto 1935

Jesús Blasco

Prima edizione *Boliche* (Spagna)
Autore Spagna (1919–95)
Genere Avventura
Ha influenzato *The Mysterious Cities of Gold* (TV, 1982)

Cuto è un fumetto avventuroso creato dal leggendario fumettista spagnolo Jesús Blasco (attivo anche in Italia come disegnatore per Tex Willer). Il personaggio che dà nome alla serie – a cui Blasco aveva dato il volto del fratello minore Alejandro – apparve per la prima volta sulle pagine di *Baliche* come capo di una banda di piccole pesti. Questa sua prima incarnazione umoristica non durò molto, e Blasco ripropose il personaggio nel 1940, stavolta sul settimanale *Chicos*, come eroe avventuroso disegnato in stile realistico.

Come il Tintin di Hergé, anche Cuto era un adolescente senza genitori, che viveva avventure di ogni genere in giro per il mondo. Blasco sapeva affiancare la perfezione del suo accurato disegno anatomico a una narrazione dal ritmo mozzafiato. Cuto divenne un personaggio amatissimo da tutti i bambini spagnoli dopo la Guerra Civile. La serie toccò il suo culmine tra il 1945 e il 1947, quando *Chicos* pubblicò le sue due storie più famose: "Tragedia in Oriente" (ambientata in Tibet) e "Nel Regno dei Sioux" (ambientata nel Far West). La prima vede il protagonista contrapposto a un dittatore asiatico, ed è una sentita denuncia degli orrori della guerra. Alcuni hanno visto in certe scene una metafora del bombardamento di Guernica.

Le avventure successive saranno di qualità altalenante, finché la serie non sarà interrotta nel 1951. Blasco riproporrà ogni tanto il personaggio anche negli anni successivi, sebbene su altre testate (*Chito* nel 1974, per esempio). *Cuto* è considerato da studiosi e appassionati uno dei capolavori del fumetto iberico. **AMo**

Smokey Stover 1935

Bill Holman

Prima edizione Chicago Tribune Syndicate (USA)
Autore USA (1903–87)
Genere Umorismo
Adattamento Serie animata TV (1971)

Smokestack Stover (letteralmente, fornello fumaiolo) è un pompiere che sembra uscito dalle comiche del cinema muto, come quelle dei *Keystone Kops*. Smokey è giovane, ciondolante, a tratti goffo, e corre verso gli incendi con la sua macchina a due ruote, la "Foomobile", un veicolo improbabile che assomiglia al sidecar di una motocicletta, ma con due posti.

La vena surreale e le invenzioni visionarie furono i tratti distintivi del fumetto: una settimana la scrivania del capo dei pompieri Cash U. Nutt poggiava su un enorme piede, dal cui gigantesco alluce spuntava fuori una pianta; quella dopo il capo finiva con le gambe infilate in un seggiolone retto da una mano in equilibrio sul pavimento; quella ancora successiva era appeso a un'altalena.

In termini di scrittura, le scene si fondavano su battute sparate a raffica e su un linguaggio ricco di inventiva e giochi di parole. Holman amava i *calembour* sia visivi che scritti, e ne infarciva le strisce, la cui lettura risultava insolitamente impegnativa. Tale complessità impedì a Holman di creare nuove strip ogni giorno, e per la maggior parte della sua vita editoriale *Smokey Stover* uscì solamente la domenica. La striscia era frutto della sola mente di Holman, e quando l'autore decise di ritirarsi nessuno poté rimpiazzarlo. Holman ammetteva il suo debito nei confronti della rivista umoristica britannica *Punch*, ma ci ha lasciato a sua volta una qualche eredità: storpiando "firefighters" (pompieri) in "foofighters", coniò un termine che negli anni Quaranta i piloti adottarono per descrivere gli oggetti volanti non identificati, e negli anni Novanta divenne il nome di una celebre rock band. **FP**

← Cuto sfugge abilmente a una situazione minacciosa – o forse no?

Los Supersabios 1936

Germán Butze

Traduzione titolo in italiano *I supergeni*
Prima edizione Publicaciones Herrerías (Messico)
Autore Messico (1912–74)
Genere Umorismo

Los Supersabios iniziò come striscia nel 1936, diventando nel 1953 un albo tascabile monografico a colori quindicinale (e in seguito settimanale). Germán Butze fu profondamente influenzato dalle strisce domenicali americane. Sviluppò un cast di personaggi innocenti e simpatici che univano dinamiche familiari, scienza, creatività, vita urbana e realismo sociale in una narrazione tragicomica commovente e dal gusto agrodolce. La serie era qualcosa di unico, perché invece di affrontare tematiche criminali, avventurose, sportive, sovrannaturali, si concentrava su tre amici: Paco, Pepe e Panza, e in particolare sulla vita di Panza Piñón.

In quanto giovani scienziati, Paco e Pepe hanno due nemici principali, lo scienziato pazzo "El Loco Solomillo" e Don Seve, lo scorbutico nonno di Panza. Ricco di umorismo e lezioni sul valore dell'amicizia, *Los Supersabios* raccontava storie che offrivano uno sguardo originale sulle dinamiche sociali della classe media cittadina del Messico dell'epoca, in cui giovani di talento che vivevano in famiglie allargate dovevano confrontarsi con una mentalità antiquata. Butze lavorò alacremente alle sue pagine, appoggiandosi su una ricerca approfondita dei riferimenti visivi e su una propensione a creare testi di qualità e illustrazioni eccellenti. Nonostante cercasse di realizzare il lettering a mano, quando mancava il tempo Butze lasciava che alcune pagine fossero letterate con caratteri tipografici. Comparabile alla *Familia Burrón* di Gabriel Vargas (tranne quell'incoerenza nel lettering), l'intera serie originale è tra i migliori fumetti umoristici per un pubblico di tutte le età. **EPr**

Saturno contro la Terra 1936

Cesare Zavattini e F. Pedrocchi — Giovanni Scolari

Prima edizione *I tre porcellini* (Italia)
Autori Zavattini (Italia 1902-1989); Pedrocchi (Italia, 1907-1945); Scolari (Italia, 1882-1956)
Genere Fantascienza

Un enorme meteorite cade sulla Terra e si rivela un'astronave di abitanti di Saturno (che indossano copricapi a cresta e mantelli svolazzanti), guidati dal perfido dittatore Rebo, il cui scopo è conquistare il pianeta in collaborazione con uno scienziato francese, il traditore Leducq. A guidare la resistenza terrestre sono due italiani, l'anziano professor Marcus e il giovane assistente Ciro, che arriva a costruire una nave spaziale con cui decollare, organizzare una controffensiva e in seguito incontrare ulteriori civiltà aliene su altri pianeti.

Evidente rilettura italiana dell'allora celebre *Flash Gordon*, nonostante le inevitabili ingenuità del periodo *Saturno contro la Terra* mantiene un fascino intrigante, grazie alla sceneggiatura immaginifica e ricca d'azione di Federico Pedrocchi (che riuscì a convincere Cesare Zavattini a scrivere il soggetto del primo episodio) e ai disegni eleganti di Scolari. Tra animali giganti e principesse lontane, intrighi e tradimenti, spedizioni artiche e catastrofi apocalittiche, le avventure si allontanano dall'approccio realistico auspicato dal Ministero della Cultura Popolare fascista, sebbene non riescano a evitare del tutto qualche eco del nazionalismo dell'epoca.

Dopo il debutto nel dicembre 1936, la saga passerà per diversi periodici Mondadori, fino alla conclusione su *Topolino* nell'ottobre 1946. Opera leggendaria della fantascienza italiana, *Saturno* è stato anche il primo fumetto nostrano tradotto oltreoceano, nei quattro albi della statunitense Future Comics (1940), conquistandone persino la copertina. La sua prima raccolta in volume è invece del 1969, in *Almanacco Linus*. **LCa**

L'Uomo Mascherato 1936

Lee Falk Ray Moore

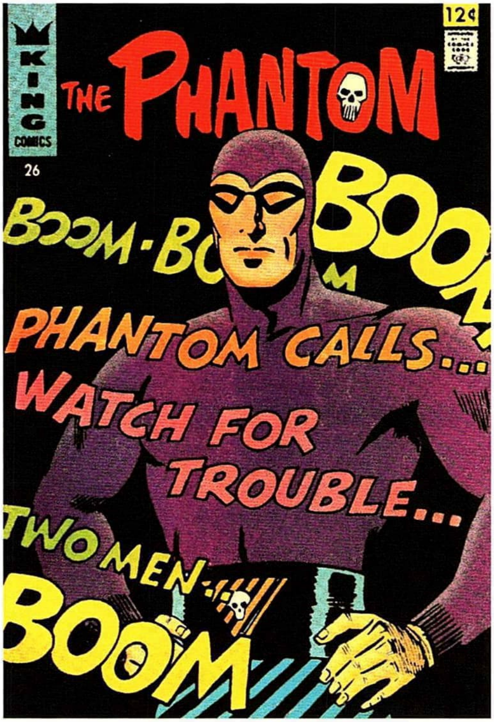
Titolo originale *The Phantom*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Falk (USA, 1911–99); Moore (USA, 1905–84)
Genere Avventura

Se la reputazione di molti autori di strisce è legata a singole creazioni assai longeve, Lee Falk è ricordato per ben due personaggi, entrambi con un'ininterrotta storia editoriale di oltre settantacinque anni: *Mandrake* e l'altrettanto fortunato *Uomo Mascherato*.

Come Mandrake, anche l'Uomo Mascherato è un avventuriero in costume, precursore dei supereroi a venire. La mitologia del personaggio è da romanzo: sconosciuta ai più, si narra che la dinastia degli Uomini Mascherati venne fondata nel XVI secolo da Christopher Walker, allo scopo di tramandare l'immortalità e il titolo di "Spirito che cammina" di padre in figlio. I biglietti da visita dell'Uomo Mascherato sono i suoi anelli con sigillo, uno dei quali è capace di marchiare indelebilmente i nemici con l'impronta di un teschio, mentre l'altro è usato per identificare chi si trova sotto la protezione dell'eroe, al quale si unisce, talvolta, una squadra di leali guerrieri chiamata Jungle Patrol (Pattuglia della Giungla).

Si immagina che personaggio del fumetto sia il ventunesimo ad assumere l'identità di Uomo Mascherato. Come per i suoi predecessori, il quartier generale di Kit Walker è la Caverna del Teschio nel Bengalla, una fantomatica nazione asiatica; si sposta in Africa nel 1960.

Fu Falk a disegnare le prime strisce, prima di arruolare numerosi collaboratori, tra cui i principali furono Ray Moore, Wilson McCoy e Sy Barry, disegnatore dal 1962 al 1994. Falk proseguì a scrivere la serie fino alla sua morte nel 1999. Molto popolare negli Stati Uniti, l'*Uomo Mascherato* ha avuto grande successo anche in Italia e nei paesi scandinavi. **FP**



"Giuro di dedicare la mia vita alla distruzione della pirateria, dell'avidità, della crudeltà, dell'ingiustizia."

Letture simili
Diabolik Angela e Luciana Giussani
Skull and Bones Ed Hannigan
The Panther Paul Wheelahan
The Question Steve Ditko
L'Uomo Ombra Denny O'Neil e Mike Kaluta

La familia Burrón 1937

Gabriel Vargas

Traduzione titolo in italiano *La famiglia Burrón*
Prima edizione Editorial Panamericana (Messico)
Autore Messico (1915–2010)
Genere Umorismo

La familia Burrón di Gabriel Vargas è il fumetto messicano più famoso e amato di sempre. La serie a colori di Vargas anticipa di decenni i *Simpson* di Matt Groening, delineando una spietata, divertente e commovente analisi della società tramite l'attenzione specifica su una singola famiglia.

La serie ruota attorno alla figura di Regino Burrón, un barbiere, di Borola Tacuche de Burrón, sua moglie, e dei loro figli adolescenti, Regino e Macuca; nella banda c'è anche Foforito Cantarranas, adottato dalla famiglia. I Burrón sono una famiglia povera della classe operaia che si batte per arrivare alla fine del mese in un quartiere povero di una grande città. Il fumetto si concentrava prettamente sui problemi del proletariato e per decenni vendette oltre 500.000 copie a settimana. Offriva svago ai lettori e mostrava la vita nei barrios, senza il peso dell'ideologia di sinistra del vignettista Rius o senza il machismo dei fumetti di *Lucha Libre*.

Lo stile di disegno di Vargas, anche se molto dettagliato e al contempo cartoonesco, era ben radicato nella tradizione iconografica del suo paese, a differenza di colleghi come Germán Butze, creatore di *Los Supersabios*, chiaramente ispirato al fumetto europeo.

Vargas, che iniziò la carriera come vignettista satirico, fu insignito del Premio nazionale messicano per il giornalismo nel 1983 e del Premio nazionale delle scienze e delle arti nel 2003. Dopo la sua morte, nel 2010, il governo messicano descrisse *La familia Burrón* come "un innegabile punto di riferimento per la cultura popolare nazionale". **EPr**

Il Principe Valiant 1937

Hal Foster

Titolo originale *Prince Valiant*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1892–1982)
Genere Avventura **Adattamento** Film (1954)

Nel 1934 Hal Foster era all'apice della carriera. Trentaseienne, acclamato per il suo prodigioso talento, da ben tre anni era l'artista di punta dell'acclamata striscia domenicale di *Tarzan*. Ma, nonostante tutto, Foster non era soddisfatto: giudicava scarsa la qualità delle sceneggiature che illustrava, e sentiva di non essere giustamente retribuito, visto il prestigio e la diffusione di *Tarzan*, per cui l'autore Edgar Rice Burroughs guadagnava molto di più.

Foster decise allora di creare un fumetto per il quale avrebbe incassato la maggior parte dei proventi. *Il Principe Valiant* apparve solo nel 1937, dopo tre anni di gestazione. Per prima cosa l'autore scelse un'ambientazione storica, in un momento in cui la popolarità dei futuristici *Buck Rogers* e *Flash Gordon* era all'apice. Foster meravigliò sin dall'inizio, e migliorò ancora nei successivi cinque anni, per poi assestarsi su un livello di irraggiungibile eccellenza. Valiant si avventura nel mondo di re Artù, sprizzando nobiltà e buon senso, mentre Foster delinea paesaggi panoramici e raffigura meticolosamente cerimoniali di corte, battaglie e vita quotidiana.

Le raccolte in volume rivelano la ripetitività delle trame, ma le storie prese singolarmente si leggono ancora molto bene. Foster aveva già introdotto in *Tarzan* uno dei segni distintivi del suo stile: il testo sotto le illustrazioni. L'innovazione in *Valiant* fu permettere ai personaggi di invecchiare: quando, nel 1972, Foster cedette i disegni a John Cullen Murphy, lo scapolo Valiant aveva fatto in tempo a sposarsi e avere quattro figli. Foster smise di scrivere *Valiant* nel 1980, dopo più di quarant'anni. **FP**

Un' ironia leggera animava le sceneggiature di Foster per *Il Principe Valiant*. ➡


AND THESE TWO WHO WANTED A ROYAL WEDDING PERFORMED BY THE POPE, NO LESS, ARE QUITE CONTENT. THE WIND IN THE TREE-TOPS THEIR ORGAN MUSIC, BIRDSONG THEIR CHORUS; AS AN EX-CARDINAL JOINS FOREVER THE EX-EMPEROR OF SARAMAND AND THE EX-QUEEN OF THE MISTY ISLES. AN EX-EMPRESS OF ROME IS WITNESS.
HAL FOSTER
NOW HERE, ACCORDING TO APPROVED WRITERS OF ROMANCE, THE SAGA OF PRINCE VALIANT SHOULD END. BUT THE WINNING OF ALETA IS ONE THING, COSTING VAL NO MORE THAN HIS HEART, BUT LIVING WITH HER IS ANOTHER STORY...... AND WE THINK THE STORY WORTH TELLING.
NEXT WEEK – A Small Mutiny.
COPR. 1946, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.

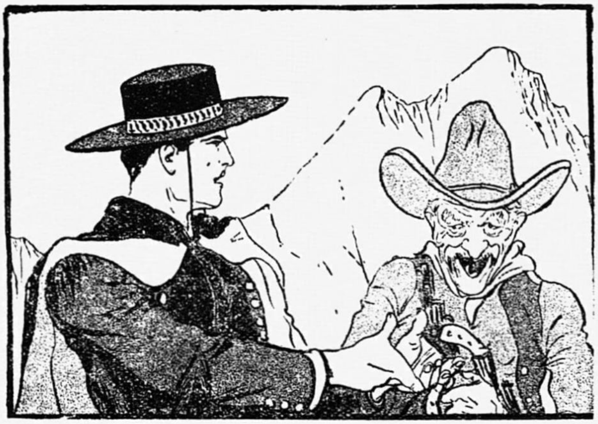


Odjednom je Crni Jahač naglo zaustavio konja i prodirno pogledao starca: »Bojiš li se smrti, Old Mickey?«



»Ja? Ha-ha-ha! Ja da se bojim smrti?!«

I TADA DVOJICA NAJODVAŽNIJIH LOVACA DIVLJEG ZAPADA STVORIŠE FANTASTIČNU ODLUKU



»Rekao si, da se ne bojiš smrti! Onda ćemo joj jašiti u susret! Podijeli to oružje, pa ćemo okrenuti konje...«



»Evo! Znam o čemu se radi... Vi mislite: Dva protiv sviju... To će biti divota!«



»Oprez ljudi! Pripremite oružje! Evo ih pred nama...«

PROSTOR IZMEDJU PROGONJENIH I PROGONITELJA NAGLO SE SMANJIVAO



U paklenom tempu jurila su dva jahača u susret svojim progoniteljima...

Stari mačak 1937

Andrija Maurović

Traduzione titolo in italiano *Il vecchio gatto*
Prima edizione *Novosti* (Jugoslavia)
Autore Croazia (1901–81)
Genere Western

Andrija Maurović è probabilmente l'artista più illustre della cultura fumettistica dell'ex Jugoslavia. A partire dal 1935 serializzò i primi fumetti moderni apparsi nel suo paese, e continuò producendo più di cento titoli, oltre a numerosi poster, copertine di libri, illustrazioni e dipinti a olio. I suoi fumetti si distinguevano per le scene cinematiche, per l'espressivo uso dei contrasti di bianco e nero e per l'efficace rappresentazione delle espressioni facciali. La sua combinazione di elementi visivi e narrativi era straordinaria e originale, priva di riferimenti a colleghi o artisti precedenti. Sono specialmente i fumetti che dipinse a olio, tempera e china tra il 1960 e il 1962 a testimoniare al meglio la sua impareggiabile abilità artistica.

I fumetti più famosi di Maurović furono di genere western, e quelli di maggior successo, seppur tradizionali, furono i suoi cinque episodi della serie *Stari mačak*. Prima della guerra, i buoni dei film e dei fumetti western erano sempre belli e portavano il cappello bianco. Con grande anticipo per i suoi tempi, Mairovic fece ricoprire il ruolo a un pistolero vecchio, malvestito, rugoso e sdentato chiamato "Vecchio Gatto", insieme al suo amico "Morte Lenta", un poeta sdolcinato con un passero sulla spalla. Il duo veniva messo in ridicolo da banditi che, infine, venivano rigorosamente puniti per i loro crimini. Il pubblico adorava quella coppia di cowboy sgangherati.

Fuori dell'ex Jugoslavia il pubblico è praticamente all'oscuro di Andrija Maurović e dei suoi capolavori. Le sue opere meriterebbero maggiore apprezzamento e riconoscimento. **ZT**

Arturo e Zoe 1938

Ernie Bushmiller

Titolo originale *Nancy*
Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autore USA (1905–82) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti National Cartoonists Society (1961)

Introdotto per la prima volta nel 1933, Nancy (Zoe nell'edizione italiana, ma anche Titti sul Corriere dei piccoli) era originariamente una comprimaria in *Fritzi Ritz*, striscia creata da Larry Whittington su una frivola ragazza emancipata. Ernie Bushmiller ereditò la striscia nel 1925 e la fece propria, declassando la protagonista a comprimario, nel ruolo di "zia" di Nancy. Dal 1938 Nancy conquistò il ruolo principale, dando il nome alla strip.

Lo stile grafico e narrativo scarno di Bushmiller si rivelò fondamentale nel rendere *Nancy* una delle strisce americane più rappresentative di tutti i tempi, diffusa negli anni Settanta addirittura su 880 quotidiani, e la sua protagonista una vera icona pop. Agli inizi Bushmiller ritenne di non essere in grado di disegnare in maniera realistica e descrittiva, quindi ridusse il proprio disegno all'essenziale, presentando al lettore un linguaggio visivo quasi stenografico. Alcuni sono giunti a paragonare l'aspetto di queste storie alle singolari espressioni grafiche dei mentalmente instabili. Ma c'è molto di più: un rigore interno peculiare e razionale, difficile da cogliere. La decisione di Bushmiller di utilizzare uno stile più realistico per rappresentare la "zia" Fritzi e altri adulti pone in netto contrasto l'aspetto stilizzato di Nancy e Sluggo (Arturo), dei comprimari e di tutto ciò che li circonda.

Nancy e Sluggo sembravano avere tra i sette e gli otto anni, ma si atteggiavano da adulti nell'affrontare le loro azioni e le loro fantasie. Buona parte dell'umorismo della striscia si basava sull'adesione a una logica infantile su ogni vicenda quotidiana, rendendo la lettura accessibile e intrigante. **LC**

← Lo scaltro "Vecchio gatto" in una delle sue avventure nel West.

Dick Fulmine 1938

Vincenzo Baggioli Carlo Cossio

Prima edizione *Albi dell'Audacia*, Edizioni Vittoria (Italia)
Autori Baggioli (Italia, 1909-1969);
Cossio (Italia, 1907-1964)
Genere Poliziesco

Dick Fulmine narra di un agente in borghese della polizia di Chicago di origini italiane, smargiasso e pronto allo sganassone risolutivo contro antagonisti connotati razzialmente (assecondando pregiudizi di matrice fascista: "il sordido ebreo Abramo Levi", "l'imponente ceffo di colore Zambo", e poi asiatici, sudamericani...) e tratteggiati come meschini, vigliacchi e traditori. Spesso l'intervento del protagonista è volto a difendere da varie persecuzioni cittadini di origine italiana, sempre descritti come fieri e onesti.

Nato durante l'embargo italiano ai prodotti esteri (il 29 marzo, pochi mesi prima dell'uscita di *Superman*) e pur ispirato, secondo Cossio, a Gary Cooper per il viso e allo stesso disegnatore per la mascella, il protagonista è in realtà modellato sulle fattezze del pugile campione del mondo Primo Carnera (e lo stesso ricorso iperbolico alla scazzottata decisiva lo conferma) e, per certi versi, allude alla potenza virile e al profilo volitivo che caratterizzava l'iconografia popolare del Duce. Allo scoppio della guerra, Fulmine si trasforma in soldato, e la sua crescente popolarità porta il Ministero della Cultura Popolare fascista ad affiancargli un partner tedesco e uno giapponese, ridicolizzando il nemico britannico e modificando perfino le caratteristiche grafiche, eliminando l'altrettanto caratteristico maglione a collo alto (considerato troppo "americano") e la mascella troppo quadrata, in favore di un profilo più aggraziato. Nella storia "La bottega del cinese" (20 gennaio 1942) il protagonista subisce un incidente d'auto e un'operazione di plastica facciale risolverà radicalmente il problema. **LCa**

Red Ryder 1938

Fred Harman

Prima edizione Newspaper Enterprise Association (USA)
Autore USA (1902–82)
Genere Western
Adattamento Film: *The Adventures of Red Ryder* (1940)

A ventisei anni dalla sua creazione nel 1938, il popolare fumetto western *Red Ryder* continuava a essere pubblicato in 750 giornali, tradotto in dieci lingue e letto da quattordici milioni di lettori nei soli Stati Uniti. La serie approdò a radio, televisione, cinema, libri e persino nei rodeo. Il fucile giocattolo ad aria compressa col marchio *Red Ryder* detiene il record di articolo di merchandise in vendita da più tempo. Dopo il suo ritiro dal mondo del fumetto nel 1963, Fred Harman divenne un acclamato pittore di scene western.

All'inizio degli anni Trenta, Harman cambiò la sua vita e andò a Hollywood, dove prese in prestito dei soldi per autofinanziare il lancio di un fumetto su un giovane e rozzo cowboy, *Bronc Peeler*, che annaspò per circa tre anni. In seguito decise di allearsi con il produttore e saggio uomo d'affari Stephen Slesinger per creare *Red Ryder*. Il ranch di Harman vicino a Pagosa Springs, in Colorado, fu d'ispirazione per le avventure del cowboy, mandriano e aiutante della legge. I disegni a linee spesse regalano un'affascinante visione del West negli ultimi anni del XIX secolo.

Red Ryder lavora per sua zia, Duchess, donna di spirito e coi piedi per terra che, nondimeno, tende a farsi imbrogliare. Sul suo magnifico destriero nero, chiamato Thunder, Red la salva sempre dai guai, aiutato dal suo fedele aiutante, Little Beaver, un Apache orfano che ha adottato. L'astuto Little Beaver interferisce ogni volta che una bella ragazza si frappone tra lui e Red. Le storie, dense di suspense, sono ritmate, ricche di drammi e tensione, ma mai irreali. **IR**

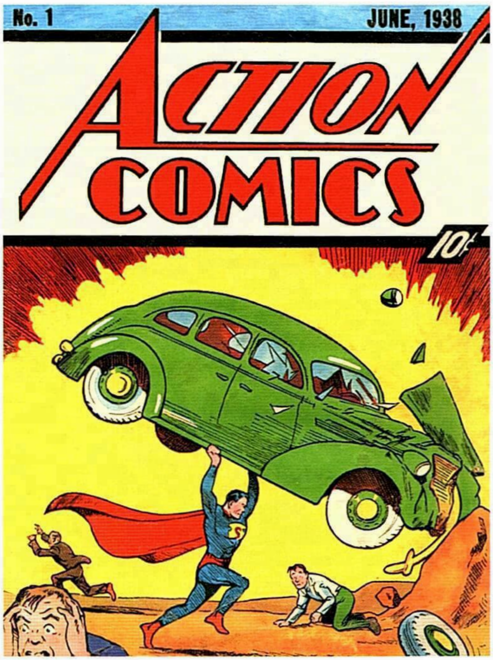
L'inserto domenicale vedeva anche Little Beaver protagonista di una sua breve striscia personale. ➡


RED RYDER
FRED HARMAN
ANSWERING THE APPEAL OF OLD HANK, FRIEND AND NEIGHBOR, RED, HIS AUNT, THE DUCHESS OF PAINTED VALLEY, BETH WILDER AND LITTLE BEAVER GO TO HANK'S RANCH.
DON'T CRY, DUCHESS! I'LL GIT MY SON'S KILLERS IF IT TAKES ALL M'LIFE!
I AIN'T CRYIN'-- YUH OL' FOOL -- J--JUST GOT DUST IN MY EYE!
TH' RUSTLERS CAN'T TRAVEL FAST WITH YOUR HORSES-- LET'S HIT TH' TRAIL BEFORE THEY GET TOO BIG A START, HANK!
BILL
RED-- MAYBE YOU SHOULD GET THE SHERIFF INSTEAD OF TAKING THE LAW IN YOUR OWN HANDS!
NO TIME, BETH! WE GOT TO TRAVEL FAST!
LITTLE BEAVER-- YOU GO BACK WITH DUCHESS AN' BETH!
BETTER ME STAY LOOK AFTER HANK'S RANCH, RED RYDER!
ADIOS, RED--- DON'T BITE OFF MORE'N YOU CAN CHEW! WE'LL SEND A POSSE TO HELP ROUND UP TH' BUZZARDS WHEN YUH CORNER 'EM!
MEANWHILE, IN THE DEAD HILLS COUNTRY TO THE WEST, THE OUTLAWS SPLIT THEIR STOLEN HERD AT A SMALL FORD. THE BEST HORSES ARE DRIVEN DOWN STREAM.
KEEP PUSHIN' THEM RUNTS TO TH' WEST, TRIGGER! THEN LEAVE 'EM AN' JOIN US AT TWO SPRINGS!
YEAH! AN' DON'T YOU BRING THEM HOSSES OUTA TH' STREAM TILL YA HIT THAT HARD PAN!
WE'RE KETCHIN' UP ON THEM KILLERS, RED--- AN' WHEN WE DO I'M A-GONNA---
DON'T LOSE YOUR HEAD, HANK! KILLIN' TH' OUTLAWS WON'T BRING YOUR SON BACK!
THERE'S MY HOSSES--- -- BUT HEY! THERE'S FIVE OF MY BEST CRITTERS MISSIN'!
THEY OUTSMARTED US, HANK! THIS BUNCH WAS CUT OUT TO THROW US OFF! WE GOTTA BACK TRACK AN' FIND TH' REAL TRAIL!
HOWDY, TRIGGER! DID OUR TRICK WORK?
SLICK AS A WHISTLE! I CUT BACK AN' SAW OL' HANK AN' RYDER TRAILIN' TH' RUNTS---
-- BUT WE GOT TH' HOSSES WE NEED! WE SHORE PULLED A FAST ONE, BOYS!
HOURS LATER AT TWO SPRINGS.
COPR. 1939 BY NEA SERVICE, INC.
5-14
CONTINUED
Little BEAVER
FRED.
ME TIRED! WHY YOU NOT HELPUM LITTLE BEAVER MAKE JERKY?
CAN'T-- ME LOST KNIFE!
THEN YOU USE THIS ONE!
NO! ME ONLY WHITTLE OFF MEAT WITH MY KNIFE!
BUT THIS YOUR KNIFE! ME FINDUM!
UGH!

Superman 1938

Jerry Siegel Joe Shuster

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Siegel (USA, 1914–96); Shuster (USA, 1914–92)
Genere Supereroi
Adattamenti Film, serie TV



Letture simili
Superman: Kryptonite Darwyn Cooke e Tim Sale
Superman: Man of Steel John Byrne
Superman: Origini Segrete Geoff Johns e Gary Frank
Che cosa è successo all'uomo del domani? Alan Moore e Curt Swan

L'importanza delle prime storie di *Superman* – il primo vero supereroe con un costume e un'identità segreta – non fu compresa appieno dai lettori, ignari di quella che sarebbe stata la sua immensa eredità.

Il debutto di Superman nel 1938 fu di importanza fondamentale. Gli elementi che contribuirono alla sua creazione sono stati ampiamente discussi, ma se crediamo ai suoi creatori Jerry Siegel e Joe Shuster furono soprattutto il romanzo *John Carter* di Edgar Rice Burroughs e i film d'azione di Douglas Fairbanks. Shuster guardava alle opulente illustrazioni di Alex Raymond e Burne Hogarth, ma ottenne solo una rudimentale approssimazione dello stile cinematografico di Roy Crane e Milton Caniff. Tuttavia, artisti anche più dotati che disegnarono Superman dopo che la vista di Shuster si deteriorò, non eguagliarono mai la vitalità che egli gli aveva infuso.

"Non appena l'uomo d'acciaio balza dalla finestra, l'assassino gli spara un proiettile dritto in testa!"

Nonostante tutti i suoi poteri, le storie di *Superman* rimaste nella memoria del pubblico furono quelle più coinvolgenti emotivamente. Sin dalle prime uscite, la coscienza sociale di Siegel condusse l'eroe al salvataggio di mogli picchiate dai mariti, minatori intrappolati sottoterra o innocenti condannati a morte, mentre i personaggi secondari mettevano in discussione la moralità dell'industria delle armi. *Superman* è certamente una fantasia, ma non è irreale il mondo che fin dalla sua nascita ha ispirato. Durante il primo anno di pubblicazioni, Siegel e Shuster introdussero Krypton, Lois Lane e Jimmy Olsen, e negli anni seguenti Lex Luthor. Un cast che ha accompagnato *Superman* per decenni, contribuendo a creare quell'icona che ci accompagna ancora oggi. **FP**

Batman 1939

Bill Finger "Bob Kane"

Il successo di *Superman*, lanciato da *Action Comics*, spinse gli editori alla ricerca di personaggi che potessero sfruttare la nuova formula del supereroe. Ma cosa rendeva così speciale Superman? Lungi dall'imitarlo, Batman sovvertiva quasi tutte le caratteristiche del supereroe di Siegel e Shuster, a eccezione del suo eroismo. Superman era un alieno con poteri sovrumani, Batman era umano e il suo potere si basava sull'allenamento mentale e fisico. Superman combatteva apertamente e alla luce del sole, Batman era un uomo mascherato, spesso in azione di notte. Nel rappresentare in quasi ogni aspetto l'antitesi di Superman, Finger e Kane indicarono i limiti del genere supereroistico, e con Batman definirono forse l'eroe più durevole di tutti.

"È dovere di ogni buon cittadino di Gotham City segnalare se incontra un Marziano in un parco pubblico."

Gli autori idearono anche un retroscena che raffigurasse la particolare origine di Batman e giustificasse la sua sete di vendetta nei confronti dei criminali. Tra il 1939 e il 1943 i due affrontarono per la prima volta tematiche esplorate da allora in poi in tutte le storie di supereroi; introdussero inoltre una schiera di memorabili cattivi, molti dei quali portano all'estremo caratteristiche dello stesso Batman.

I disegni "cinematografici" di Kane introdussero una nuova sensibilità nel genere, quasi gotica, per luci e ombre. Kane comprese il potere dello spazio bianco e del giallo brillante stagliato su uno sfondo nero. Il costume di Batman sfruttava le possibilità drammatiche del contrasto tra luce e tenebre, anche se l'introduzione di Robin nel numero 38 di *Detective Comics* (aprile 1940) trascinò i protagonisti fuori dalle ombre, aggiungendo più colori primari e dialoghi brillanti. **RR**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Bill Finger (USA, 1914–74); Robert Kahn (USA, 1915–98)
Genere Supereroi
Adattamenti Film, serie TV

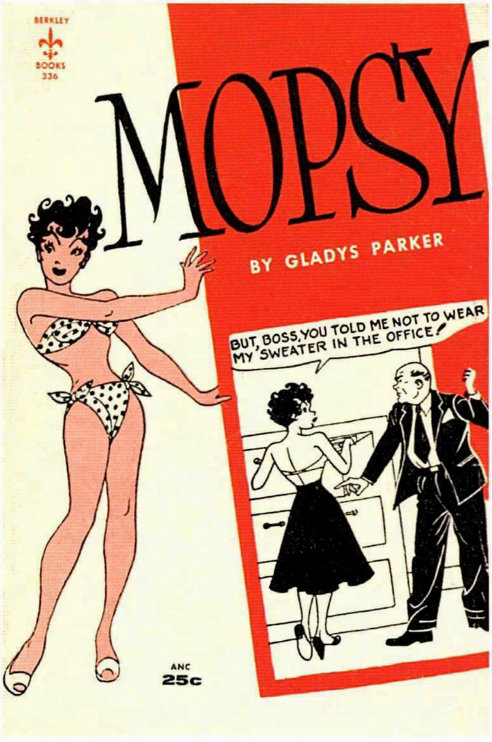


Letture simili
Green Arrow Mort Weisinger e George Papp
Green Lantern Bill Finger e Martin Nodell
Robin Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson
Superman Jerry Siegel e Joe Shuster
Wonder Woman William Moulton Marston

Mopsy 1939

Gladys Parker

Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autore USA (1910–66)
Genere Umorismo
Influenzato da *Dumb Dora* (1924–35)



Letture simili
Boots and her Buddies Edgar Everett
Mazie the Model Larry Whittington
Tillie the Toiler (*Rose of the Office*) Russ Westover
Winnie Winkle Martin Branner

Quando il disegnatore Rube Goldberg fece notare a Gladys Parker che i suoi capelli sembravano "uno straccio per pavimenti" (in inglese *mop*), la disegnatrice sfruttò l'idea per il titolo del suo nuovo fumetto, dedicato a un'assennata ragazza lavoratrice e single di New York. Le analogie tra il personaggio e l'autrice non si limitavano ai capelli: la somiglianza del viso era a dir poco sorprendente. La Parker indossava gli stessi vestiti di Mopsy e si applicava il rossetto per far apparire le labbra come quelle del personaggio. Tanti scrittori dicono che per avere successo occorre scrivere di ciò che si conosce. Il successo di Mopsy, durato tre decenni, ne è la piena dimostrazione: difficile capire dove finisse la vita del personaggio e dove iniziasse quella dell'autrice.

Mopsy debuttò nel 1939, alla vigilia della Seconda guerra mondiale. Inizialmente presentata come una disinibita e frivola ragazza dell'era del jazz, le fu presto assegnato un ruolo più utile alla nazione, come infermiera e operaia in tempo di guerra. Nel 1945 alla serie di *Mopsy* si aggiunse una striscia domenicale. In sintonia con il sentire comune dell'epoca, la Parker decise di non far apparire Mopsy eccessivamente intelligente: renderla più sveglia degli uomini che la circondavano sarebbe stato dannoso per la popolarità che aveva conquistato presso il pubblico, maschile e femminile.

I vestiti e gli uomini erano le uniche ossessioni di Mopsy, e quando l'altro sesso le gironzolava intorno, ecco che la ragazza si rivelava un'abile manipolatrice, audace e sfacciata; tutte caratteristiche che inevitabilmente la trascinavano in situazioni divertenti e spesso compromettenti.

All'apice del successo, nella seconda metà degli anni Quaranta, *Mopsy* era pubblicata su più di trecento quotidiani. Difficile immaginare quanto successo avrebbe ancora avuto la serie negli anni a venire, se la sua autrice non si fosse ritirata dalle scene nel 1965. **BS**

Frankenstein 1940

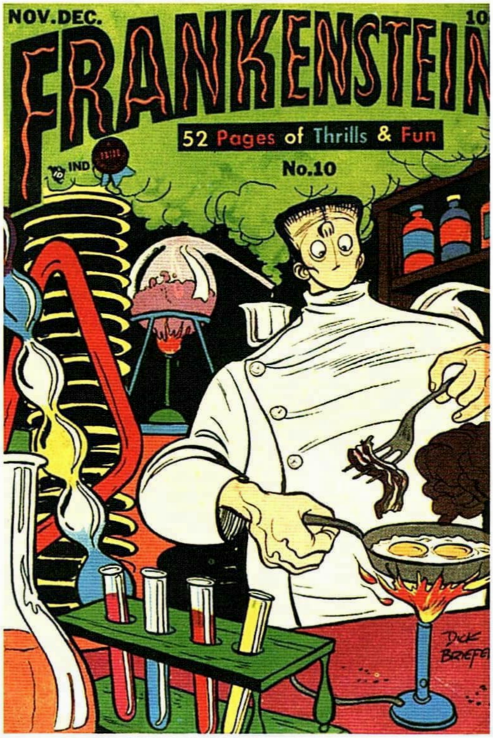
Dick Briefer

Il Frankenstein di Dick Briefer di certo si è addolcito con il passare degli anni. Pubblicato per la prima volta nel 1940 in *Prize Comics*, l'adattamento di Briefer vede nei primi numeri il personaggio di Mary Shelley gettare turisti dalla testa della Statua della Libertà, attirandoli verso una morte raccapricciante a Coney Island, e trucidando criminali a mani nude. Negli anni seguenti, di ritorno a casa dopo aver combattuto i nazisti nella Seconda guerra mondiale ed essersi stabilito in un'America di provincia, Frankenstein diventò un mostro di tutt'altra pasta.

Se un tempo era sopraffatto dalla rabbia per essere stato creato tanto orribile e inutile, nella versione successiva possiede un'innocenza infantile. Gode del profumo dei fiori, impara a giocare a baseball e cerca di essere un buon vicino di casa. Briefer cominciò anche a disegnarlo con un naso storto e fuori posto. Frankenstein vive avventure spensierate con Dracula, l'Uomo Lupo e altre creature. Continua a uccidere delle persone, certo, ma solo se provocato, e la sua crudeltà non è mai senza motivo. Dal 1940 al 1949, e di nuovo dal 1952 al 1954, Briefer lavorò da solo alla striscia senza assistenti, facendo tutto da sé: matite, lettering, scrittura, inchiostrazione e ripulitura. La sua pennellata forte, i colori contrastanti, le composizioni ponderate convivevano a fianco di balloon con testi spesso strabordanti. Briefer tornò alla sua originale rappresentazione – più oscura – del mostro nel 1952-54, per soddisfare una crescente domanda di fumetti in uno stile horror più classico.

Frankenstein fu interrotto nel 1954, vittima delle campagne anti-fumetti horror e della troppo zelante Comics Code Authority, creata per regolare quel materiale ritenuto sempre più "inappropriato" per le giovani menti d'America. Briefer, che creò quello che molti credevano fosse il primo fumetto a puntate incentrato su un personaggio dell'orrore, abbandonò infine il fumetto e trovò lavoro in pubblicità. **BS**

Prima edizione Prize Comics (USA)
Autore USA (1915–80)
Genere Horror, Umorismo
Adattamento da *Frankenstein* (di Mary Shelley, 1818)



Letture simili
Creepy e Eerie Archie Goodwin
I racconti della cripta William Gaines
The Haunt of Fear William Gaines
The Vault of Horror William Gaines

The Spirit 1940

Will Eisner

Prima edizione Quality Comics (USA)
Autore USA (1917–2005)
Genere Supereroi, poliziesco
Adattamento Film (2008)

Nei tardi anni Trenta le vendite dei fumetti in formato comic book vivono un vero e proprio boom, e i giornali provano ad ampliare in quella direzione le storie pubblicate sui supplementi domenicali. *Spirit* debutta così nel 1940. Non essendo un amante dei supereroi, Eisner si attiene solo formalmente al genere, facendo indossare una mascherina al suo personaggio Denny Colt e immaginando un'origine in cui il protagonista risorge dopo essere stato ucciso dal suo arcinemico Dottor Cobra. Per il resto, Colt è un detective che si destreggia nelle acque torbide del mondo criminale.

The Spirit ottiene un successo immediato e raggiunge il suo apice a partire dal 1945, quando Eisner viene congedato dall'esercito dopo la Seconda guerra mondiale. Un aspetto negativo della serie è l'infelice rappresentazione caricaturale di Ebony White, la spalla afro-americana di Denny. Al di là di questo elemento datato, *The Spirit* è una serie che trabocca di gemme. Storie come "UFO" (28 settembre 1947) con la sua affettuosa parodia di Orson Welles nei panni di Awesome Bells e la prima apparizione di P'Gell, la femme fatale antagonista di Spirit (6 ottobre 1946), mescolano umorismo, dramma, azione e pathos con consumata disinvoltura. La composizione delle splash page, che spesso prevedono suggestivi paesaggi urbani, prospettive vertiginose e grafiche complesse, restano ancora oggi un modello di riferimento di enorme influenza. Il taglio cinematografico della narrazione di Eisner ha permesso al fumetto di raggiungere una raffinatezza senza precedenti, e a *The Spirit* di affermarsi come una delle serie più importanti della storia. **CH**

Brenda Starr, Reporter 1940

Dale Messick

Prima edizione Chicago Tribune Syndicate (USA)
Autore USA (1906–2005)
Genere Avventura
Adattamento Serie cinematografica (1945)

Nel 1940, quando gli eventi bellici scossero le fondamenta della civiltà umana, l'affascinante giornalista Brenda Starr era sul posto a caccia di uno scoop. Creata da Dale (Dahlia) Messick, Brenda univa alla bellezza di una stella hollywoodiana come Rita Hayworth lo sguardo spiritato delle "ragazze di Brinkley." Debuttando un anno prima di *Miss Fury* e battendo sul tempo persino l'immortale *Wonder Woman*, l'avventurosa Brenda estese presto la propria influenza oltre i confini delle vignette, alimentando i sogni delle giovani donne ben prima della rivoluzione femminista.

Il percorso di Brenda Starr verso la fama non fu facile. Acquistata con trepidazione dal Chicago Tribune Syndicate dopo diversi rifiuti, il debutto della strip di Messick apparve su un'edizione domenicale di prova. Divenne presto chiaro che il suo potente cocktail di avventura, romanticismo e moda avrebbe attratto il pubblico, sia maschile che femminile. In più di sessant'anni in giro per il mondo, Brenda propose tante entusiasmanti avventure, saltando giù da aerei, ingannando la morte in molte occasioni e avviando una storia d'amore con un uomo affascinante e misterioso, Basil St. John. Costui, con la sua benda sull'occhio, compariva saltuariamente nella striscia finché non entrò nel cast definitivo, insieme con gli amici Hank O'Hair e Twirl O'Curl, che ravvivavano l'ambiente quando St. John era lontano. Messick disegnò la striscia fino al suo pensionamento nel 1970 quando gli subentrò Ramona Fradon, prima di una lunga serie di donna tra scrittrici e illustratrici che da allora hanno tenuto in vita Brenda fino alla sua fine, il 2 Gennaio 2011. **EL**

Miss Fury 1941

"Tarpé"

Prima edizione Bell Syndicate (USA)
Autore June Tarpé Mills (USA, 1915–88)
Genere Supereroi
Influenzato da *The Cat Man*

Miss Fury è il primo fumetto ad avere per protagonista una supereroina. La sua pubblicazione, iniziata nel giugno del 1941, batté sul tempo l'uscita di *Wonder Woman* di soli sei mesi. L'annoiata Marla Drake, personalità in vista del bel mondo, scopre durante una festa in maschera di avere indosso lo stesso costume di un'altra invitata. Disgustata, decide di vestire un aderentissimo costume nero da felino, un cimelio di famiglia dello zio. Ma il costume racchiude dei poteri speciali: una volta indossato, trascina Marla nella lotta contro il crimine. Saranno i giornali a soprannominarla Black Fury (Furia Nera), che diventerà il titolo originale della serie, reintitolata *Miss Fury* nel settembre 1941.

June Tarpé Mills fu una delle poche donne a lavorare come scrittrice e disegnatrice durante la cosiddetta Golden Age del fumetto americano. La sua *Miss Fury*, creata come serie domenicale, resisterà fino al 1952.

Con il tempo la serie si allontanò dal genere supereroistico, avvicinandosi ad atmosfere più avventurose, alla *Terry e i Pirati*. Mills fu influenzata anche stilisticamente da Milton Caniff: il taglio cinematografico, le inquadrature in controcampo, la combinazione di campi lunghi e primi piani e l'inserimento di sequenze prive di testo, dimostra quanto profonda fosse la sua conoscenza del mezzo narrativo. Mills lavorava anche come illustratrice di moda, ed è per questo che Marla – così come la sua acerrima nemica Erica von Kampf – possiede un guardaroba di vestiti all'ultimo grido. Mills proiettò sé stessa nel personaggio di Marla Drake in molti modi: persino il suo gatto, Peri Purr, era ispirato all'animale domestico dell'autrice. **RR**

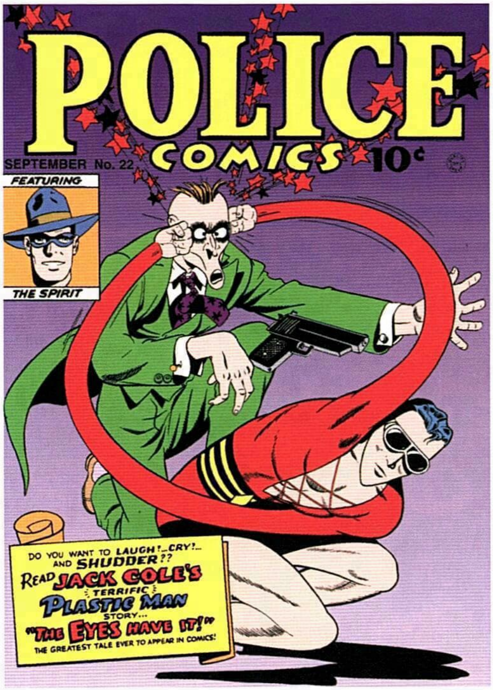


"Almeno non ci sarà nessuno a indossare la stessa cosa! Buonanotte, Francine!"

Plastic Man 1941

Jack Cole

Prima edizione Quality Comics (USA)
Autore Jack Cole USA (1914–58)
Genere Supereroi, poliziesco
Adattamento serie TV (1979)



"Plastic Man riesce a schizzare fuori da una serratura, girare un angolo e salire per una tubatura che conduce al laboratorio di uno scienziato pazzo nazista." **Thomas Pynchon, scrittore**

Dopo aver lavorato per *The Spirit* di Will Eisner, Jack Cole debuttò nel 1941con la sua creazione *Plastic Man* sull'albo *Police Comics*. Il delinquente "Eel" (Anguilla) O'Brein cade per errore dentro una vasca di prodotti chimici durante l'irruzione in una fabbrica. Si sveglia e scopre che il suo corpo è diventato estremamente malleabile. I superpoteri gli provocano una crisi morale e O'Brein decide di cambiare vita, da criminale a nemico del crimine. Nella sua impresa Plastic Man, detto "Plas", è aiutato dagli stessi malviventi che frequentava quando era un fuorilegge.

Anche se l'influenza di Eisner era più che evidente, *Plastic Man* si guadagnò presto un'identità propria. Il suo mondo di stravaganti trasformazioni fisiche rispecchia un orizzonte etico stravolto al paradosso. Così come un criminale può diventare un paladino della legge, altrettanto facilmente Plas può trasformarsi in un paracadute, un tavolo o un paralume. *Plastic Man* è il primo supereroe ad abbracciare tutte le possibilità offerte dal suo bizzarro potere. L'umorismo scaltro e surreale della serie si ampliò ulteriormente con l'arrivo della spalla di Plastic Man, Woozy Winks. Ex criminale anch'egli, Woozy è magicamente protetto dalle forze della natura e, almeno nelle prime apparizioni, si aggira incolume nel bel mezzo di violente catastrofi naturali.

Plastic Man sopravvisse anche dopo la cosiddetta *Golden Age*, pubblicato prima sulle pagine di *Police Comics* e poi in una serie tutta sua. *Plastic Man* fu sospeso nel novembre 1956, lo stesso mese in cui la nuova versione di *Flash* inaugurava la cosiddetta *Silver Age* dei supereroi. DC Comics, la casa editrice detentrice dei diritti dal 1956, in seguito fece alcuni vani tentativi di far rinascere il personaggio. *Plastic Man* resta una delle più acclamate combinazioni di humour e fantastico mai create, un capolavoro riverito da Thomas Pynchon, Art Spiegelman e tanti altri. **RR**

Wonder Woman 1941

"Charles Moulton" Harry Peter

Wonder Woman appartiene a una generazione di supereroine emancipate come *Brenda Starr* e *Miss Fury*. Grazie alla sua popolarità, poté giocare un grande ruolo nell'espandere la presenza delle donne nei fumetti. Il personaggio apparve sulle pagine di *All American Comics* per poi approdare a *Sensation Comics*. Il suo creatore, lo psicologo William Moulton Marston, era convinto che le bellicose tendenze maschili fossero la principale colpa dei mali della società, e affermava che i fumetti – disprezzati dai più – avessero il potere di plasmarla al meglio. Animato da queste due convinzioni, Marston (con lo pseudonimo di Charles Moulton) concepì la storia della giovane Amazzone bella come Afrodite, saggia come Atena e forte come Ercole.

La storia di Wonder Woman inizia quando il capitano Steve Trevor precipita sull'Isola Paradiso, patria delle Amazzoni. Mentre se ne prende cura, Diana, figlia della regina, si innamora di Trevor, il primo uomo che abbia mai incontrato, e lotta per il diritto di riaccompagnarlo negli Stati Uniti, dove egli potrà compiere i suoi doveri militari. Arrivata in America, conosce l'infermiera militare Diana Prince e dopo un accordo ne assume l'identità. Come il Clark Kent di *Superman*, Diana Prince indossa gli occhiali e diviene la rivale in amore di sé stessa.

Le sfere e il lazo magico, i braccialetti indistruttibili che Wonder Woman usa per deviare i proiettili, sono tutte invenzioni fantastiche che contribuiscono a consolidare il fascino di questo immortale personaggio.

Creata come eroina di guerra, decennio dopo decennio *Wonder Woman* ha sperimentato innumerevoli incarnazioni, apparendo in vari media, soprattutto in televisione. Ma ancora oggi, a prescindere dalle tante trasformazioni, il personaggio rimane fedele alla visione originale di Marston: una donna capace di farsi simbolo del coraggio, della nobiltà e della forza che sono in ognuno di noi. **EL**

Prima edizione All-American Publications (USA)
Autori William Moulton Marston (USA, 1893–1947); Harry Peter (USA, 1880–1958)
Genere Supereroi



"Nessuna donna può essere l'eroe di un fumetto, ma qualcosa mi ha convinto del contrario"

American Scholar

Capitan America 1941

Joe Simon · Jack Kirby



Titolo originale *Captain America*
Prima edizione Timely Comics / Marvel (USA)
Autori Simon (USA, 1913); Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi

Il team di recente formazione composto da Joe Simon e Jack Kirby registrò il suo primo grande successo presso la Timely (che sarebbe poi divenuta la Marvel) nel 1940 con *Capitan America*. Il patriottico supersoldato, creato da un programma governativo per lo sviluppo di esseri superiori che potessero aiutare lo sforzo bellico, uscì un anno prima che gli Stati Uniti si alleassero a Inghilterra e Francia dopo l'attacco a Pearl Harbor. Una scelta politica consapevole, che catturò la crescente atmosfera patriottica dell'epoca. Con l'impatto emotivo del protagonista che colpisce Adolf Hitler nella copertina del primo numero, riuscì a vendere mezzo milione di copie.

Kirby è considerato una delle figure più importanti del fumetto, e qui mostra una fioritura precoce di quelle capacità che lo avrebbero condotto ai vertici del genere. Le sue figure sono muscolose e gommose, saltano e si contorcono senza sforzo, e la qualità del suo disegno è superiore a quella dei colleghi. Nel numero 6 di *Capitan America* Kirby introdusse la formula delle scene a doppia pagina, che divenne il suo marchio di fabbrica. Con l'adolescente Bucky Barnes come braccio destro (continuamente gettato nella mischia, pur non avendo alcun potere speciale), Capitan America s'imbatte in una serie di memorabili cattivi nel corso dei dieci episodi di Simon e Kirby. Il più noto era la sua nemesi, il super-nazista Teschio Rosso la cui malvagità era ordinaria, da antieroe mascherato, ma il cui aspetto resta indimenticabile. Kirby collaborò con Simon su altri progetti nei suoi cinquanta e passa anni di attività, tra cui *Sandman*, *Sandy il Golden Boy*, *Newsboy Legion*, *Boy Commandos* e *Manhunter*. **CH**

"Siamo in questa guerra, Namor, e stiamo per vincere, ma cerchiamo di assicurarci di essere ancora i buoni!"

Altre opere disegnate da Jack Kirby
Fighting American
Mister Miracle
The Double Life of Private Strong
I Fantastici Quattro
L'incredibile Hulk

Tom Poes en Heer Bommel 1941

Marten Toonder · Piet Wijn e altri

Traduzione titolo in italiano *Tom Puss e il signor Bommel*
Prima edizione *De Telegraaf* (Paesi Bassi)
Autori Toonder (Paesi Bassi, 1912–2005); Wijn (Paesi Bassi, 1929–2010) **Genere** Umorismo

L'autore di fumetti olandese Marten Toonder è un narratore dalla nascita. Lui e suo fratello Jan, prima di dormire, si raccontavano senza sosta storie di loro invenzione. Divoravano grandi albi a fumetti in lingua inglese – assai diversi da quelli olandesi – che a volte portava loro in regalo il padre, capitano di mare, di ritorno dai suoi viaggi.

Nel 1933 Marten divenne disegnatore regolare per l'editore Nederlandsche Rotogravure Mij (NRM), per il quale disegnò in un'ampia varietà di stili. Le pubblicazioni del suo editore gli fornivano grande ispirazione, ma era sottopagato e non gli era permesso firmare i suoi lavori. Malgrado gli fosse vietato anche pubblicare per altri editori, non esitò a farlo. Influenzato da *Rupert Bear* di Mary Tourtel, creò anche lui un orso antropomorfo, Thijs IJs. Toonder si liberò infine dalla NRM nel 1940 e iniziò a lavorare in proprio. Quando nel 1941 il quotidiano olandese *De Telegraaf* vide diminuire la fornitura di strisce di *Topolino*, acquistò subito il *Tom Puss* di Toonder.

Questa originale strip, che aveva per protagonista un astuto gatto bianco, univa un'ispirata critica sociale ad abili giochi di parole. L'autore creò anche una spalla per Tom, interpretata da un imbranato ma adorabile orso bruno vestito di un cappotto a quadri e chiamato Olivier B. Bumble (soprannominato "Ollie"), che diventò ricco e signore del castello di Bommelstein. Toonder non riconobbe mai pubblicamente il lavoro dei suoi assistenti, ma di fatto gran parte dei disegni di *Tom* erano realizzati da freelance come Piet Wijn. Diverse espressioni utilizzate da Toonder nella striscia sono ormai comuni nella lingua olandese. **HvO**

Gordo 1941

Gustavo "Gus" Arriola

Prima edizione United Features Syndicate (USA)
Autore Messico-USA (1917–2008)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** National Cartoonists Society Humor Comic Strip Award (1957)

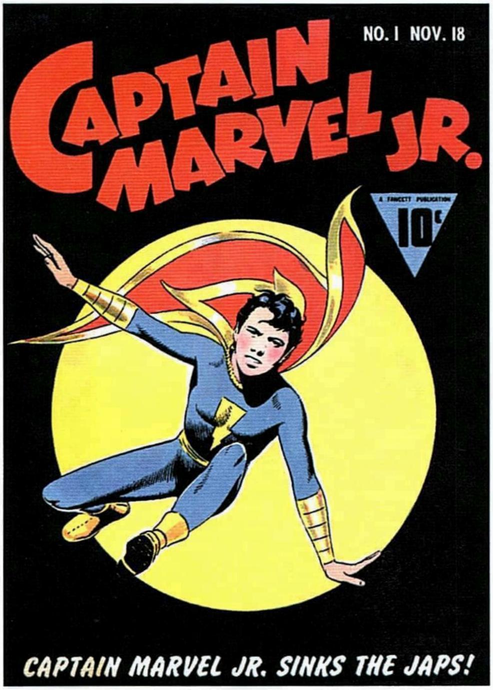
Nelle strisce che apparivano sui giornali statunitensi del 1940, le rappresentazioni stereotipate degli stranieri erano all'ordine del giorno: gli italiani portavano i baffi, gli australiani vivevano nella boscaglia e i messicani erano pigri e lascivi. Nel 1941 Gustavo Arriola, un giovane messicano-americano animatore presso la MGM, creò Gordo, un coltivatore di fagioli messicani che era, come ovvio, un appassionato cacciatore di ragazze, un amante della siesta e abile a scansare qualsivoglia lavoro manuale. Quando i colleghi ispanici accusarono Arriola di falsare l'immagine della sua gente, l'artista decise che era ora di portare un po' di autenticità alla striscia.

Gordo subì quindi una trasformazione radicale a metà degli anni Cinquanta. Fu costretto ad abbandonare la fattoria dove aveva lavorato come bracciante, acquistò un autobus che andava ad alcol che chiamò "Cometa di Halley" e divenne un tour operator, viaggiando attraverso gli Stati Uniti. Tutto ciò lo rese una sorta di "ambasciatore per caso" del Messico, con il bus come risorsa per rappresentare la storia e la cultura messicane. Questa valorizzazione della storia e dell'arte popolare diede alla striscia un' estetica visiva forte, mai vista prima sulle pagine dei fumetti americani. "Gus può disegnare qualsiasi cosa", dichiarò il creatore dei *Peanuts* Charles Schulz.

Tranne brevi momenti di pausa per motivi di salute, Arriola ha continuato a scrivere e disegnare *Gordo* fino al suo finale nel marzo 1985, e lungo la strada ha guadagnato una legione di fan tra i colleghi professionisti, molti dei quali riconoscono nelle sue pagine domenicali a colori degli autentici trionfi di stile. **BS**

Capitan Marvel Jr. 1941

Ed Herron Emmanuel "Mac" Raboy



"Fai ciò che ti sembra giusto, purché tu non faccia male a qualcuno"

Elvis Presley

Letture simili
Batman
Captain Marvel
Justice League of America
Kingdom Come
Superman

Prima edizione Fawcett Comics (USA)
Autori Herron (USA, 1917–66); Raboy (USA, 1914–67)
Genere Supereroi

Non molti sanno che il supereroe più popolare negli anni della guerra non fu Superman o Batman, bensì Capitan Marvel. Tale fu il successo del personaggio, che si decise di creare un secondo eroe. Mentre il giovane Billy Batson si era trasformato nel Capitan Marvel adulto, Freddie Freeman stava per diventare un ragazzo dotato di superpoteri: Capitan Marvel Jr.

Freddie era un semplice spettatore, gravemente ferito durante una battaglia titanica tra Capitan Marvel e Capitan Nazi. Per salvare il ragazzo, Capitan Marvel lo porta dal mago Shazam, che lo trasforma in Capitan Marvel Junior, ancora adolescente ma con poteri straordinari e un fisico adulto nella sua tuta blu. Il personaggio ebbe un successo immediato, diventando subito protagonista di una propria serie in *Master Comics* e, in un solo anno, conquistando anche un albo monografico. Capitan Marvel e Capitan Marvel Jr. uscirono fino al 1953. Per diventare il suo super alterego, a Freeman bastava pronunciare il nome "Capitan Marvel", ma scelse di vivere un'esistenza dickensiana come venditore di giornali orfano e storpio. Come eroe non aveva i roboanti avversari del suo mentore; piuttosto, le sue bizzarre avventure erano simili a favole. Il suo taglio di capelli e le sue pose, come è noto, influenzarono Elvis Presley. La grande attrattiva della serie erano i disegni di Mac Raboy, che univa un'innata capacità grafica a un vero senso di grazia; le sue scene di Capitan Marvel Jr. che vola furono tra le più eleganti dell'epoca. Raboy lasciò nel 1944 e, nonostante nessun altro artista abbia più raggiunto il suo tocco, il personaggio ha conservato un innegabile fascino. **DR**

Archie 1941

Joe Montana e John L. Goldwater

Prima edizione MLJ Publications (USA)
Autore Montana (USA, 1920–75); Goldwater (USA, 1916–99)
Genere Per adolescenti, Romantico

Archie Andrews uscì nel numero 22 dell'antologia di supereroi *Pep* insieme al suo migliore amico, Jughead Jones, e a Betty Cooper. Più tardi arrivò la ricca debuttante Veronica Lodge a comporre un eterno triangolo. Anche se le dinamiche del rapporto sono cambiate nel corso degli anni, la sostanza è questa: Betty ama Archie, che a sua volta ama Veronica.

Immediatamente popolare, Archie fu lanciato in una propria serie nel 1943. Le storie sono ambientate a Riverdale, archetipo della piccola cittadina americana. Archie rappresenta il tipico adolescente, che va matto per le ragazze ed è sempre nei guai con le autorità scolastiche. Il ricco cast di supporto include i genitori, in particolare il padre di Veronica, Hiram. Altri personaggi sono Reggie Mantle, rivale in amore di Veronica, e i compagni di classe Dilton (la testa d'uovo), Ethel (in amore non corrisposto con Jughead), Moose (uno sciocco sportivo) e Midge (la sofferente ragazza di Moose). Alcuni personaggi afroamericani apparvero per la prima volta nel 1970, mentre i personaggi indiani, messicani e giapponesi sono arrivati dopo. Nel 2010 è giunto il primo personaggio apertamente gay di Riverdale: Kevin Keller.

Il fondatore della MLJ Comics, John L. Goldwater, è considerato l'ideatore dei personaggi, mentre le loro sembianze sono opera di Bob Montana, al meglio nella striscia per i quotidiani dedicata a *Archie*. Tra i migliori artisti di *Archie* ci sono Dan DeCarlo, George Frese, Harry Lucey e Samm Schwartz. Molte testate sono nate da questo universo, inclusi titoli stravaganti come *Dilton's Strange Science* e *Jughead's Time Police*. **NFI**

Barnaby 1942

"Crockett Johnson"

Prima edizione PM (USA)
Autore David Johnson Leisk (USA, 1906–75)
Genere Umorismo
Influenza su *Flook*

Barnaby è un bimbo che si ritrova a desiderare una Fata Madrina dopo aver ascoltato una favola della buonanotte. Appena esprime il desiderio, fuori dalla finestra appare una stella luminosa e un uomo alato, Mr O'Malley, vola attraverso di essa. "Cushlamochree! Si è rotta la mia bacchetta magica!" dice, prima di presentarsi a Barnaby come il suo Gnomo Padrino. O'Malley sparisce prima che i genitori di Barnaby vengano a vedere cosa ci fa fuori dal letto, ma Barnaby si convince che non è un sogno quando trova la cenere del sigaro di O'Malley (la bacchetta…) sul tappeto. I genitori ritengono che il figlio abbia solo sognato e, nonostante i tentativi di Barnaby di far loro incontrare O'Malley, c'è sempre qualcosa che lo impedisce.

Quando Barnaby prova a chiedere che gli si conceda un desiderio, O'Malley dice che "la sua bacchetta magica, di ottimo Havana, è un po' troppo corta per esaudire i desideri", ma Barnaby lo ricompensa rubacchiando alcuni dei sigari del padre e un po' di cibo. In qualche modo O'Malley riesce sempre a creare problemi a Barnaby, che si tratti di far saltare in aria la macchina di suo padre dopo aver riempito le camere d'aria con la benzina ("Ci sono andato troppo vicino") o di fare in modo che un orco venga a casa in cerca di un uovo magico. Le trame sono guidate dalle buffonate imprenditoriali di O'Malley, che può improvvisamente diventare un investitore internazionale o lo scrittore di una rubrica di cucina. Nel frattempo l'innocente Barnaby, a volte con la sua amica Jane, si ritrova fianco a fianco con un cane parlante, fantasmi, streghe e altri esseri soprannaturali. **NFI**

Jingle Jangle Comics 1942

George Carlson

Prima edizione Eastern Color (USA)
Autore USA (1887–1962)
Genere Per bambini
Collection *Famous Funnies* (1942)



"Quello che ha fatto ha del miracoloso e capita solo una volta in una determinata forma d'arte".

Harlan Ellison

I fumetti di George Carlson restano qualcosa di unico, anche cinquant'anni dopo la sua morte. Sorrette da sceneggiature esemplari, le sue tavole rivelano un grande talento grafico, perfezionato in anni di illustrazioni per bambini. Le sue figure sono in continuo movimento, abitanti di un mondo senza senso e instabile ispirato alle filastrocche infantili, e popolato da un'inimmaginabile varietà di oggetti antropomorfi. Un mondo dal bizzarro charme che riuscì a catturare l'attenzione di adulti e piccini.

Jingle Jangle Comics non fu una serie rivolta solo ai bambini: lo si deduce anche dal seguito che ebbe presso i fumettisti underground più lisergici degli anni Sessanta. Il suo antecedente era invece *Krazy Kat* di George Herriman. Carlton apportò un tocco più morbido allo stile frastagliato di Herriman, pur condividendo la fascinazione per i dettagli bizzarri posti negli sfondi.

Carlton fu il disegnatore della copertina della prima edizione di *Via Col Vento*, ma i suoi soli fumetti prima del 1942 erano state le strisce comiche di tema cinematografico per le riviste *Judge* e *Film fun*, negli anni Venti. Storie ben disegnate, ma prive di quel brio che sarebbe fiorito in seguito. La stessa eccentricità grafica si riscontra anche nella scrittura di Carlson: le storie sono favole sommerse dai giochi di parole, dalle allitterazioni e dalle contorsioni linguistiche di una mente unica nel suo genere. Lo dimostrano titoli pressoché intraducibili come *The Double-Rich Banker and the Well-Watered Hat Tree* (Il banchiere doppiamente ricco e l'albero di cappelli ben innaffiati), *The Coffee-Eyed Hermit and the Unprisoned Princess* (L'eremita dagli occhi color caffè e la Principessa Sprigionata) e via dicendo… Un amorevole elogio funebre per Carlson fu pubblicato sul *Bridgeport Telegraph*, che lodava una vita di successi. Purtroppo non si menzionava proprio *Jingle Jangle Comics*, l'unica opera per cui viene ancora oggi ricordato. **FP**

Powerhouse Pepper 1942

Basil Wolverton

Prima edizione Timely/Marvel Comics (USA)
Autore USA (1909–78)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Jack Kirby Hall of Fame (1991)

Powerhouse Pepper, a prima vista un pugile piccolo e lento di comprendonio, viene continuamente spostato dal suo creatore – senza alcuna spiegazione – dal vecchio West a un cantiere, fino alle piste di una località sciistica. Qualsiasi cosa faccia, Pepper non ha altro in mente che picchiare chiunque parli a sproposito o minacci i poveri e gli innocenti. Le sue abilità nel combattere sono simili a quelle di un supereroe, inclusa la super-forza e l'invulnerabilità ai proiettili. Non sempre è Pepper ad attaccare briga, ma tutti i teppisti, i criminali e i malviventi trovano il suo atteggiamento fastidioso e quasi dannoso per la loro salute. Le donne fanno raramente capolino nel mondo di Pepper, se non nelle vignette di apertura, e sono sempre esageratamente fascinose rispetto agli altri personaggi disegnati.

In ogni episodio, composto da sei/otto pagine senza un preciso filo conduttore narrativo, Wolverton contrappone il suo eroe a una miriade di personaggi grotteschi con enormi nasi – deformi, adunchi o stranamente piegati all'ingiù – e bocche gigantesche. Anche se è un supereroe, Pepper è di costituzione sottile, cosa che fa credere ai bulli che sia un bersaglio facile, tuttavia riesce ad avere la meglio sui bruti con invidiabile nonchalance.

Pepper apparve sia su *Joker Comics* che su cinque numeri della sua testata, con brevi apparizioni in *Gay Comics* e *Tessie the Typist*. Le sue uscite regolari finirono nel 1948, ma nuove storie continuarono ad apparire su varie pubblicazioni umoristiche fino al 1970.

I disegni di Wolverton sono puliti, le sue figure sproporzionate e finemente inchiostrate. Molto dell'umorismo delle scene è da ricondurre all'uso del linguaggio, ricco di allitterazioni e giochi di parole. Wolverton riempie le vignette con trovate visive e con immagini "fuori posto" dall'effetto comico assicurato. Il suo senso dell'umorismo irriverente e qualche volta sciocco regala al suo lavoro un fascino senza tempo. **NFI**



"Powerhouse Pepper fa vela attraverso la vita in un mare di rime, allitterazioni e ripetizioni."

Don Markstein, storico del fumetto

Le avventure di Tintin
Il segreto del Liocorno 1942

"Hergé"

Titolo originale *Le secret de la licorne*
Prima edizione *Le Soir* (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Belgio, 1907–83)
Genere Avventura

Per una serie di ragioni, *Il segreto del Liocorno* e *Il tesoro di Rackham il Rosso* sono punti di riferimento importanti nella storia di Tintin, e quindi, per estensione, nella storia del fumetto. Formano la prima avventura in due parti di *Tintin*, cosa che diede a Hergé più spazio per esplorare aspetti dei personaggi e per la commedia, accanto a una delle sue trame tipicamente frenetiche. In secondo luogo, la partecipazione dell'amico e collega artista Edgar P. Jacobs spinse l'opera a vette sempre più alte di verosimiglianza, con oggetti, sfondi, costumi e decorazioni frutto di apposite ricerche, rese poi in "linea chiara", lo stile usato da Hergé. In terzo luogo, *Il tesoro di Rackham il Rosso* non solo introdusse il professor Trifone Girasole , una deliziosa spalla comica per il sempre più esasperato Capitano Haddock, ma confermò anche che proprio il capitano era il proprietario del Castello di Moulinsart, grande residenza di campagna che fungerà da punto di riferimento in molte successive avventure di Tintin.

Il *Liocorno* è un thriller urbano, con Tintin e il capitano Haddock che vengono in possesso di tre pergamene che indicano la posizione di un tesoro inestimabile, appartenuto un tempo al pirata Rackham il Rosso. Entrambi i volumi mostrano come Hergé provasse nuove soluzioni narrative, come la lunga e intensa sequenza di flashback che presenta la narrazione in un modo che appare ancora straordinariamente moderno. Prodotto durante l'occupazione tedesca, al suo tempo *Il segreto del Liocorno* sembrò tenersi lontano dall'attualità, ma oggi non è difficile scorgere analogie tra Rackham e diversi despoti del XX secolo. **AL**

Le avventure di Tintin
Le sette sfere di cristallo 1943

"Hergé"

Titolo originale *Les 7 Boules de cristal* e *Le Temple du soleil*
Prima edizione *Le Soir* (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Belgio, 1907–83)
Genere Avventura

Tornati dalle Ande dove hanno estratto da terra la mummia Inca Rascar Capac, tutti e sette i membri di una spedizione archeologica cadono in un coma profondo. Tintin, Haddock e Girasole sono presenti a casa di Bergamotte, l'ultimo dei sette archeologi, quando anch'egli cade vittima di questa strana malattia, e Girasole viene rapito. Tintin e Haddock scoprono che il loro amico è stato drogato e messo a bordo di una nave da carico peruviana a La Rochelle; decidono così di volare immediatamente in Sudamerica. In Perù stringono amicizia col piccolo Zorrino, che diventa la loro guida, e partono all'inseguimento attraverso la giungla amazzonica e le montagne delle Ande. Questo viaggio incredibile del giovane reporter e dei suoi compagni si conclude all'interno delle mura del Tempio del Sole, un luogo segreto dal quale un discendente dei re Inca governa ancora.

Girasole, accusato di sacrilegio perché ha innocentemente preso il braccialetto di Rascar Capac, è condannato, come il resto del gruppo, a bruciare sul rogo. L'intelligente trovata con cui riesce a liberarsi Tintin è uno dei momenti di maggiore bravura della serie.

Hergé fu ispirato nell'ideazione de *Le Sette Sfere di Cristallo* e *Il Tempio del Sole* dalla famosa maledizione che si dice avesse colpito gli archeologi che scoperchiarono la tomba egizia di Tutankhamon negli anni Venti. Queste avventure sono tra le più belle di Tintin, con una narrazione impeccabile e straordinari disegni che esaltano "l'avventura per l'avventura". Quasi settant'anni dopo la loro prima apparizione, possono ancora essere rilette con lo stesso intenso piacere. **NF**

- HERGÉ -

LES AVENTURES DE TINTIN

LES 7 BOULES DE CRISTAL



CASTERMAN

Capitan Marvel
La mostruosa Società del male 1943

Otto Binder · C.C. Beck

Prima edizione Fawcett Comics (USA)
Autori Binder (USA, 1911–74); Beck (USA, 1910–89)
Genere Supereroi

Circa ogni dieci anni il personaggio di Capitan Marvel viene ripreso, anche se la sua rielaborazione nel linguaggio dei supereroi moderni ha avuto successi discontinui. Per contro, il *Capitan Marvel* originale rifiutava deciso ogni realismo (un coraggioso strillone di dodici anni, Billy Batson, diventava il mortale più potente del mondo). Caratterizzato dalla apparente semplicità dello stile grafico e da un'innocenza intrinseca e umoristica, Binder e Beck non dimenticarono mai che *Capitan Marvel* era un veicolo di storie fantastiche per intrattenere i bambini. La sua lotta contro la "Mostruosa società del male" illustra perfettamente tutto questo.

Lungo diversi numeri l'eroe spacca le teste dei suoi nemici, organizzati dal cattivo invisibile Mr. Mind, che si rivela un verme alieno. Anni dopo Binder confessò che all'inizio non c'era alcuna idea precisa sul personaggio di Mr. Mind, ma quando emerse l'idea del "mortale più potente del mondo, afflitto dalla più debole delle creature", tutto tornò perfettamente.

Capitan Marvel è stato tra i supereroi più popolari degli anni Quaranta, ma per quanto smantellasse sempre i piani di Mr. Mind, questi riusciva sempre a fuggire. In una interessante situazione invertita sarebbe poi apparso in finali mozzafiato, mentre sta per essere consumato dal nazista Hermann Goering o schiacciato sul marciapiede. Non si tratta della prima serie dotata di *continuity* nella storia dei fumetti – un tipico numero di *Capitan Marvel* presentava almeno quattro storie – ma la semplice ambizione di realizzare episodi che sarebbero usciti per più di due anni ebbe grande successo. **FP**

La Bête est morte! 1944

Victor Dancette · Edmond-François Calvo

Traduzione titolo *La bestia è morta!*
Prima edizione Editions G.P. (Francia)
Autori Dancette (Francia, anno sconosciuto); Calvo (Francia, 1892–1958) **Genere** Drammatico

Negli anni immediatamente precedenti la Seconda guerra mondiale, i bambini francesi erano abituati a fumetti aventi per protagonisti gli animali e la natura, come *L'Histoire d'un Chêne* di Yvonne Estienne, il cui fulcro era una vecchia quercia (rappresentante la Francia di Vichy) che proteggeva la fauna e la flora (i francesi) da una tempesta in arrivo (l'esercito tedesco). Con il conflitto i fumetti furono banditi per qualche tempo, finché, nel 1944, non fece capolino *La Bête est morte!* Appena tre mesi dopo che i tedeschi avevano lasciato Parigi.

Usando per protagonisti gli animali, lo scrittore Victor Dancette e l'illustratore Edmond-François Calvo ritraggono la Francia occupata degli ultimi anni della guerra: Hitler e l'esercito tedesco sono raffigurati come lupi rabbiosi, Goering come un grasso porcello, e Goebbels come una deforme faina la cui propaganda è gustosamente derisa da Dancette. I francesi sono coniglietti e scoiattoli, gli inglesi bulldog, Mussolini una iena e gli americani branchi di bisonti. Tutti gli orrori della guerra sono crudamente illustrati a eccezione del collaborazionismo di Vichy, ipocritamente ignorato. La Resistenza francese viene invece esaltata, con tanto di generale de Gaulle rappresentato come una maestosa cicogna con la croce di Lorena al collo.

Originalmente pubblicata in due volumi – *Quand la Bête est déchainée* e *Quand la Bête est terrasée* – la complessa, datata e ridondate prosa di *La Bête est Morte!* potrebbe essere difficile da digerire per i bambini contemporanei, ma le incantevoli illustrazioni di Calvo non hanno perduto nulla del loro fascino. **BS**

L'infermiera-coniglio di Calvo dispensa cibo, sigarette e vino ai feriti. ➡



« Et vos mères ! Sans souci du carnage qui les environnait et rivalisant de courage avec les bonnes sœurs de charité que nous étions accoutumés à voir partout où il y avait une misère à soulager, elles se dévouaient sans compter jusque sous le feu de l'ennemi.

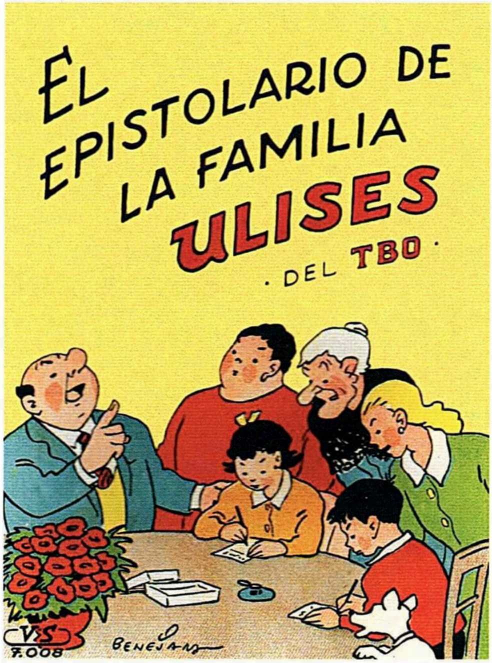
« Se multipliant au chevet des blessés, elles furent admirables de dévouement et d'abnégation ; oubliant le sommeil et ayant perdu toute notion de fatigue, elles ne s'arrêtaient qu'épuisées et à bout de forces.

« Leurs soins admirables, leur douceur, leur sourire même sauvèrent beaucoup d'entre nous qui n'osaient plus espérer. C'est bien grâce à elles que j'ai pu rapidement me rétablir de la terrible blessure qui m'a coûté cette patte à laquelle je tenais tant !

La Familia Ulises 1944

Joaquim Buigas Marino Benejam

Prima edizione in *TBO* (Spagna)
Autori Buigas (Spagna, 1886–1963); Benejam (Spagna, 1890–1975)
Genere Satira



Letture simili
Eustaquio Morcillón Marino Benejam
Melitón Pérez Marino Benejam
Pumby José Sanchís
Short Stories Josep Coll
Topolino Alfons Figueras

La Familia Ulises è un fumetto umoristico spagnolo pubblicato sulla storica testata spagnola *TBO* – da cui il termine "tebeo", con cui gli spagnoli indicano genericamente qualsiasi pubblicazione a fumetti – scritto da Joaquim Bulgas e disegnato da Marino Benejam. Solitamente pubblicato in bianco e nero in quarta di copertina della rivista, *La Familia Ulises* descriveva le vicende e le disavventure di una famiglia medio-borghese capeggiata dal bonario Don Ulises Higueruelo.

Il resto della famiglia è composto da sua moglie, l'imperiosa Doña Sinforosa, la fascinosa figlia maggiore Lolín, sempre a caccia di fidanzati, i due birbantelli più piccoli Policarpito e Merceditas, l'adorabile nonnina Doña Filomena, grande esperta di piante terapeutiche, e l'immancabile cane Tresli.

Comunemente ritenuto un fedele ritratto delle gioie e delle miserie della famiglia spagnola media, *La Familia Ulises* è ambientato in una grande e non meglio definita città (che tuttavia richiama abbastanza chiaramente Barcellona). Le storie tendono a rappresentare i tentativi di Don Ulises e dei suoi di elevarsi socialmente, o quantomeno di non perdere terreno rispetto ai loro conoscenti, cercando di non sfigurare troppo durante vari eventi mondani. Inutile dire che tali tentativi finiscono immancabilmente in catastrofe, sebbene *La Familia Ulises* non giunga mai a toccare la violenza di altri fumetti umoristici spagnoli come *Mortadelo y Filemón*.

Le sceneggiature leggere ma mordaci erano ben servite dall'elegante e stilizzato disegno di Benejam. Alla morte di Bulgas, nel 1963, Carlos Bech subentrò alla scrittura dei testi, e quando fu Benejam a ritirarsi per problemi di salute, nel 1969, la sua eredità fu raccolta da José Maria Blanco, che firmerà la serie fino al 1979. Dopo quell'anno la serie sarà riproposta solo in veste di ristampa. **AMo**

Les Pionniers de l'Espérance 1945

Roger Lécureux Raymond Poïvet

Le Nazioni Unite mandano un'astronave, l'Espérance, sul pianeta Radias, che in quel momento minaccia la Terra. A bordo, un equipaggio composto da quattro uomini e due donne, in rappresentanza di diverse nazioni: il francese Robert (che presto sarà ribattezzato Thanga), l'americana Maud, la cinese Tsin-Lu, il sovietico Radon, il britannico Wright e il martinicano Torn. Esposto agli alieni e a svariati pericoli incontrati nello spazio, il gruppetto si ridurrà ben presto a quattro persone. Tangha e Maud assumeranno il ruolo di fascinosa coppia alle prese con le più svariate avventure, impegnandosi al contempo ad ampliare le loro conoscenze scientifiche e a diffondere i valori terrestri.

Il periodo in cui questo fumetto fu concepito (la Seconda guerra mondiale si era appena conclusa) svolse un ruolo importante nella caratterizzazione smaccatamente pacifista della serie. La natura del settimanale per cui fu creata la serie (*Vaillant* era una pubblicazione per ragazzi orientata a sinistra) rinforzò questa posizione. *I pionieri della speranza* è infatti un'opera di fantascienza illuminata e umanista, i cui eroi combattono non per conquistare, ma per nobili obiettivi come sapere e giustizia.

Disegnatore realistico di rara eleganza, Raymond Poivet riuscì a distinguersi dalla sua più manifesta fonte d'ispirazione, Alex Raymond, l'autore americano di *Flash Gordon*. Sviluppò un proprio stile che divenne un canone di riferimento del fumetto francobelga grazie anche alla longevità della serie, pubblicata per una trentina d'anni. Molte vignette di Poivet danno l'impressione di essere state realizzate velocemente, più schizzi che veri e propri disegni finiti, con una freschezza del tratto che contribuisce all'insolito e felice effetto di questa apprezzabilissima serie. Di recente, alcuni studiosi hanno rintracciato sorprendenti analogie tra un racconto di Poïvet e il noto *Arzach* di Moebius **NF**

Traduzione titolo in italiano *I pionieri della speranza*
Prima edizione *Vaillant* (Francia) **Autori** Lécureux (Francia, 1925–99); Poïvet (Francia, 1910–99)
Genere Fantascienza

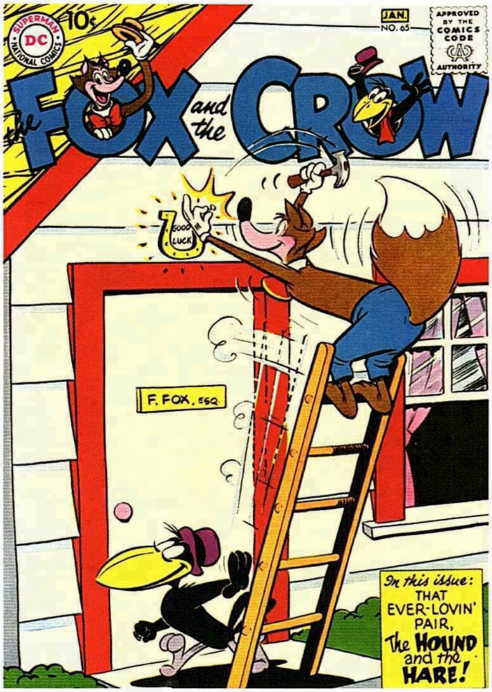


Letture simili
Buck Rogers Philip Nowlan e Dick Calkins
Colonel X Marijac e Raymond Poïvet
Flash Gordon Don Moore e Alex Raymond
Nasdine Hodja Roger Lécureux e Pierre Le Guen
Tiriel Jean-Pierre Dionnet e Raymond Poïvet

The Fox and the Crow 1945

Cecil Beard Jim Davis

Traduzione titolo in italiano *La Volpe e il Corvo*
Prima edizione National Periodical Publications (USA)
Autori Beard (USA, 1907–86); Davis (USA, 1915–96)
Genere Umorismo



Letture simili
Nutsy Squirrel Irving Dresler
Stanley and his Monster Arnold Drake e J. Winslow Mortimer
The Dodo and the Frog Otto Feuer
The Three Mouseketeers Sheldon Mayer

The Fox and the Crow nacque come serie di cortometraggi d'animazione, prodotta dallo studio Screen Gems della Columbia Pictures. Il primo di essi, *The Fox and the Grape* (La Volpe e l'Uva), diretto da Frank Tashlin, pose le basi di tutti gli episodi successivi e stabilì una relazione tra i due spassosi protagonisti non dissimile da quella esistente fra *Wile E.Coyote e Beep Beep* della concorrente Warner Bros.

La carriera cinematografica di *The Fox and the Crow* fu breve, solo sedici cartoni animati distribuiti tra il 1941 e il 1950. Gli ultimi tre episodi furono realizzati dall'innovativo studio UPA, dopo che la Screen Gems chiuse i battenti. In ogni caso *The Fox and the Crow* poté rinascere grazie al fumetto, apparso nel #1 di *Real Screen Funnies*.

"Da sganasciarsi dalle risate fino a rotolare sul pavimento"

Cecil Beard

La storia racconta i tentativi dell'astuto Crawford Crow, corvo fumatore di sigari con l'accento di Brooklyn, di imbrogliare la volpe credulona e borghesotta Fauntleroy Fox. Fauntleroy Fox vive in una casa di periferia, accanto all'albero che Crow chiama casa. Questi approfitta "casualmente" delle proprietà di Fox, come ad esempio cibo e soldi, cercando di camuffare questi furtarelli e le sue birbonate con abili trucchetti.

La serie fu inizialmente scritta da Hubie Karp, poi da Cecil Beard (assistito dalla moglie, Alpine Harper) e fu principalmente disegnata da Jim Davis. Davis, che aveva lavorato nell'animazione, fu capace di applicare al fumetto un ritmo serrato e gag da circo, cosa che lo rendeva molto simile a uno storyboard. Altri disegnatori furono Bob Wickersham, Owen Fitzgerald e Kay Wright.

Pubblicato su numerosi albi a fumetti, *The Fox and the Crow* apparve dal 1952 fino al 1968. **AMo**

Bob e Bobette 1945

"Willy" Vandersteen

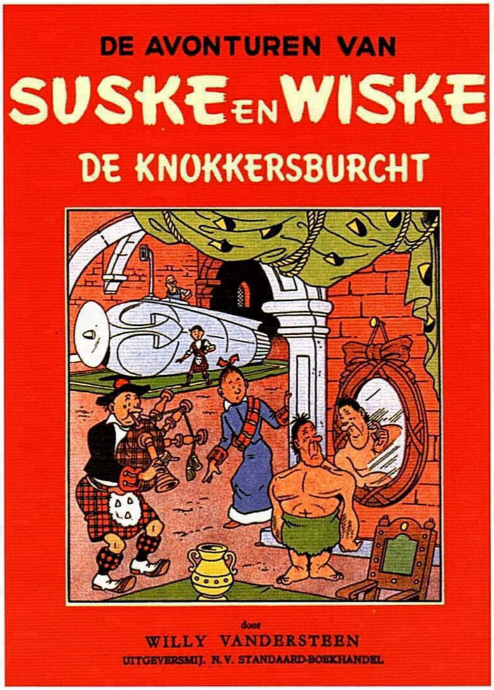
Willy Vandersteen da bambino frequentava il porto di Anversa e i cinema. Fu allevato per proseguire l'attività del padre nel settore della produzione di ornamenti, in declino dopo il 1920, e amava le riviste per ragazzi fresche di stampa uscite dalla tipografia vicino alla bottega di papà. Nel 1930, quand'era boy scout di lingua olandese in Belgio, copiava lo stile di Hergé e le strisce di Totor. Anche il suo nome da scout, Sluwe Vos (volpe furba), faceva eco al Renard Curieux (volpe curiosa) di Hergé. Nel 1936 divenne un vetrinista.

Sotto l'occupazione tedesca, durante la Seconda guerra mondiale, quando le strisce americane smisero di arrivare in Belgio, si avventurò nei fumetti sotto gli pseudonimi Mik, Bobs o Kaproen. Dopo la guerra scrisse e disegnò 81 storie della sua coppia di ragazzo e ragazza, Bob e Bobette. Nel primo episodio, ambientato nell'Europa dell'Est immaginaria di "Chocowakije", i due si chiamavano Rikki e Wiske; molto simile a Tintin, Rikki diventerà poi Suske (Bob).

> *"Una striscia su un giornale, la dose quotidiana di pubblicità . . ."*
>
> **Willy Vandersteen**

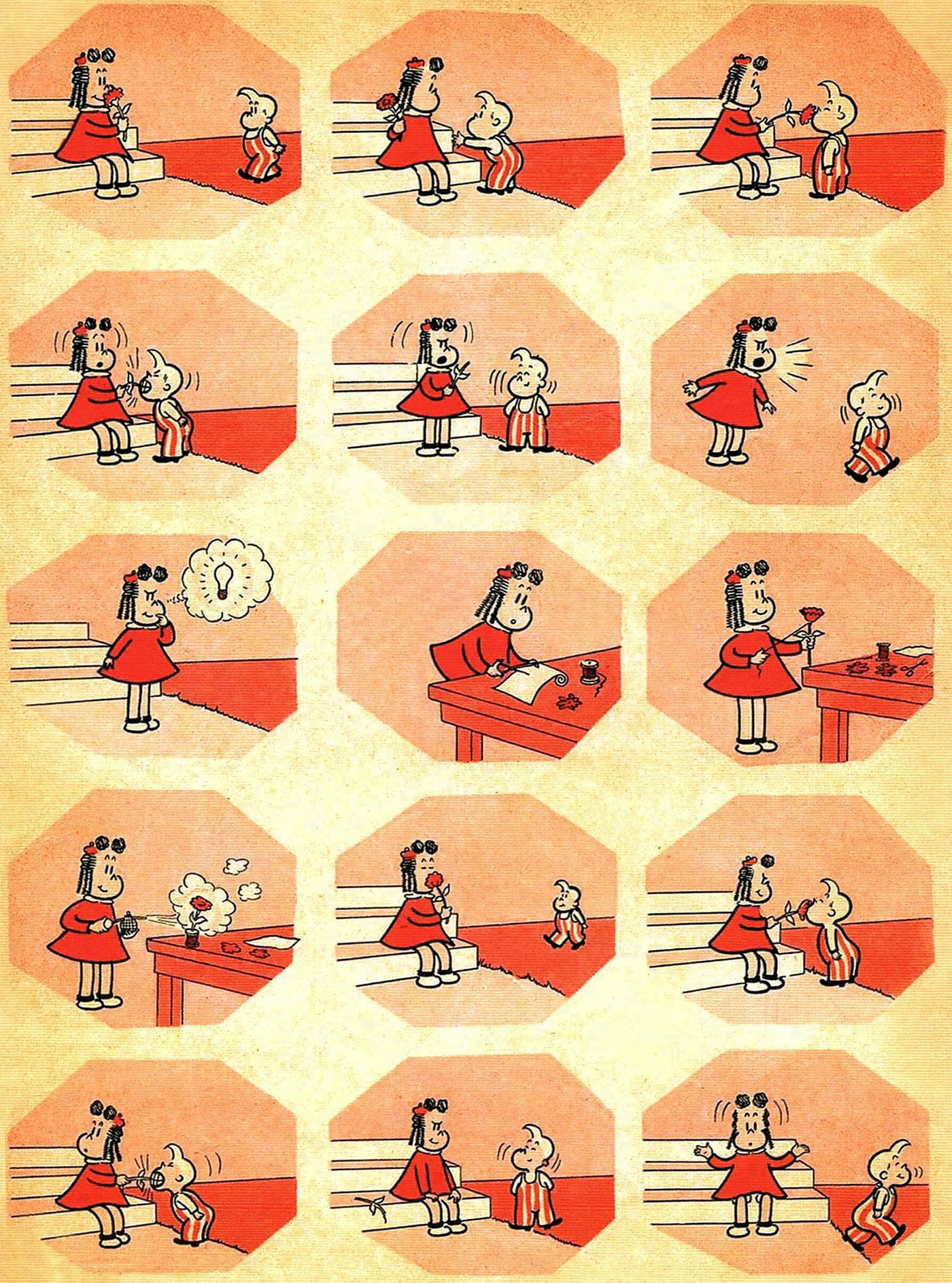
Pubblicate sui quotidiani dal 1945 al 1971, per lo più con i titoli in rima, queste grandi avventure erano piene di riferimenti a fumetti e film stranieri. Vandersteen mise accanto al duo la zia Sidonie, il muscoloso Jerom e l'idraulico detective Lambik (dal nome di un tipo di birra belga). Per le ristampe del libro furono utilizzati solo i colori marrone e blu. Le storie a colori di Vandersteen uscite negli anni Cinquanta sul settimanale *Tintin/Kuifje* erano sfacciatamente ispirate allo stile di Hergé. Inserendo una quantità di precetti morali, e passando dal vivace fiammingo allo sterile olandese o francese, Vandersteen guadagnò un pubblico più vasto. **HvO**

Titolo originale *Suske en Wiske*
Prima edizione *De Standaard* (Belgio)
Autore Willebrord Jan Frans Maria Vandersteen (Belgio, 1913–90) **Genere** Umorismo, avventura



Letture simili

Alley Oop V. T. Hamlin
Jean d'Armor Henry Le Monnier
Meester Mus Bob de Moor
De Avonturen van Nero en Co Marc Sleen
Wrill le Renard Albert Fromenteau



Little Lulu 1945

John Stanley Irving Tripp

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autori Stanley (USA, 1914–93)
Tripp (USA, 1921–2009)
Genere Umorismo, per bambini

Il simpatico e divertente *Little Lulu* fu creato originariamente nel 1935 da "Marge" Henderson Buell come fumetto a vignetta unica. Quando fu selezionato per la pubblicazione dalla Dell (con Henderson Buell al controllo editoriale del personaggio), John Stanley inserì un'ampia gamma di comprimari.

Il Boys Club, tra i cui membri ci sono Tubby, Iggy, Willy ed Eddie, ha una regola severa: "le ragazze non sono ammesse". È una regola che però i ragazzi infrangono quando hanno bisogno di Lulu, sempre d'accordo sul fatto che debba essere solo un membro temporaneo. Lulu sarà anche giovane e talvolta ingenua, ma ha cervello e non si lascia fregare da nessuno. Gran parte dell'umorismo della serie nasce da situazioni in cui le femmine sono messe contro i maschi. Il cast di ragazze include solitamente Lulu e Annie, la sorella di Iggy, e a volte Gloria, la rivale di Lulu. In saltuarie apparizioni ci sono poi anche gli West Side Boys, un gruppo di ragazzini ancora più gretti e duri, guidato da Spike.

Tubby è un ghiottone sempre in cerca di cibo, meglio se gratis, ma è anche un investigatore privato – detto Spider – sempre pronto a incolpare il padre di Lulu per qualunque guaio le capiti. Una delle situazioni più comuni vede Lulu raccontare una storia ai monelli del vicinato Alvin e Stanley, che le suggeriscono come comportarsi. Stanley disegnò egli stesso le prime storie, per poi passare alla scrittura e ai layout per Irving Tripp. Robert Crumb, avido lettore della striscia negli anni Quaranta, riconosce in *Little Lulu* e *Paperino* i migliori fumetti dell'epoca. **NFl**

Sazae-san 1946

Machiko Hasegawa

Prima edizione *Fukunichi Shinbun* (Giappone)
Autore Giappone (1926–92)
Genere Umorismo

The Wonderful World of Sazae-san può essere considerato l'equivalente giapponese della striscia *Blondie*. Creato da Machiko Hasegawa, una delle primissime donne a raggiungere il successo nel mondo del manga, Sazae-san rientra negli *yon-koma manga* (letteralmente "fumetto a quattro vignette"). Debuttò il 22 aprile 1946 sul *Fukunichi Shinbun*, un quotidiano della città dell'autrice, raggiungendo poi la diffusione nazionale quando passò all'*Asahi Shinbun*.

Il cast dei personaggi comprende Sazae Isono, una vivace casalinga; il marito di Sazae, Masuo Fuguta; il fratello Kazuo e la sorella Wakame; i suoi genitori, Namihei e Fune; Tarao, il figlio di Sazae e Masuo e Tama, il gatto di famiglia. Nel corso degli anni, la striscia ha riflesso i cambiamenti sociali del Giappone dopo la fine della Seconda guerra mondiale. I protagonisti sono anche invecchiati: Sazae è cresciuta, e da giovane ventiquattrenne è diventata una gentile e grassoccia signora di mezza età.

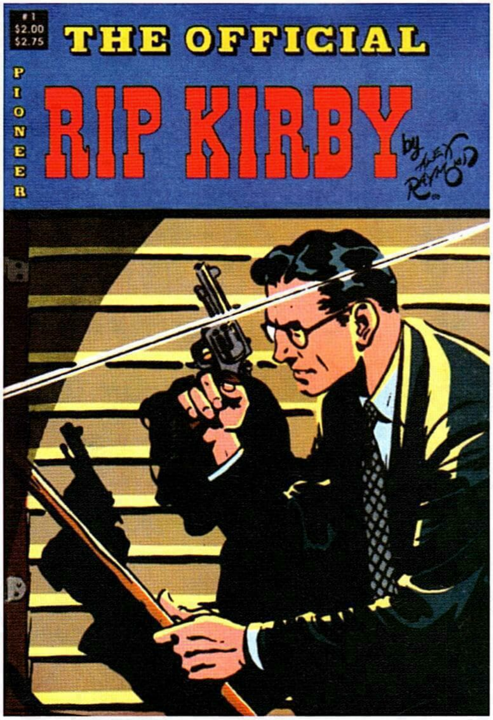
Il 24 febbraio 1974 è stata pubblicata la striscia finale di *Sazae-san* a seguito del pensionamento della Hasegawa. Da allora è sempre stato ristampato in volume, rendendo *Sazae-san* il manga più diffuso di sempre in Giappone. Ha ispirato adattamenti radiofonici, teatrali e cinematografici, e sin dal 1969, la Fuji TV ne trasmette una serie animata tuttora in produzione, che con i suoi oltre 3000 episodi è forse la serie televisiva più longeva di tutti i tempi. L'editore Kodansha International ha pubblicato una dozzina di raccolte di strisce di *Sazae-san* in versione bilingue inglese/giapponese, mentre in Italia il fumetto è inedito. **AMo**

← *Little Lulu* di Stanley mostra un cast di piccoli monelli.

Rip Kirby 1946

Alex Raymond

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1909–56)
Genere Azione, poliziesco, giallo
Riconoscimenti Reuben Award (1949)



Letture simili
Dick Tracy Chester Gould
Jim Hardy Dick Moores
Mickey Finn Lank Leonard
Agente Segreto X-9 Dashiell Hammett e Alex Raymond

Quando nel 1946 Alex Raymond, il creatore di *Flash Gordon*, ritornò alla vita civile dopo aver prestato servizio nei Marines durante la guerra, decise di non riprendere a lavorare sul suo fumetto di fantascienza. Pensò invece di dare vita a un nuovo genere di investigatore privato, *Rip Kirby*. L'approccio di Rip Kirby nei confronti del crimine si distingue dai metodi tradizionali utilizzati dagli investigatori dell'epoca: Rip picchia di meno e pensa di più e, invece che a una schiera di donne, il suo interesse amoroso si rivolge a una e una sola ragazza, la pura e virtuosa Honey Doran. È elegante, fuma la pipa, suona il piano e ha come braccio destro Desmond, un ex scassinatore oramai ravveduto, divenuto il suo maggiordomo. Ma Rip rimane pur sempre un duro e razionale ex-Marine.

"Rip non era il tipo di investigatore privato al quale il genere pulp aveva abituato il pubblico." **Don Markstein**

Raymond scrisse *Rip Kirby* come se stesse componendo un romanzo. Il suo sogno era creare un fumetto, come egli stesso lo definì, "dalle caratteristiche superiori", che avesse una narrazione solida e senza inutili ripetizioni. Raymond sviluppò anche un eccezionale talento di ritrattista. Le sue ombreggiature, il suo uso dei grigi e di neri profondi, la precisione nella composizione delle tavole sono impeccabili. La sua attenzione per i dettagli è rappresentata dalla precisa resa degli oggetti della vita quotidiana come vestiti, tende e mobili.

Fred Dickerson, un giornalista che aveva raccontato la caccia a John Dillinger negli anni Trenta, prese in carico le sceneggiature nel 1952 e proseguì per trentaquattro anni. Quando Raymond morì in un incidente d'auto nel 1956, i disegni passarono a John Prentice, il quale nei suoi quarant'anni e più di lavoro apportò solo leggeri cambiamenti allo stile sofisticato e sfaccettato della serie. **BS**

Sweet Gwendoline 1946

"John Willie"

Gwendoline è un'ingenua bionda che si caccia sempre nei guai, il che la porta inevitabilmente a essere legata e imbavagliata nei modi più complicati. Anche quando non viene rapita o presa in ostaggio, Gwendoline accetta di farsi legare, ma più delicatamente, dalla sua famiglia e dagli amici. A rapirla ripetutamente è Sir Dystic D'Arcy, mentre l'Agente Segreto U-69 la salva sempre, solitamente dopo averla punita con una frustata per essersi fatta ancora catturare.

Non bisogna sottovalutare la grande influenza che *Sweet Gwendoline* ebbe sugli artisti del genere erotico, fin da quando John Willie ne pubblicò le prime puntate negli anni Quaranta. Egli riuscì a bilanciare l'interesse per il feticismo con una narrazione dirompente, piena di situazioni avvincenti, fornendo al lettore più perverso dettagli su come legare qualcuno, su bavagli e tacchi alti, creando contemporaneamente un prodotto gradevole per coloro che cercavano solo qualcosa per solleticare l'immaginazione.

"...è difficile per una modella sembrare infelice quando lavora con me."

John Willie

La prima avventura di Gwendoline presenta linee leggere e disegni pennellati, mentre, successivamente, le storie diventano più dettagliate e precise. Le donne, rappresentate con un vitino di vespa ma molto prosperose, vestono con pantaloni e gonne attillate, tacchi vertiginosi e corsetti alla moda. Il mondo feticista di Willie è decorosamente perverso: la sottomissione avviene con il pieno consenso. Le storie sono spensierate, come nei film muti, con l'eroina legata ai binari del treno, i cattivi con i baffoni all'insù, gli eroi troppi buoni per essere veri e le dominatrici con gli occhi scuri. Una serie di fantasie vertiginose che includono tutti i feticci erotici dell'autore. **FJ**

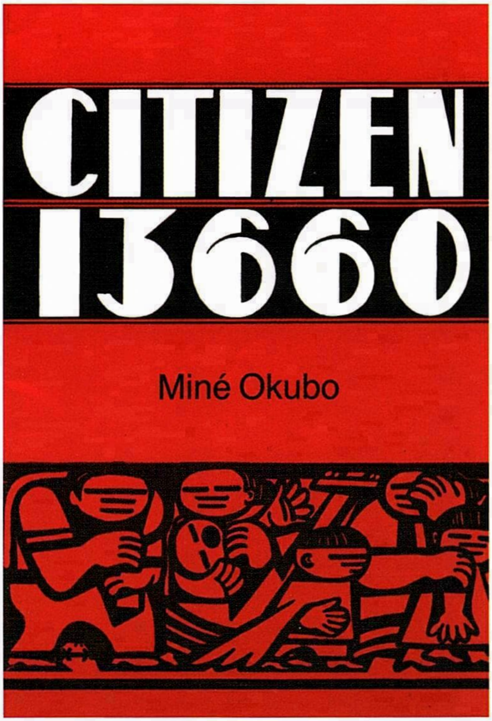
Titolo originale *The Adventures of Sweet Gwendoline*
Prima edizione *Bizarre* (USA)
Autore John Alexander Scott Coutts (USA, 1902–62)
Genere Erotismo **Adattamento** Film (1984)



Letture simili
Bizarre Eric Kroll
Justine Guido Crepax
Sweeter Gwendoline Eric Stanton
Histoire d'O Guido Crepax

Citizen 13660 1946

Miné Okubo



"Abbiamo etichettato il nostro bagaglio con il numero della famiglia, 13660, e appuntato le etichette su noi stessi."

Letture simili

American Born Chinese Gene Luen Yang
Gen di Hiroshima Keiji Nakazawa
Persepolis Marjane Satrapi
Goražde area protetta Joe Sacco
The Four Immigrants Manga Henry Kiyama

Prima edizione University of Washington Press (USA)
Autore Giappone-USA (1912–2001)
Genere Autobiografia
Riconoscimenti American Book Award (1984)

Miné Okubo, artista di talento che studiò con Fernand Léger e collaborò con Diego Rivera, stava viaggiando in Europa quando scoppiò la Seconda guerra mondiale. Tornando verso casa, fu scioccata dall'attacco a Pearl Harbor da parte dei bombardieri giapponesi. Ancora più sconvolgente, però, fu ciò che seguì: l'internamento di massa degli americani di origine giapponese, Okubo inclusa, senza distinzioni tra chi aveva cittadinanza statunitense e chi no.

Citizen 13660 racconta la storia Okubo, e di come lei e il fratello si abituarono alle umiliazioni di una vita come cittadini di seconda classe. Vennero prima raggruppati in un ippodromo fuori San Francisco, in cui le stalle erano state verniciate alla buona dagli operai, e portavano ancora resti evidenti dei cavalli che le occupavano. Gli internati furono poi inviati a Topaz, nello Utah, un luogo in cui i venti soffiavano continuamente da tutte le direzioni, circondato da un arido deserto. Ribollenti di frustrazione per le loro vite interrotte, i detenuti cercavano di tenersi occupati come potevano con lavori a maglia, giocando a *go*, facendo giardinaggio.

La claustrofobia del campo è quasi palpabile nel racconto fitto di Okubo. Rappresentando sé stessa in quasi tutti i disegni, dà ai lettori una chiara sensazione di come il campo giunga a soffocare l'identità degli individui come lei (il governo l'aveva già spogliata del suo cognome). Qualcuno potrebbe chiedersi se questo sia un vero e proprio fumetto, visto che ogni immagine è accompagnata da un paragrafo di testo, senza balloon che esprimano i pensieri o i dialoghi. **EL**

Eric de Noorman 1946

Hans G. Kresse

Traduzione titolo in italiano *Eric il vichingo*
Prima edizione 't Kasteel van Aemstel/De Tijd (Paesi Bassi)
Autore Hans Georg Kresse (Germania-Paesi Bassi, 1921–92)
Genere Avventura, fantastico

Hans G. Kresse nacque ad Amsterdam da madre olandese e padre tedesco. Da giovane per tenersi occupato imparò a disegnare facendo schizzi e copiando disegni altrui. Sul finire del 1938, a sedici anni, pubblicò la sua prima striscia seriale – un adattamento del *Tarzan delle scimmie* di E. R. Burroughs – sulla rivista per giovani talenti *De Verkennen*. Era letterato a mano, con didascalie all'interno delle immagini, ed era firmato "H. G. Kresse".

Proseguì poi con una striscia sui cowboy, ma con la Seconda guerra mondiale e l'occupazione tedesca si fermò. Kresse era di nazionalità tedesca e fu quindi costretto a prestare servizio nell'esercito di Hitler dal 1941 al 1942, contro il proprio volere. In seguito fu inviato in un ospedale militare e dichiarato inadatto. Avendo imparato le tecniche dell'animazione, nel 1943 lavorò per Marten Toonder. Dopo la liberazione dell'Olanda nel 1945, fu imprigionato per il lavoro svolto durante la guerra su un film antisemita e un fumetto per una rivista nazista, che aveva firmato solo come "H. Zwart".

Nel 1946, il suo epico *Eric de Noorman* esordì in bianco e nero sul giornale fiammingo *Het Laatste Nieuws*. La striscia vantava un disegno splendido, un gusto cinematografico per luci e inquadrature, violenza esplicita e robusti vichinghi. Ne furono pubblicate sessantasei storie in piccoli albi. Kresse creò molte altre strisce e illustrazioni, spesso a colori. Malgrado il successo e il suo ruolo di apripista per il fumetto olandese, Kresse non ebbe grande fortuna. Divenne cittadino olandese nel 1953, si sposò due volte ed ebbe dei figli, ma due furono anche i divorzi. Soffrì inoltre di una malattia agli occhi. **HvO**

Steve Canyon 1947

Milton Caniff

Prima edizione Field Enterprises (USA)
Autore USA (1907–88)
Genere Avventura
Riconoscimenti Premio Reuben (1971)

Nel 1946 Milton Caniff era al suo apice creativo; raccoglieva grande successo con *Terry e i Pirati*, ma era preoccupato dal fatto che la striscia fosse nelle mani della sua agenzia, invece che nelle proprie. Creò allora un nuovo personaggio per la nascente Field Enterprises Syndate, di cui potesse avere il controllo completo. La striscia era il celebre *Steve Canyon*.

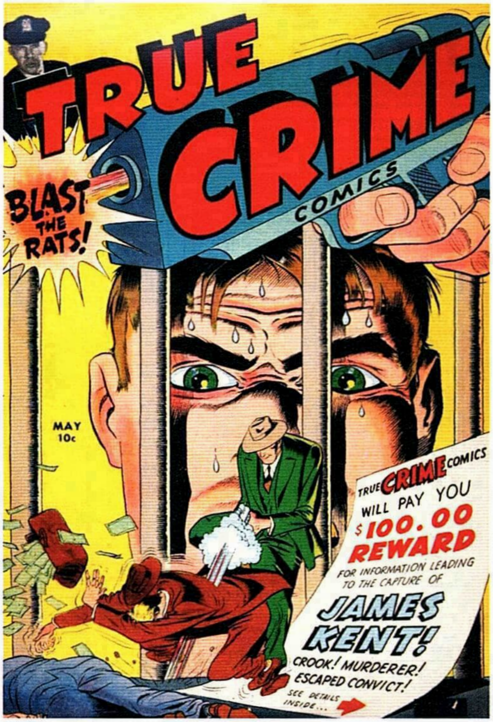
Gli obblighi contrattuali di *Terry e i Pirati* impedirono a Caniff di abbozzare alcunché su carta fino a poco prima del debutto della striscia, e di conseguenza la Field dovette vendere la striscia senza neanche mostrarla. La reputazione di Caniff era tale che ben 125 quotidiani acquistarono il titolo sulla fiducia. Una fiducia ben riposta, perché il fumetto mostrò subito verve e stile, oltre a una notevole maturità nella scrittura.

Steve Canyon era un veterano dell'aviazione che gestiva la Horizons Unlimited, una piccola compagnia di trasporti che lo portava in giro per il globo in cerca di pericoli e avventure. Caniff lo ritrasse come un eroe americano dal volto scolpito e una ragazza in ogni porto. Visitava luoghi caldi come la Birmania, l'Africa, la Cina e il Golfo Persico, ed era circondato da uno stuolo di *femme fatale* come Copper Calhoun, Madame Lynx e Lady Nine. I critici hanno notato atteggiamenti imperialisti nell'opera di Caniff, e la striscia acquisì un tono più polemico durante la Guerra di Corea, quando Caniff si arruolò per il servizio attivo in Vietnam e in Medio Oriente. La serie morì con lui nel 1988, ma viene ricordata come un'opera avventurosa realizzata con maestria da uno degli autori più influenti del fumetto. **DR**

Murder, Morphine and Me! 1947

Jack Cole

Prima edizione Magazine Village (USA)
Autore USA (1918–58)
Genere Poliziesco
Riconoscimenti Will Eisner Award Hall of Fame (1999)



Letture simili
Betsy and Me Jack Cole
Criminal Ed Brubaker e Sean Phillips
Hard-Boiled Defective Stories Charles Burns
King of the Flies Michael Pirus & Mezzo

Dai suoi primi successi con il muta-forma *Plastic Man*, fino al suo ultimo fumetto su una famiglia poco convenzionale, *Betsy and Me*, Jack Cole fu un inesauribile innovatore. Nell'ambito del genere poliziesco Cole creò questo turbine di quattordici pagine e centouno vignette di magistrale angoscia.

Tormentata da incubi indotti dalla droga, la spacciatrice d'erba Mary Kennedy ha un crollo psicologico e, rompendo la quarta parete, confessa al lettore la sua storia sordida. Mary ci riporta a una serata a Los Angeles, quando un drogato squattrinato irrompe nella sua camera per una dose di morfina. La ragazza gliela rifiuta con indifferenza, ma si arrende quando lui le afferra i capelli e la minaccia puntandole una siringa in un occhio. Come il corpo del tossico pare devastato dalle dipendenze e Mary dal panico, anche la vignetta vibra di emozioni (la scena divenne famosa quando lo psichiatra americano Fredric Wertham la estrapolò dal contesto per utilizzarla come "esempio di minaccia per gli occhi" nella sezione "immagini oscene" del suo saggio contro i fumetti *Seduction of the Innocent* del 1954). Al massimo della tensione, Mary si sveglia urlando dal sogno, che costituisce però un trauma che non potrà dimenticare.

"Chi era il boss dietro a tutto questo? Fratello, non lo immagini nemmeno."

Un flashback-nel-flashback ci precipita a Kansas City, dove il cuore palpitante della sprovveduta cameriera Mary viene rubato da Tony Petrillo, un duro che le fa perdere la testa e la trascina nel mondo degli spacciatori. Cole rende il dramma distorcendo la forma e i lettering dei baloon per enfatizzare l'ira di Tony contro Mary, fino a far "tremare" l'intera pagina. Dopo una svolta scioccante, lo stridulo racconto in prima persona di Mary si conclude con un avvertimento sulla "follia del crimine". **PG**

De Avonturen van Nero en Co 1947

"Marc Sleen"

Marc Neels, un fiammingo figlio del gestore di un pub, prese lezioni d'arte a partire dai quattordici anni. Durante la Seconda guerra mondiale fu coscritto nel servizio militare tedesco e, alla fine del 1944, apparve il suo primo fumetto: *De Avonturen van Neus*. Dal 1945 Neels ha prodotto caricature, vignette e *courtroom sketches* (disegni presi nelle aule di tribunale per ritrarre i protagonisti dei processi) per il quotidiano *De Standaard* e strisce pubblicate altrove. Nel 1946, invertendo il suo cognome, divenne "Marc Sleen". Sleen amava il cinema, in particolare il musical *Hellzapoppin'* (1941), basato sul popolare show di Broadway del 1938. I suoi rumori improvvisi, le gag visive, i personaggi folli lo influenzarono fino a fargli creare un proprio detective di nome Van Zwam.

"Bisogna ridere prima di essere felici, o si può morire senza mai ridere.

Questo eroe strampalato fu rapidamente superato da un altro personaggio, un piccoletto calvo dal grande naso che credeva di essere Nerone, il folle imperatore romano, e si faceva chiamare come il sovrano (con tanto di corona d'alloro). Nero divenne il suo anti-eroe preferito in 216 storie intitolate "Le avventure di Nero e Co." (che divenne presto il titolo della serie), insieme a vari buffi comprimari, tra cui Madam Pheip, una dispotica fumatrice di pipa, Tuizentfloot, "l'ultimo pirata ancora in vita", e Adhemar, il figlio eternamente giovane di Nerone, una testa d'uovo con due soli lunghi capelli che spuntano sulla testa, proprio come il padre.

Nel 1989 Sleen ottenne il record mondiale per il maggior numero di numeri di una serie a fumetti disegnati dallo stesso autore. Dopo il 1992 il più giovane Dirk Stallaert lo sostituì ai disegni come suo assistente. Insieme, i due hanno deciso di porre fine alla striscia nel recente 2002. **HvO**

Titolo in italiano *Le avventure di Nerone e compagnia*
Prima edizione De Nieuwe Gids (Belgio)
Autore Marcel Honoree Neels (Belgio, 1922)
Genere Umorismo

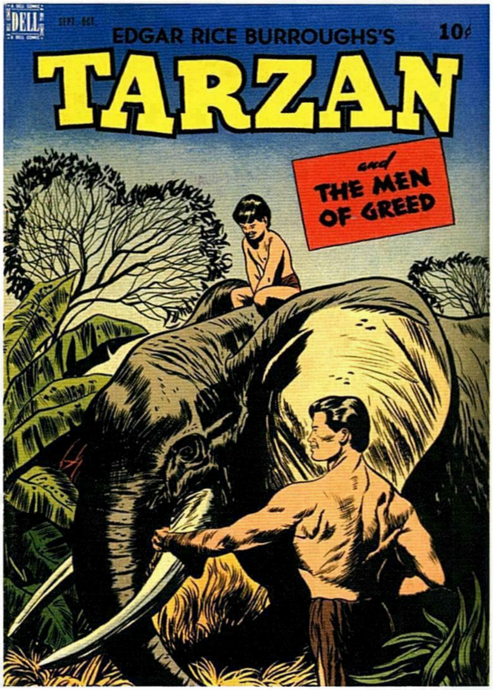


Letture simili
Lambiorix Willy Vandersteen
MAD Magazine Harvey Kurtzman
Nick Knatterton Manfred Schmidt
The Ghost of Sand Street Marc Sleen e Dirk Stallaert

Tarzan 1947

Gaylord Dubois Jesse Mace Marsh

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autori Dubois (USA, 1899–1993); Marsh (USA, 1907–66)
Genere Avventura



"Un latinoamericano con in mano un fumetto sull'autobus o a scuola, starà quasi sicuramente leggendo un albo di Tarzan."

Gilbert Hernandez

Il ritratto di Tarzan di Jesse Marsh si allontanò dallo stereotipo dell'"uomo bianco dominatore del continente selvaggio", nell'epoca in cui altre versioni a fumetti si servivano della lussureggiante vegetazione africana come mero fondale per l'affermazione spudorata del concetto di supremazia bianca.

L'interpretazione di Marsh pare più accettabile, anche se non mancano luoghi comuni e osservazioni inappropriate per i lettori di oggi. Il Tarzan di Marsh scivola tra la flora e la fauna indigena come facesse parte di esse, invece che esserne estraneo. I conflitti morali sono perlopiù superficiali. I cattivi sono principalmente bianchi: cercatori d'oro e avidi dottori, e non mancano donzelle in pericolo e qualche accenno alla schiavitù.

Anche se scritto dal prolifico Gaylord Dubois, sono i disegni massici e definiti di Marsh a catturare il lettore in un intrico di avventure. Le sfuriate e la disobbedienza del figlio di Tarzan, Boy, e del suo amico Dombie, conferiscono all'azione vigore e brio. Mentre vola di liana in liana, il Tarzan di Marsh sembra quasi ricordare l'immagine della pietra senza peso concepita dal pittore Magritte.

È assai improbabile che l'autore di *Tarzan*, Edgar Rice Burroughs, avrebbe apprezzato il lavoro di Marsh così come aveva fatto con quello di Foster del 1929, con la sua eccellente e cruda ruvidità; oppure quello del successore di Foster, Burne Hogarth, il cui stile muscolare gli fece guadagnare l'appellativo di "Michelangelo del fumetto".

Uscito nel 1948, dopo l'apparizione nella serie dalla Dell *Four Color*, *Tarzan* tornò ad avere uno stile alla moda e cinematografico grazie a Russ Manning. Mentre altri aspirarono a dare più movimento, Marsh impresse maggiore staticità alle vignette. Il suo *Tarzan*, nella sua assenza di luoghi comuni e personaggi a tutto tondo, affascina il lettore ancora oggi. **IR**

Buck Danny 1947

Jean-Michel Charlier Victor Hubinon

Le avventure del pilota statunitense Buck Danny non sono troppo conosciute entro gli Stati Uniti, cosa piuttosto strana per chiunque abbia familiarità con l'americanismo entusiasta di questo fumetto franco-belga. Con la sua rappresentazione lusinghiera della vita quotidiana nelle forze armate degli Stati Uniti, la celebrazione dei suoi valori, l'attenzione alle sue peculiarità procedurali e un travolgente, sfacciato amore per i suoi aerei, si potrebbe perdonare ai lettori l'idea che la serie sia prodotta direttamente dal Dipartimento per la Propaganda degli Stati Uniti.

I personaggi, che non invecchiano mai, nel corso del tempo hanno volato sui bombardieri in picchiata della Seconda guerra mondiale o sui bombardieri Stealth invisibili ai radar e, nel mentre, non solo hanno raccontato lo sviluppo dell'aviazione americana, ma hanno anche testimoniato le prove di forza più muscolari della politica statunitense. Dalla penisola coreana allo shock dello Sputnik, dal crollo dell'Unione Sovietica agli anni recenti del terrorismo, Buck Danny ha visto tutto.

La magia di *Buck Danny* è sempre stata nei suoi disegni. Nonostante alcune delle prime rappresentazioni dei personaggi un po' grezze dell'illustratore Victor Hubinon, fu il disegno degli aerei da combattimento, dei duelli aerei e delle navi della marina a mostrare il suo raro talento realistico e lo sguardo meticoloso per i più piccoli dettagli.

Dal 1947 al 1979 sono stati prodotti quaranta albi di *Buck Danny*, seguiti da una pausa di quattro anni dovuti alla morte di Hubinon. Il fumetto è stato poi ripreso nel 1983 da Francis Bergese, un disegnatore che ha proseguito la sua formula di successo fatta di eventi storici raccontati con uno stile da fiction per ragazzi. *Buck Danny* è sopravvissuto alla scomparsa di due dei suoi creatori, fatto raro nel mondo del fumetto belga, in cui le serie tendono a morire con i loro creatori. **BS**

Prima edizione Spirou (Francia)
Autori Charlier (Belgio,1924–89); Hubinon (Belgio, 1924–79); Bergese (Francia, 1941)
Genere Azione, avventura, guerra



"Quel farabutto di un MIG nordcoreano mi ha sparato contro un missile a bruciapelo!"

Alix 1948

Jacques Martin

Titolo originale *Alix, La Tiare d'Oribal*
Prima edizione *Le Journal de Tintin #9* (Belgio)
Autore Francia (1921–2010)
Genere Drammatico, avventura



Altri titoli di *Alix*
Il principe del Nilo (*Le prince du Nil*)
L'imperatore di Chinarion (*L'empereur de Chine*)
Il fantasma di Cartagine (*Le spectre de Carthage*)
La torre di Babele (*La tour de Babel*)
Il Dio Selvaggio (*Le dieu sauvage*)

Il dramma storico nel fumetto è stato a lungo tra i generi più popolari nel panorama franco-belga, e *Alix* di Jacques Martin è stato uno dei primi e dei più longevi. Martin figura tra i grandi pionieri del fumetto francese. Dopo la guerra unì il suo amore per la storia e quello per il fumetto ideando *Alix*. Questo straordinario fumetto sarebbe quindi uscito su *Le Journal de Tintin* per più di trent'anni.

Insieme con i colleghi artisti Hergé e Edgar Jacobs, Martin è stato uno dei creatori della scuola della *ligne claire* (linea chiara), tradizione che avrebbe definito lo stile dei fumetti francesi per i decenni a venire. La serie *Alix* era ambientata una cinquantina d'anni prima della nascita di Cristo, nell'epoca in cui la potenza di Roma era al suo apice e si diffondeva nei territori occupati. Alix stesso era nato in Gallia, l'antico nome della Francia, ed era stato venduto come schiavo. Adottato da un nobile romano, il giovane Alix si era quindi unito alla cavalleria romana gettandosi in una serie di avventure insieme al suo giovane amico egiziano Enak.

Alix faceva parte di una razza di giovani e impavidi eroi dei fumetti che, come il sempre popolare Tintin, sembravano incontrare avventure e intrighi ovunque andassero. Martin si divertiva a illustrare per i suoi lettori il mondo antico in tutta la sua gloria, da Roma a Cartagine, da Sparta ad Alessandria e dall'Egitto alla Cina, all'Africa e alla Persia. Da storico sempre appassionato, Martin spediva il suo giovane eroe a scoprire le leggendarie meraviglie dell'antichità, come la Torre di Babele e il cavallo di Troia, raffigurandole sempre con estrema cura e scrupolosa attenzione per i dettagli, assicurando così grande qualità alla serie, rinomata per la sua accuratezza storiografica.

Purtroppo la serie rimase relativamente sconosciuta al di fuori del mondo francofono, e oggi il suo stile mostra inevitabilmente i segni del tempo. **DR**

Babe 1948

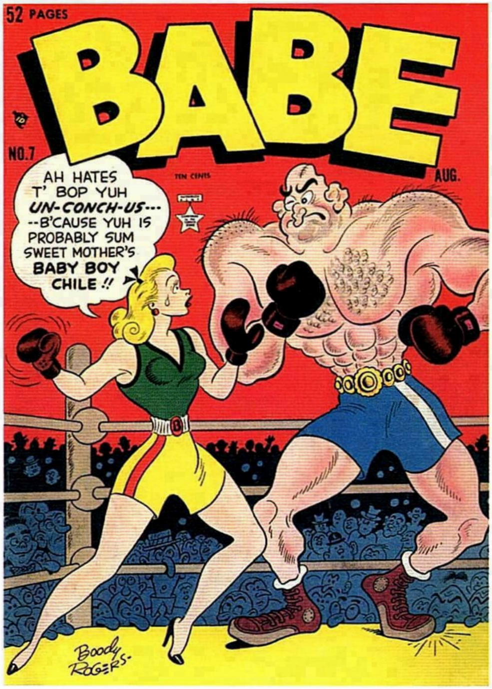
Gordon "Boody" Rogers

"Boody" Rogers fu battezzato col nome di Gordon, ma già al college si guadagnò questo soprannome. Riuscì a piazzare fumetti comici già negli anni Venti, e alcuni tra i primi albi in formato comic book ristamparono le sue strisce per i giornali, *The Funnies* nel 1929 e *Deadwood Gulch* nel 1931. Quando collaborò alla nascente DC Comics nel 1936, Gordon divenne "Boody", ed è con questo nome che nel 1940 produsse i suoi lavori più memorabili: la parodia dei supereroi *Sparky Watts*, l'adolescente *Dudley* e *Babe*.

Di primo acchito *Babe* (il sottotitolo *Tesoro delle colline* fu adottato nel 1949) è un' imitazione di *Li'l Abner* di Al Capp, con una donna protagonista per risultare più appetibile agli adolescenti. Pur partendo da una premessa ben poco originale, la mente brillante di Rogers si fa subito notare. Babe Boone è una sensuale e sportiva montanara che trae le sue abilità dal bere il distillato della corteccia degli alberi colpiti da un fulmine. Fa la lottatrice, tira di boxe e gioca a baseball per i Mr. Teapot Brookdale Blue Sox. Rogers popola il mondo di Babe, situato a Possum Holler, di strani personaggi: Mister Guppy è un Tritone che si trascina sulla terra con le stampelle, evitando il padre di Babe, che vuole friggergli la coda; l'eremita Mr. Stalagmite vive in cima a una montagna e dialoga in pittogrammi con un cavernicolo a tre gambe, fuoriuscito da un uovo vulcanico, e Mammy pare un Popeye femmina. Nel frattempo, il dottor Woeman sviluppa una pozione per cambiare sesso, e ci sono anche centauri feticisti.

La fantasia e l'umorismo della striscia cattura ancora. Nel fumetto, oltre ad Al Capp, si nota l'influenza di Bill Holman, la cui cifra è insolita e costellata di segni bizzarri e giochi di parole quanto *Babe*. Rogers produsse undici numeri di *Babe*, assistito in alcune strisce degli anni Cinquanta dal mago del bondage Eric Stanton, ma concluse la sua carriera di fumettista nel 1952, inaugurando un negozio di belle arti in Arizona. **FP**

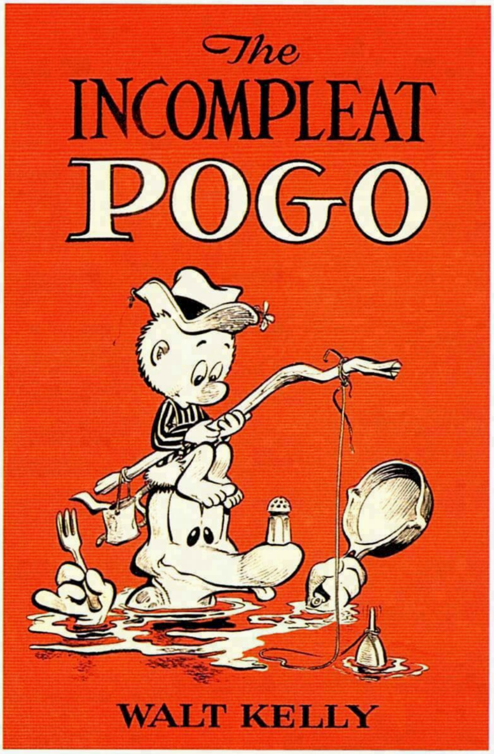
Prima edizione Prize Comics (USA)
Autore USA (1904–96)
Genere Adolescenziale
Raccolte *Boody: The Bizarre Comics of Boody Rogers* (2009)



Letture simili
Ace of Diamond Terajima Yuji
Football Family Robinson Tom Tully e Joe Colquhoun
Michel Vaillant Jean Graton
Ozark Ike Ray Gotto
Roy of the Rovers Stuart Green e Rob Davis

Pogo 1948

Walt Kelly



"Gli animali permettono più libertà. Non si fanno male facilmente ed è possibile renderli credibili anche in pose assurde"

Letture simili
Doonesbury G. B. Trudeau
Peanuts Schultz
Braccio di Ferro E. C. Segar

Prima edizione New York Star (USA)
Autore USA (1913–73)
Genere Umorismo, Satira
Riconoscimenti Premio Reuben (1951)

Walt Kelly, ex animatore presso la Disney e giornalista, introdusse un'astuta consapevolezza politica nel mondo delle strisce quando, nel 1941, iniziò *Pogo*, la sua lunga serie imbevuta di satira politica. Ambientate nella Palude di Okeefenoke, e popolate da un cast di animali antropomorfi, le prime storie erano più commedie che allegorie. Gradualmente, però, iniziarono a emergere temi di attualità, a partire da quando un personaggio, il malinformato e sapientone dott. Howland Owl, inizia a sproloquiare di energia atomica.

Kelly aveva già creato Pogo l'opossum e Albert l'alligatore per *Animal Comics* dell'editore Dell nel 1941, e li rispolverò quando gli fu chiesto di disegnare vignette di satira politica per il quotidiano *New York Star* nel 1948. Il giornale cessò presto la sua attività e la striscia fu rilevata dal Post-Hall Syndacate e proseguita regolarmente fino al 1975. Nei due anni successivi alla morte di Kelly la striscia fu proseguita dalla moglie Selby e dal figlio.

Al centro della striscia c'è la coppia composta da Pogo, un modesto ma riflessivo opossum, e Albert, il suo amico alligatore stupido ma fedele. Pogo è molto schivo, e Albert molto superbo; Pogo tranquillo e riservato, Albert esuberante e furioso. Tra gli altri personaggi ci sono la tartaruga superstiziosa Churchy LaFemme, Porkypine, un porcospino burbero e cinico, e Miz Mam'selle Hepzibah, una puzzola francese.

Per i lettori di oggi, meno informati sugli anni di *Pogo*, Kelly resta comunque un grande umorista, con un segno pulito ed elaborato, giochi di parole acuti e un linguaggio poetico che trascende il tempo e lo spazio. **FJ**

L'Inferno di Topolino 1949

✎ Guido Martina ✎ Angelo Bioletto

Prima edizione *Topolino* Mondadori (Italia)
Autori Martina (Italia, 1906–91); Bioletto (Italia, 1906–87)
Genere Parodia
Ispirato a *La divina commedia* di Dante Alighieri

L'Inferno di Topolino è una parodia che adatta in chiave Disney il grande classico di Dante Alighieri, con Topolino nel ruolo di Dante e Pippo in quello di Virgilio, scritta interamente in rime che riproducono la struttura delle terzine dantesche. La vicenda inizia con la fine di una rappresentazione teatrale della Divina Commedia, recitata da Topolino e Pippo. Invidioso del loro successo, Gambadilegno ipnotizza i due eterni nemici. Quando i due vanno in biblioteca per imparare qualcosa di più su Dante e si concentrano su un volume della Commedia, cadono addormentati. Hanno quindi un sogno in cui si trovano all'interno della prima parte dell'*Inferno* di Dante, in cui Topolino-Dante incontra Pippo-Virgilio, e i due iniziano un pellegrinaggio attraverso la "selva oscura" incapaci di trovare la strada verso la salvezza.

Il fumetto è fedele sia alla rappresentazione dantesca dell'Inferno che alla struttura in canti del poema. Tuttavia, Martina, ex insegnante e tra i più prolifici sceneggiatori Disney, aggiunge all'adattamento molto altro. Non mancano infatti riferimenti alla moderna vita italiana, un incredibile numero di personaggi disneyani (da Dumbo a Biancaneve), e una sottile ironia sulla vita scolastica: punizioni infernali per allievi sfaticati, ma anche Topolino che si appisola leggendo Dante... Inoltre riesce a riscrivere l'Inferno riproducendo le stesse rime in endecasillabi, con calchi e modifiche sorprendenti e giocose. Il risultato è una pietra miliare che ha inaugurato le "grandi parodie" disneyane, un filone di adattamenti spesso affidati ai migliori talenti italiani (Bottaro, Carpi, Chendi, Scarpa), che ha contribuito a ridisegnare l'identità Disney. **MS**

Condorito 1949

✎✎ Rene Rios

Prima edizione Empresa Editora Zig-Zag (Cile)
Autore Cile (1911)
Genere Umorismo

Condorito, il fumetto più letto di tutta l'America Latina, tra i bambini e gli adulti di Cile, Argentina, Brasile e Venezuela è noto quanto *Topolino* per il pubblico americano o europeo. Creato da Rene Rios, che immaginò per la prima volta il personaggio vedendo uno stemma cileno che mostrava un cervo e un condor uno a fianco all'altro, la striscia segue le avventure di un condor antropomorfo che vive nella provincia cilena immaginaria della città di Pelotilluhue. Condorito venne a vivere tra gli umani dopo esser stato gettato fuori dal nido dal padre iracondo. È pigro e totalmente privo di ambizioni, ma non per questo non attira le simpatie dei lettori, con la sua bontà innata e la sua irrefrenabile astuzia.

La formula della striscia è semplice: ogni episodio è costituito da una singola gag, solitamente basata sullo sciovinismo e il sessismo delle consuetudini maschiliste dell'America Latina, ma basata su doppi sensi non chiari per i lettori più piccoli. Non c'è continuità tra una striscia e l'altra, e la maggior parte degli episodi si concludono con la vittima di qualche scherzo scorretto che cade all'indietro fuori dalla vignetta, con i piedi all'aria, atterrando con un classico tonfo. La frase che contraddistingue Condorito – "pretendo una spiegazione" – è ormai diventata un'espressione popolare in Cile.

Creato in risposta al cartone animato della Disney *Saludos Amigos*, che secondo Rios fraintendeva la cultura latinoamericana, *Condorito* riuscì a superare i confini cileni diventando il fumetto in lingua spagnola più tradotto e famoso all'estero. Si stima che abbia raggiunto oltre otto milioni di lettori in tutto il mondo. **BS**

Young Hawk 1949

Gaylord Dubois Rex Maxon e Ray Bailey

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autori Dubois (USA, 1899–1993); Maxon (USA, 1892–1973); Bailey (USA, 1913–75)
Genere Avventura, western

Prima della colonizzazione, due nativi americani, Young Hawk (Giovane Aquila) e Little Buck (Piccolo Buck), viaggiano a piedi in cerca della strada di casa. Sebbene le vicende di *Young Hawk* si svolgono prima di quelle de *Il Cavaliere Solitario* (The Lone Ranger), la serie nasce come costola di quella dell'eponimo cavaliere; l'inizio vede Young Hawk e suo cugino Little Buck che smarriscono il cavallo e si perdono nella sua ricerca.

Malgrado alcune rare anomalie, la vita dei nativi americani e le loro tradizioni furono minuziosamente studiate e ben disegnate, dal tratto muscolare, netto e imprevedibile di Rex Mason. In seguito Ray Bailey subentrò portando spessore e autenticità alle illustrazioni, con richiami a un passato rappresentato in maniera eterea.

Maestro del western e dell'avventura, l'autore Gaylord Dubois scrisse un numero sorprendente di fumetti: circa 3000. In queste serie, le peculiarità degli indiani e dei loro costumi sono ben tratteggiate. Una sola tribù sa come forgiare il ferro. Young Hawk mostra come realizzare una vela partendo da un mezzo tepee, e scopre come ricavare una canoa da un albero intero, invece che utilizzare la più fragile corteccia di betulla. Dal relitto di un galeone spagnolo i due traggono nozioni su come intrecciare cotte di maglia e conservare i cereali. Incontrano persone che cacciano balene su grandi imbarcazioni di legno scolpito. Altrove, lungo la costa, osserviamo gente che pesca usando il bestiame per trascinare le reti.

Negli ultimi anni, Dubois spostò il proprio interesse verso temi più legati alla sua fede, sceneggiando fumetti di ispirazione cristiana. **BB**

Flook 1949

Douglas Mount "Trog"

Prima edizione *Daily Mail* (Gran Bretagna)
Autori Mount (Gran Bretagna); Wally Fawkes (Gran Bretagna-Canada, 1924)
Genere Satira **Influenza su** *Private Eye* (magazine)

Quando Wally Fawkes aveva dieci anni, sua madre Mabel, percependo il potenziale artistico del figlio, gli regalò una penna stilografica e una boccetta d'inchiostro di china. Nei tardi anni Trenta, Fawkes entrò al Sidcup Art College, poco fuori Londra, ma non poté permettersi di laurearsi nonostante avesse avuto una borsa di studio. Nel 1939, con la Gran Bretagna in guerra, il quindicenne Fawkes trovò lavoro presso il cantiere navale Woolwich, sulla sponda meridionale del Tamigi, per dipingere motivi mimetici sui tetti della fabbrica.

Nel 1942 Fawkes lavorò come illustratore per il *Daily Mail* di Londra. Questo fino al 1948, quando il proprietario del giornale, Lord Rothermere, in visita negli Stati Uniti, scoprì una striscia chiamata *Barnaby* su un ragazzo con un padre molesto. Il proprietario chiese a Fawkes di illustrare una striscia dal tema simile, *Rufus*, inizialmente scritta da Douglas Mount, il cui personaggio principale era un ragazzino dai capelli rossi. Quando i lettori presero in simpatia Flook, l'eccentrico compagno dall'aspetto bizzarro di Rufus, la serie fu reintitolata *Rufus & Flook* e infine solo *Flook*.

La spensierata striscia di Fawkes si trasformò poi in una sofisticata satira politica con l'arrivo, nel 1956, dello scrittore e cantante jazz George Mally. Alla realizzazione della strip contribuirono anche il musicista jazz Humphrey Lyttleton, il commediografo Barry Took e il critico cinematografico Barry Norman. La striscia, diventata sempre più critica nei confronti del governo Thatcher, fu cancellata nel 1984 dai redattori conservatori del *Daily Mail*, per proseguire brevemente sulle pagine del *Daily Mirror*. **BS**

Il piccolo e peloso Flook salva il suo amico e compagno Rufus. ➡

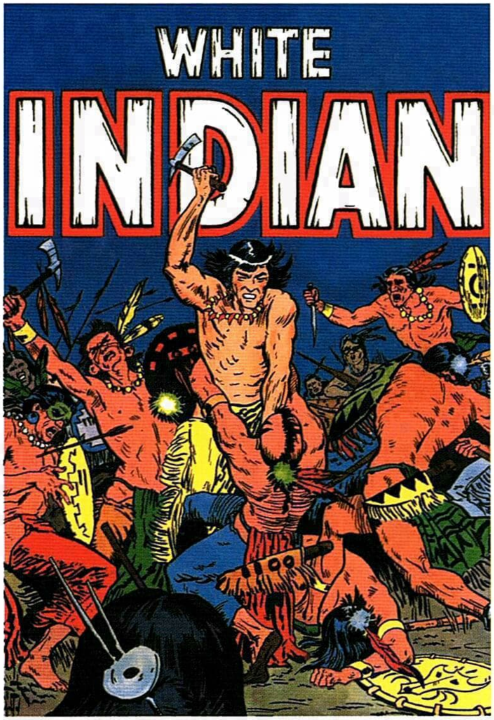

ACADEMY
HEAD
Dr. BEEBE
OH, WHAT A COLD NIGHT IT'S BEEN
533
I SUPPOSE RUFUS MAY BE ALLOWED OUT DURING THE DAY
HELP! LEGGO, YOU CHAPS! I WAS GOING TO SPLIT IT, REALLY I WAS! OOOW!
AH... THE BOYS COMING OUT TO PLAY!
FRISK HIM, YOU CHAPS! GET THAT REGIST-ERED LETTER


534
I SAY, YOU CHAPS ARE FRIGHTFULLY INCONSIDERATE. YOU KNOW I'M DELICATE
HULLOA! HERE'S A RAG! AN ESCAPED ANIMAL!
DO YOU TALK LIKE THAT ALL THE TIME?
IT SPOKE! I SAY, WHAT A JAPE!
JAPE? WHAT'S A JAPE?
YOU KNOW... A SPIFFING WHEEZE!
CAVE, YOU FELLOWS! HERE COMES BODGER, THE CAD!


535
HOW THOUGHTFUL OF YOU. POOTER! THAT POUND NOTE YOU'RE GOING TO GIVE ME WILL ENABLE ME TO HAVE A FLUTTER ON THE FOUR-THIRTY!
OH, BODGER. YOU MUSTN'T!!
REALLY, YOU'RE A MOST FEAR-FUL ROTTER. YOU'LL REGRET THIS!
NOW CUT, YOU LITTLE SWEEP!
NO, NO! CALL HIM OFF, YOU FELLOWS. KEEP YOUR BEASTLY POUND NOTE POOTER!
I SAY, WHAT A RIPPING REVERSE!

White Indian 1949

✎✎ "Frank" Frazetta



Titolo originale *Dan Brand and Tipi*
Prima edizione Magazine Enterprises (USA)
Autore Alfonso Frazzetta (USA, 1928–2010)
Genere Avventura, fantastico

Il giovane Alfonso Frazzetta, figlio maggiore di un gioielliere newyorchese di origini siciliane, voleva essere un disegnatore. Era un tipico ragazzo di Brooklyn, che prima dei diciassette anni aveva frequentato per otto anni la piccola scuola d'arte locale, la chiesa, e abbandonato le superiori. Nel 1944 vide con orgoglio il suo nome d'arte, Frank Frazetta, stampato sulla rivista *Tally-Ho Comics*, grazie alle otto divertenti pagine di *Snowman… The "Something New" in Comics!* Il fumetto era stato creato con John Giunta, che influenzò molto Frank. Il giovane Frazetta viveva per fantasticare, vedere film e leggere strisce.

Per tutti gli anni Quaranta Frazetta si dedicò a vari lavori: fumetti con buffi animali, di cappa e spada, western, fantascienza (*Flash Gordon*), sentimentali e horror. Ma la sua creazione, il motociclista Johnny Comet, fece fiasco sui quotidiani. Ispirandosi a Tarzan, si mise allora alla prova col tema dell'uomo bianco nella giungla; creò prima l'intenso *White Indian* (in origine *Dan Brand and Tipi*), e poi nel 1952 lo stupefacente albo singolo *Thun'da*. Subito dopo abbandonò il fumetto (pessima paga, nessuna voce in capitolo, nessun diritto, nemmeno sugli originali), per poi sopravvivere negli anni Cinquanta disegnando le pagine domenicali di *Li'l Abner* di Al Capp.

Divenuto pittore, dopo aver imposto in tutto il mondo il suo stile, Frazetta poté finalmente dettare le sue regole. Si dedicò a prorompenti immagini di sesso e violenza (ma senza sangue!), con uomini che mostrano schiene forti e bicipiti gonfi – a cominciare dal suo *Conan il barbaro* – e donne dalle forme generose. **HvO**

"Penso di essere meglio come disegnatore che come pittore… Ero abbastanza felice facendo fumetti.

Frank Frazetta

Letture simili
Flash Gordon Alex Raymond, Austin Briggs e altri
Tarzan Hal Foster
Terry e i pirati Milton Caniff

Doug Wright's Family 1949

Doug Wright

Traduzione titolo in italiano *La famiglia di Doug Wright*
Prima edizione *Montreal Standard* (Canada)
Autore Gran Bretagna (1917–83) **Genere** Umorismo
Influenza su Chester Brown

Seppur non famosissimo fuori dai confini del Canada, Doug Wright è amatissimo nel paese in cui ha trascorso tutta la sua vita adulta, al punto che in suo onore gli è stato dedicato un premio. La sua striscia apparsa sui quotidiani *Nipper* (poi rinominata *Doug Wright's Family*) debuttò sul *Montreal Standard* nel 1949 e proseguì per oltre tre decenni. Durante quel periodo Wright illustrò la vita nei sobborghi canadesi attraverso le avventure di una ristretta cerchia familiare.

Dal punto di vista grafico Wright aveva delle peculiarità notevoli. Le sue linee erano asciutte, chiare e ricche di vita. I colori sporadici che usava attiravano con efficacia l'occhio del lettore, permettendogli di evitare ombreggiature e tratteggi che avrebbero reso il suo approccio meno diretto. Cosa ancor più importante, la striscia era interamente muta, con storie tenute insieme magistralmente dal solo uso delle immagini. L'assenza di testo donava maggior respiro alla striscia e permetteva a Wright di riservare spazio prezioso a quei dettagli che rendono l'opera più viva e mossa.

La prima decade della striscia si concentrava sulle avventure di Nipper, il giovane figlio di una coppia di periferia. Nell'estate del 1960 nella famiglia nacque un secondo figlio, e tutti i pezzi del puzzle andarono a posto. Il picco di successo della striscia fu negli anni Sessanta, quando i rapporti tra genitori e figli, e tra i fratelli, acquisirono un ruolo centrale. La striscia di Wright, per quanto ritraesse aspetti non sempre emozionanti della vita quotidiana, descrisse un mondo idilliaco di felicità famigliare, e senza il bisogno di dire una parola. **BB**

Pecos Bill 1949

Guido Martina Raffaele Paparella

Prima edizione *Albi dell'Audacia*, Edizioni Ippocampo
Autori Martina (Italia, 1906-1991);
Paparella (Italia, 1915-2001)
Genere Western

Pecos Bill è un cowboy pervaso da un alone leggendario: si dice abbia costruito il suo lazo per prendere al volo una stella e trasportarla nei cieli del Texas, e cavalcato un ciclone che avrebbero modellato il terreno del Kansas...

Allevato da un branco di coyote nel deserto del Far West, Pecos Bill odia le armi e cattura banditi e fuorilegge "semplicemente" a suon di pugni e colpi di lazo. Al suo fianco, compagni come il fido Davy Crockett, con cui bivacca nelle praterie verso il Texas, il Nuovo Messico e l'Arizona. Ricavato dai racconti pubblicati da Edward "Tex" O'Reilly su *The Century Magazine* già nel 1916 (rielaborazioni della tradizione orale), il fumetto abbina una scanzonata inventiva a una documentazione inusuale per l'epoca (tanto che molti lettori lo ritennero per anni realizzato oltreoceano).

Elegante nel portamento quanto aulico nel linguaggio, simbolo di una visione arcitaliana, ingenua e utopistica del Sogno Americano, *Pecos Bill* diventò tanto popolare da generare per la prima volta nel Paese un vasto fenomeno di merchandising moderno, dalle caramelle ai dischi, fino a improbabili pistole-giocattolo. Ai testi ritroviamo Martina, in procinto di affermarsi nel fumetto Disney. Ai disegni dei 165 albi della saga, dal 3 dicembre 1949 al 31 marzo 1955, si avvicendano Pier Lorenzo De Vita, Rinaldo Dami (in arte Roy D'Amy) e Gino d'Antonio. L'intera serie, che si conclude con il matrimonio dell'eroe con l'eterna fidanzatina Sue, fu ristampata per anni, prima di venire surclassata da quella del più realistico Tex, che invece prosegue instancabilmente in diversi formati ancora oggi. **LCa**

3 1950–69

Torchy in Heartbeat 1950

Jackie Ormes

Prima edizione *Pittsburgh Courier* (USA)
Autore USA (1911–85) **Genere** Per adolescenti
Menzioni speciali Membro fondatore del Museo DuSable di Storia afroamericana

Jackie Oames sarebbe dovuta diventare un nome negli Stati Uniti, ma il suo fumetto, *Torchy in Heartbeats*, rimase confinato alla stampa per i neri. La striscia fu pubblicata sui quotidiani della zona di Chicago dal 1950 al 1956, con tiratura di 300.000 copie. Prima cartoonist donna afroamericana, Oames fu anche giornalista, artista, frequentatrice di salotti e attivista politica.

Torchy in Heartbeats fu molto più impegnato socialmente della maggior parte dei fumetti dell'epoca, eccetto *Little Orphan Annie*. L'inquinamento ambientale, i pregiudizi razziali, la corruzione, furono tra i temi principali. Se la sua opera fosse stata maggiormente distribuita, avrebbe potuto essere un grande strumento di progresso; ma il suo contributo alla causa dei diritti delle donne e dell'eguaglianza fra i sessi resta considerevole.

L'immagine di Brown contrasta con lo stereotipo delle donne afroamericane dell'epoca: forte e indipendente, l'infermiera Torchy cerca l'amore sfidando le convenzioni sociali, come quando, durante l'indagine su uno scandalo ambientale, ha un piacevole incontro lungo le rive di un lago con un ragazzo bianco… finché non realizza che, data la sua origine, non dovrebbe nemmeno rivolgerle la parola. L'FBI compilò un dossier di 287 pagine su Jackie Oames, senza mai menzionare la sua carriera di fumettista. I maccartisti tentarono di mettere le grinfie su di lei, invano. Astuta donna d'affari, Oames incluse nelle strisce accattivanti modelli di abiti da ritagliare (noti come "Torchy Togs", i vestiti di Torchy), che aprirono la strada, sul finire degli anni Quaranta, alla creazione di Patty-Jo, una gamma di fortunate bambole afroamericane. **IR**

Mother Delilah 1950

Jack Kirby e Joe Simon

Prima edizione Harvey Comics (USA)
Autori Kirby (USA, 1917–94);
Simon (USA, 1913)
Genere Western

Joe Simon e Jack Kirby introdussero l'idea delle gang di bambini nei fumetti degli anni Quaranta. Nel 1950 produssero uno dei loro lavori più belli sul tema, ambientato nel Selvaggio West e intitolato *Boy's Ranch* (Il ranch dei ragazzi).

Clay Duncan, orfano cresciuto dagli Apache, conduce un ranch dove altri bambini abbandonati vivono sotto la sua protezione. *Boy's Ranch* ebbe, tristemente, una breve durata, ma fu memorabile. La storia di "Mother Delilah", nel terzo numero resta la più eccezionale. Delilah "Del" Blake, che gestisce il saloon The Last Chance, prende sul personale il rifiuto di Clay Duncan di cenare con lei. Si vendica diventando la "mamma" di Angel, un bambino del ranch con lunghi capelli biondi. Angel anela una figura materna e accetta l'offerta di Del. Quando Clay la avverte di stare alla larga, Del risponde tagliando i riccioli dorati di Angel. Angel , umiliato, non si sente più un duro, né è più capace di sparare dritto. Ma come gli ricrescono i capelli, così torna anche la sua mira. Kirby, che si occupò sia della scrittura che delle illustrazioni, crea una storia con chiari riferimenti a quella di Sansone e Dalila del Vecchio Testamento. Inoltre introduce l'idea del "narratore come coro" con la figura dell'anziano poeta Virgil Underwood, che commenta gli eventi in versi. I disegni sono crudi e vivaci, ma all'occorrenza sanno essere sofisticati. I momenti di maggior forza includono le due vignette mute che mostrano l'espressione sconvolta di Angel davanti al suo taglio corto, e il potere redentore delle tragiche vignette finali. È facile da capire perché "Mother Delilah" fu un lavoro tra i preferiti di Kirby. **CH**

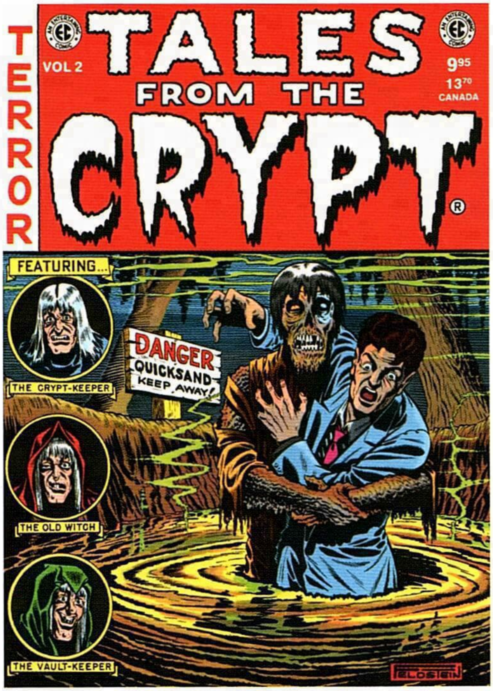
Il personaggio di Delilah fu influenzato da Marlene Dietrich in *Partita d'azzardo* (1939). ➡


ANGEL IS STUNNED AND SHOCKED! HE DOESN'T KNOW WHAT TO SAY... BUT DELILAH DOES! AND SHE SAYS IT CLEVERLY, SOOTHINGLY-- LULLING ANGEL'S FEARS WITH MOTHERLY PERSUASION-- USING THE MOTHER LOVE FOR ALL IT IS WORTH-- KNOWING IT IS THE ONE THING THAT CAN BEND THE BOY TO HER WILL...
YOU'VE NEVER HAD A HAIRCUT, HAVE YOU! WELL, IT'S REALLY FUN, YOU KNOW!
I-I'M ALMOST DONE! JUST A FEW MORE-- SNIPS--AND IT WILL BE-ALL--OVER--
DELILAH!
HA-HA-HA--
13

I racconti della cripta 1950

✎ Al Feldstein e William Gaines ✎ Al Feldstein e altri

Titolo originale *Tales from the Crypt*
Prima edizione EC Comics (USA)
Autori Feldstein (USA, 1925); Gaines (USA, 1922)
Genere Horror



"Una nuova tendenza nelle riviste a fumetti… vi sfidiamo a leggere SuspenStories!"

Intitolato originariamente *The Crypt of Terror*, *Tales from the Crypt* fu uno dei titoli horror del nuovo corso della EC che giunsero nelle edicole nell'aprile 1950. Col loro padrone di casa il Custode della Cripta, la testata fu accompagnata da *The Vault of Horror* e *The Haunt of Fear*, rispettivamente rappresentati dal Custode del sepolcro e la Vecchia Strega. Tutti e tre i bimestrali ospitavano fumetti horror scritti dal capo della EC William Gaines e dall'editor Al Feldstein, e illustrati da un gruppo di artisti talentuosi fra cui Feldstein stesso, Johnny Craig, Jack Davis, Graham Ingels, Jack Kamen e Wally Wood. I tre titoli vennero interrotti improvvisamente nel 1954, quando nel mondo del fumetto fu introdotto il Comics Code. I titoli horror della EC furono citati e ammoniti alla Commissione per la delinquenza giovanile del Senato e furono tacciati come offensivi dell'innocenza infantile e del buongusto dal dott. Fredric Werthan nel suo trattato contro i fumetti *La seduzione degli innocenti*.

Le storie horror e poliziesche della EC dipingevano un'immagine cupa del sogno americano. Gaines e Feldstein crearono centinaia di storie di sei o otto pagine dalla subdola ma evidente morale. Un crimine – solitamente per fare soldi facili – porta a un altro, e ben presto il malvivente resta invischiato in una tela di orrori e conseguenze. Mentre la morale ci mette sottilmente lo zampino, Gaines e Feldstein sfruttano coincidenze o l'aiuto di forze superiori che appaiono improvvisamente per provvedere a sconvolgenti finali a sorpresa. La mano ironica del destino fa implacabilmente giustizia, rendendo punizioni davvero adeguate al crimine commesso.

Con le sue scelte audaci, la EC può in parte essere considerata responsabile dei vent'anni di autocensura che il fumetto USA si impose col Comics Code, ma in fondo il suo essere caduta nella battaglia contro la censura le rende giustizia più di tante opere nate dopo, in un contesto di rinnovata "libertà d'estressione". **RR**

The Girl Who Tempted Me 1950

Jack Kirby (con Joe Simon)

Con la serie *Young Romance* (1947), Joe Simon e Jack Kirby divennero dei pionieri nelle storie d'amore appassionanti e provocatorie. Il genere ebbe velocemente successo, fino a quando la censura della Comics Code Authority del 1954 ne neutralizzò ogni espressione, le storie divennero banalmente strappalacrime, e le soap opera televisive ne rubarono il pubblico.

The Girl Who Tempted Me è un melodramma hollywoodiano ad alta tensione di quindici tavole, in larga parte del solo Kirby, narrato in prima persona nel tipico stile "confessionale"; il narratore però non è una donna in preda all'angoscia, ma un omone muscoloso. Ethan, un contadino "forte e giusto", e suo fratello Amos incontrano Lola, ex-soubrette appena trasferita in città. La donna scatena un'immediata rivalità tra loro. Ethan è diviso tra la negazione del piacere ispirata dal suo puritanesimo e "l'oscura conoscenza del peccato che brilla spudorata nei suoi occhi". Ethan vive la resistenza alla conturbante presenza di Lola come una lotta per la sua stessa anima. Dopo che la tensione esplode tra i due fratelli, Ethan viene spedito da una "brava ragazza", che sua madre vuole che sposi. Ma, invece di andarsene, Ethan ritorna per affrontare Lola. I suoi desideri repressi si riaccendono e riecheggiano nella tempesta che incombe all'esterno. Quando un fulmine lampeggia, le didascalie con la voce di Ethan svaniscono: non è più il momento di pensare, ma di agire e soddisfare le proprie passioni. Mentre la tempesta raggiunge un crescendo orgasmico, Ethan bacia Lola, per poi gettarla a terra e maledirla. Lola lo schernisce: "io sono la vita e sono la gioia, Ethan – sono tua". Nel finale il loro amore non potrà più essere negato.

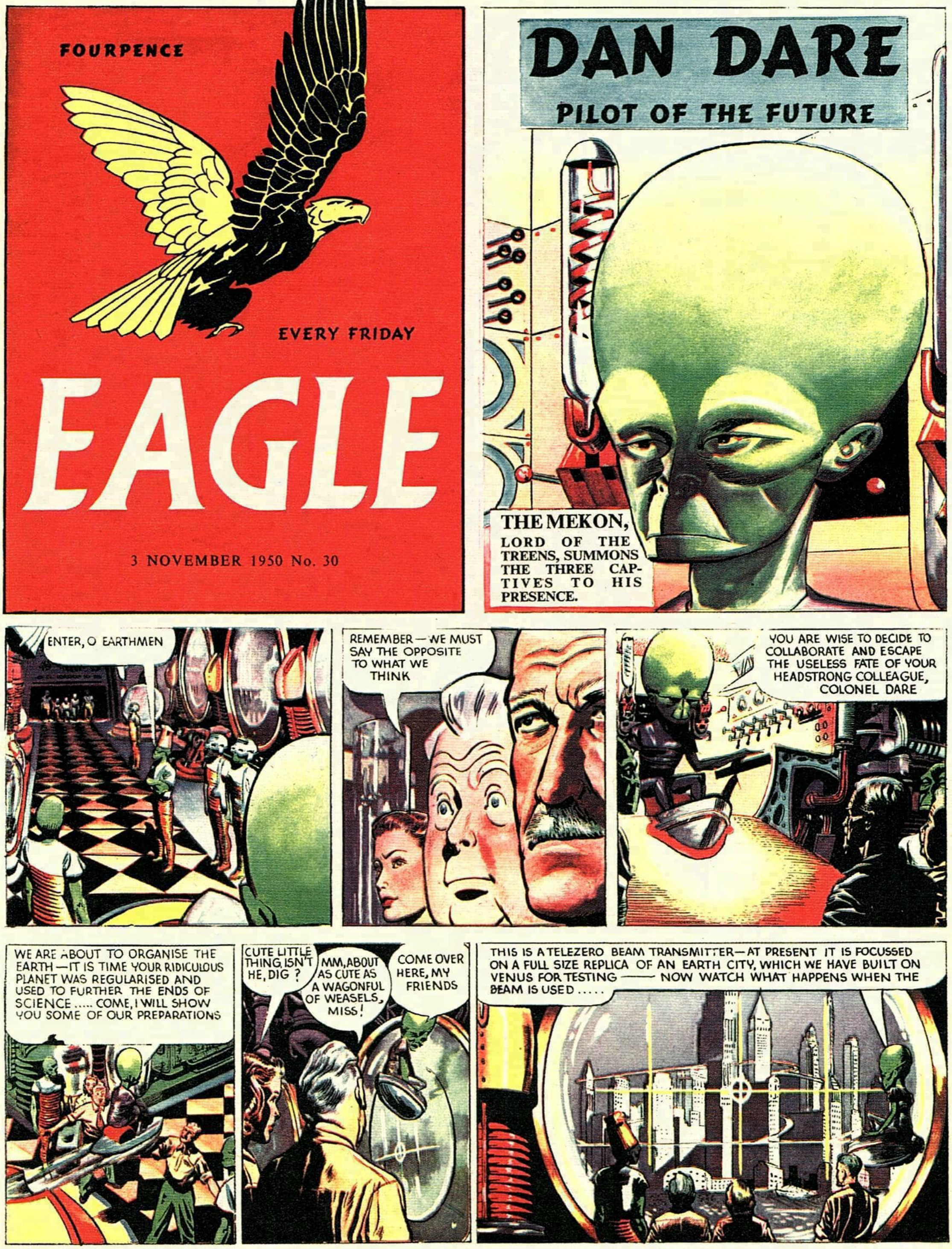
L'associazione di Kirby al genere supereroistico non deve far dimenticare la sua maestria nel rappresentare il linguaggio del corpo, le espressioni del volto e le autentiche emozioni, dimostrate in questo raffinato fumetto sentimentale . **PG**

Prima edizione Prize Comics (USA)
Autori Kirby (USA, 1917–94); Simon (USA, 1913)
Genere Sentimentale



"Il cavallo era diventato un'estensione fisica del mio cervello posseduto dal demonio! Ero solo un animale."

EAGLE-BRITAIN'S NATIONAL STRIP CARTOON WEEKLY



Dan Dare 1950

Frank Hampson

Original title *Dan Dare: Pilot of the Future*
Prima edizione Hulton Press (Regno Unito)
Autore Regno Unito (1918–85)
Genere Fantascienza, avventura

Lanciato il 14 aprile 1950 come serie portante del settimanale per ragazzi *Eagle*, *Dan Dare* rappresenta un importante passo in avanti per il fumetto britannico, in quanto aprì nuove strade in termini di contenuto e bellezza del disegno. Le tavole di Frank Hampson restano spettacolari grazie a un meticoloso senso della forma e a una padronanza dinamica della prospettiva. Per disegnare astronavi convincenti, Hampson partì da modelli tridimensionali realizzati per l'occasione. Ogni ambientazione, che sia uno spazioporto terrestre o una città di Venere, è raffigurata con colori vivaci e uno stile mutuato dall'Art Déco. Hampson conferisce un senso visivo unitario a questa rappresentazione degli anni Novanta immaginati dagli anni Cinquanta. Tra i personaggi principali sono l'eroico Dan Dare, la spalla comica Digby, l'aristocratico Sir Hubert Guest (capo della Flotta Spaziale dominata dai britannici) e il geniale professor Jocelyn Peabody, dediti inizialmente all'esplorazione interplanetaria e successivamente ai viaggi interstellari.

La linea editoriale di *Eagle* incoraggiava i valori del cristianesimo, seppure in maniera non troppo esplicita. Di conseguenza, il sistema solare di *Dan Dare* è popolato da razze di diverso sviluppo morale e intellettuale: i mercuriani isolazionisti; i Theron nobili e decadenti; i Treen scientificamente avanzati, ma privi di morale. Dan Dare affronta ogni pericolo senza fare una piega, in perfetto stile anglosassone. Le sue gesta sono proseguite negli anni Sessanta con i disegni degli abili Frank Bellamy, Keith Watson e altri, ma le storie successive non devono essere confuse (o confrontate) con quelle originali. **RR**

King Aroo 1950

Jack Kent

Prima edizione McClure Syndicate (USA)
Autore USA (1920–85)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Chicago Graphics Award

King Aroo fu un fumetto molto rispettato negli anni Cinquanta, capace di riunire un vasto pubblico al di là delle barriere culturali, e di attirare lo stesso genere di lettori di *Krazy Kat*. Ma col passare del tempo la sua fama si oscurò, rendendolo sconosciuto al di fuori del circuito dei maggiori appassionati del fumetto.

King Aroo governa il regno fittizio di Myopia, assieme al suo domestico Yupyop. I due sono gli unici umani che si siano mai visti a Myopia, il cui resto della popolazione è costituito da animali intelligenti: Mr. Pennipost è il canguro postino, mentre a prestare un servizio impeccabile, in caso di bisogno di un esperto, c'è il canino Professor Yorgle.

Le strisce di *King Aroo* sono un'anomalia nel panorama del cartooning un po' falso degli anni Cinquanta. Durante l'adolescenza Jack Kent fu in corrispondenza con George Herriman, il creatore di *Krazy Kat* e, mentre lavorava altrove, continuò a raffinare il suo stile finché non divenne assistente per la serie *Big Chief Wahoo*. Kent era un ragazzo di talento, ma autodidatta: per questo le sue vignette non seguono alcuna formula precostituita. I suoi personaggi tondeggianti nascono dall'utilizzo di pennelli morbidi, e le sue tavole appaiono ricche di bizzarri dettagli sullo sfondo. *King Aroo* si compiace di sofisticati giochi di parole e introduce concetti filosofici che solo bambini molto precoci sarebbero in grado trovare divertenti.

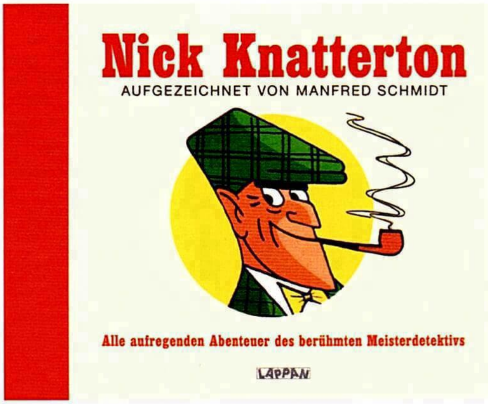
Quando il syndicate che pubblicava Kent chiuse nel 1958, il *San Francisco Chronicle* gli commissionò direttamente le strisce, ma la sua distribuzione limitata segnò la fine di *King Aroo*. **FP**

← *Dan Dare* è celebre per le sue tavole spettacolari.

Nick Knatterton 1950

Manfred Schmidt

Prima edizione *Quick* magazine (Germania)
Autore Germania (1913–99)
Genere Parodia
Adattamentos Serie TV (1977), Film (2002)



"Concludo che… questi tizi al momento non sono pericolosi! Vedo i loro pantaloni appesi ad asciugare!"

Letture simili
Dick Tracy Chester Gould
Vater und Sohn **(Padre e figlio)** e.o.plauen
Jimmy das Gummipferd (Jimmy il cavallo di gomma) Roland Kohlsaat
Tintin Hergé

Nick Knatterton fu concepito come una parodia. Manfred Schmidt, il creatore di questo originale detective, criticava i colorati fumetti d'azione che arrivavano dagli Stati Uniti come "la più primitiva delle forma di narrazione".

Schmidt parodiò il medium e, in particolare i supereroi, mettendoli in ridicolo in maniera del tutto personale. I suoi eroi, con i loro abiti a quadri e la pipa in bocca, erano ispirati a Dick Tracy e Sherlock Holmes, e il nome del protagonista è la combinazione di Nick Carter e Nat Pinkerton, i personaggi di due note serie poliziesche.

Knatterton si distingue non per la potente statura muscolare da supereroe, bensì per la sua mente brillante. La sua espressione più comune, "kombiniere", che significa "dedurre", è diventata un'espressione ormai comune nella lingua parlata tedesca. Un'espressione che l'investigatore sfoderava sempre in situazioni particolarmente complicate.

Sviluppando lo stile di una "narrazione irrequieta" dei fumetti tanto criticata per anni, Schmidt portò il linguaggio fumettistico a un livello superiore. Le sue folli strisce incorporano simultaneamente diversi percorsi narrativi, molti piccoli blocchi di testo, e un ampio uso dei balloon, oltre a diverse frecce usate per suggerire il senso di lettura. Le storie di Nick Knatterton sono impreziosite da personaggi bizzarri estremamente ben caratterizzati nell'aspetto, nella personalità e nelle abitudini.

Il suo mix di azione farsesca e tensione ha reso *Nick Knatterton* popolare in tutto il mondo. La prima avventura a fumetti del grande detective fu pubblicata nella rivista illustrata *Quick* nel 1950; solo un anno dopo, uscì la prima di sette antologie. Nick Knatterton, nonostante la brusca conclusione della serie nel 1961, sopravvive oggi in pubblicità, oltre che nei cartoni animati e, talvolta, al cinema. **MSc**

Peanuts 1950

Charles M. Schulz

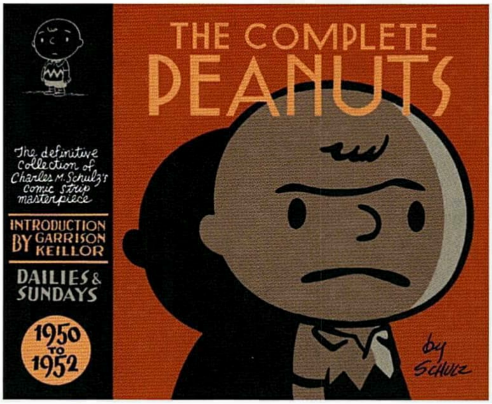
Peanuts debuttò su sette quotidiani nel 1950 e, quando l'autore Charles M. Schulz morì nel 2000, era arrivato ad apparire su 2600 testate di 75 paesi, letto probabilmente da 355 milioni di persone in ventuno diverse lingue.

Qual è il segreto del successo di questa serie? Nel mondo del fumetto, se da una parte la varietà di possibili personaggi è occupata da esseri con doti fuori dal normale come Superman, dall'altra parte, dotati di altrettanto fascino, ci sono eccentrici e incantevoli personaggi normalissimi come quelli dei *Peanuts*. Un gruppo di bambini e i loro amici animali vivono in un mondo controllato non solo da adulti che non si vedono mai, ma anche da amici più forti e più disinvolti di loro. L'umorismo agrodolce di *Peanuts* risiede tutto negli eroici tentativi dei personaggi di trovare un senso nelle difficoltà e nei piccoli fallimenti che la vita riserva ai protagonisti, oltre che nei sogni e nei ragionamenti filosofici che li aiutano a rendere più accettabili le piccole tragedie quotidiane della vita.

Al centro della serie ci sono Charlie Brown, un bambino apprensivo per il quale il campo da baseball può rappresentare una sorta di metafora della vita, che volge troppo spesso all'umiliazione; e Snoopy, il suo bracchetto. Steso sul tetto della sua cuccia, Snoopy spesso condivide le sue riflessioni con Woodstock, un uccellino giallo col quale solo lui può comunicare. Intorno a loro ci sono Linus e Lucy, chiacchierona e insolente, Schroeder, Piperita Patty e tanti altri. Tutti rappresentati con tratti semplici ed essenziali.

Come lo è la routine dell'infanzia, anche la striscia è ripetitiva: palle da football sempre scalciate via, partite sempre perse, speranze costantemente disattese. Schulz aveva una sensibilità geniale nel riscrivere sempre la stessa scena, offendo sempre risvolti diversi. Per i lettori più giovani, tra queste pagine c'è lo sguardo di un adulto che si rende conto quanto anche loro si battano con dubbi e ansietà, anticipando quella che sarà l'età adulta. **BS**

Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autore USA (1922–2000)
Genere Umorismo, per bambini
Riconoscimenti Congressional Gold Medal (2000)



"[Schulz] portò l'umorismo in temi tabù come fede, intolleranza, depressione, solitudine, crudeltà e sconforto."

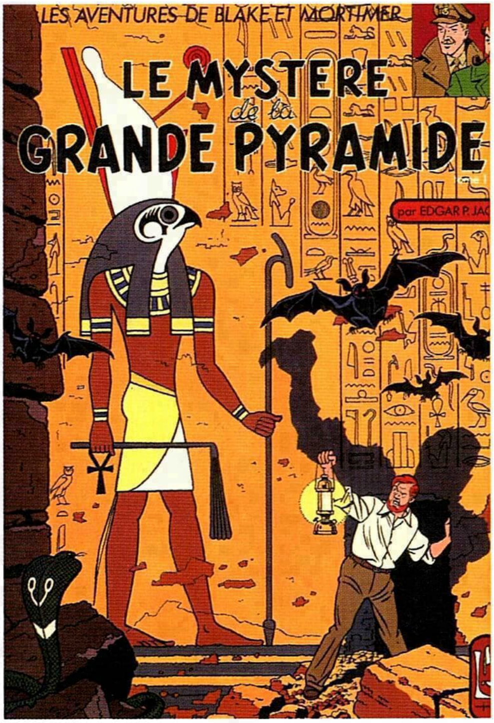
David Michaelis, biografo

Altre opere di Charles Schulz
It's Only a Game
Ragazzi (Li'l Folks)
Peanuts 2000
You Can't Win Them All, Charlie Brown
Young Pillars

Blake e Mortimer
Il mistero della Grande Piramide 1950

"Edgar P. Jacobs"

Titolo originale *La Mystère de la Grande Pyramide*
Prima edizione *Le Journal de Tintin*/Editions du Lombard (Belgio) **Autore** Edgard Félix Pierre Jacobs (Belgio, 1904–87)
Genere Avventura



Letture simili
Baker Street Gary Reed e Guy Davis
La vie de Victor Levallois Laurent Rullier e "Stanislas"
Yoko Tsuno Roger Leloup

È molto probabile che Edgar P. Jacobs sia il solo autore di fumetti che approdò a questa forma d'arte dopo aver cantato quindici anni come baritono lirico. Ascoltato in Belgio e in Francia, progettò anche le scenografie delle produzioni in cui si esibiva. Incontrò Hergé durante la creazione del set per un adattamento teatrale di *Tintin*, ed è documentato che gli elementi del personaggio del Capitano Haddock si basarono sulla propensione di Jacobs a lanciarsi in irascibili invettive.

L'amicizia tra i due grandi maestri sopravvisse anche al rifiuto della richiesta di essere accreditato al pari di Hergé nelle storie di Tintin, per le quali Jacobs realizzava i colori e i dettagliatissimi fondali. Jacobs creò in seguito la sua serie su *Le journal de Tintin*, un modo per garantirsi

"Se avesse voluto mettermi in ombra, avrebbe agito in modo così folle?"

finalmente di poter apparire con la sua firma. Anche se *Blake e Mortimer* fu serializzato a fianco di *Tintin* e disegnato nello stesso stile *ligne claire*, Jacobs rivolse la serie a un pubblico più adulto. I suoi avventurieri inglesi, il professor Philip Mortimer e l'agente del MI5 Francis Blake, sono uomini dall'intelletto raffinato, ben informati e colti, con interessi che comprendono il passato e il futuro.

Jacobs non ha mai evitato di inserire lunghe spiegazioni, giudicando che il suo pubblico avrebbe apprezzato le informazioni di contorno e tecniche. Credeva anche che fosse la storia a dettare il numero di pagine, piuttosto che il formato. Nel *Mistero della Grande Piramide*, un vecchio amico di Mortimer è prossimo a una monumentale scoperta archeologica in Egitto, ma strani eventi e un eccentrico collezionista ostacolano la ricerca. Mortimer convoca il suo compagno di investigazione, ma una sorpresa li attende. In questo particolare albo della serie si gettano le basi per le future avventure della coppia. **FP**

Beetle Bailey 1950

Mort Walker

Il 4 settembre 1950, quella che sarebbe in seguito diventata la terza striscia a fumetti più distribuita di tutti i tempi, *Beetle Bailey*, debuttò in sordina su una dozzina di quotidiani. Sei mesi dopo, i quotidiani erano diventati solo venticinque e si parlò già di cancellarla. Poi gli Stati Uniti cominciarono a inviare truppe in Corea, Beetle casualmente si arruolò, e sia la sua vita che quella del suo creatore cambiarono.

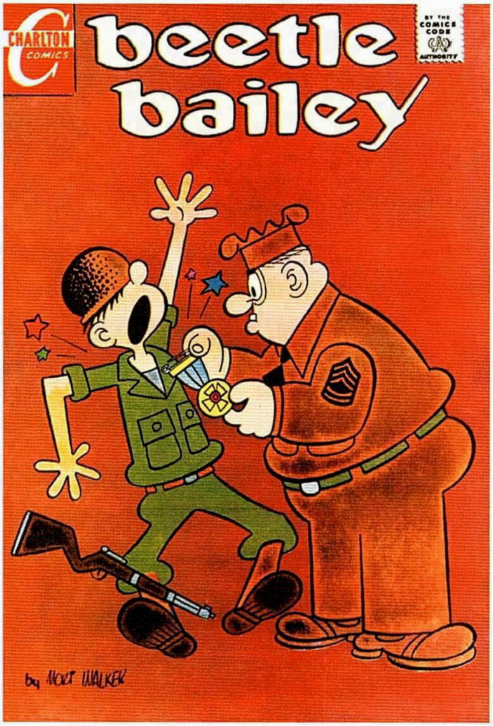
Il soldato semplice Beetle Bailey è pigro e insubordinato, una costante spina nel fianco per il suo ufficiale superiore, l'irascibile sergente Orville P. Snorkel (Sarge). I soldati veri amavano Beetle e scrivevano a Mort Walker per chiedergli una promozione per l'eroe o per lamentarsi del modo in cui veniva trattato.

"Mi hai stufato Beetle! Vieni qui!"

Lo stile semplice ed essenziale di Walker era perfettamente funzionale alla sua resa nello spazio limitato concesso alle strisce nelle pagine dei quotidiani anni Cinquanta. Come ideatore di gag comiche Walker conosceva mille modi per far ridere. I suoi personaggi, una ventina in tutto ("Non puoi mica avere un esercito di sole due persone"), cambiarono di aspetto col passare del tempo: Beetle si irrobustì, Sarge ingrassò.

Non mancarono le controversie. Le femministe manifestarono contro il ritratto sessista di una segretaria, mentre altri pensarono che Walker volesse mettere in ridicolo gli sforzi statunitensi in Vietnam. Walker aveva tutte le caratteristiche per scrivere una striscia che sottolineasse le assurdità della vita nell'esercito. Era stato ufficiale dei servizi segreti durante la Seconda guerra mondiale, e una volta gli fu dato l'ordine di assicurarsi che in Italia, nel 1945, nessun soldato sgraffignasse orologi e binocoli in surplus. "L'umorismo sull'esercito si scrive da solo", disse. **BS**

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autore USA (1923)
Genere Umorismo
Adattamento Serie TV (1963)



Altre opere di Mort Walker

Boner's Ark
Pippo e Lalla
Sam & Silo
Sam's Strip


Dennis THE MENACE
No. 1

Dennis la minaccia (USA) 1951

Hank Ketcham

Titolo originale *Dennis the menace*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1920–2001) **Genere** Umorismo, per bambini
Riconoscimenti Premio Reuben (1953)

Pubblicato per la prima volta il 12 marzo 1951 per il pubblico americano, *Dennis the Menace* di Hank Ketcham fu la rappresentazione diventata poi proverbiale del monello della generazione del "baby boom". Ketcham, vignettista freelance per il *Saturday Evening Post*, per la creazione di quella che è stata una delle vignette più longeve del XX secolo si ispirò direttamente a suo figlio, ovvero alla capacità del bambino di generare guai e caos.

Nativo di Seattle, Ketcham abbandonò l'università per lavorare come animatore agli Universal Studios della Disney. Lì perfezionò il suo segno fluido e sicuro e la sua capacità di creare personaggi che sarebbero diventati dei marchi di fabbrica della serie. Nel 1942 si arruolò in marina, dove disegnò vignette per promuovere le obbligazioni statali emesse durante guerra. Dopo la guerra si trasferì con la famiglia a Carmel, in California, dove il Dennis della vita reale nacque nel 1948. Purtroppo la moglie di Ketcham, Alice, morì nel 1959, senza però ripercussioni sul fumetto, in cui Dennis resta immutatamente un bimbo di cinque anni, e in cui la tragedia più grande può essere solo un tappeto rovinato.

Nel corso dei decenni Ketcham si dimostrò abile sia nella vignetta singola (il classico formato che contraddistingue *Dennis*) che nella striscia domenicale a più vignette, spesso coadiuvato da un team di collaboratori. Infine arrivò il successo in altri media, con una celebre serie animata televisiva e albi a fumetti. Ketcham cedette definitivamente la striscia al suo team nel 1994, dopo aver insegnato a chi lavorava con lui ad amare quel bambino pestifero tanto quanto lo aveva amato lui. **EL**

Dennis la minaccia (UK) 1951

Davey Law

Titolo originale *Dennis the menace*
Prima edizione D. C. Thomson (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1908–71), **Genere** Umorismo, per bambini **Adattamento** Serie TV (1996)

Apparso cinque giorni dopo la sua controparte statunitense, rispetto a quest'ultima il Dennis britannico è nel complesso un bruto più truculento — un rompiscatole proattivo, più che un ragazzo vivace. L'uso dello stesso nome è una semplice coincidenza. A Davey Law fu affidato l'incarico di creare un personaggio con un nome proveniente dalla canzone da varietà "Dennis the Menace from Venice". Dopo i primi tentativi falliti di catturare la natura selvaggia di Dennis, Law basò l'aspetto definitivo del personaggio su uno sketch fornito da Ian Chisholm di *The Beano*. Dennis divenne in fretta il punto di forza di un magazine in quegli anni in declino, e nel 1952 ispirò l'autore Leo Baxendale a salirvi a bordo; quest'ultimo notò che la striscia "pulsava di vita."

I vigorosi disegni scaturivano dalla ritrovata libertà di Law: aveva lavorato come assistente per quasi vent'anni, incatenato a uno specifico stile. Con Dennis trovò un figlio intrattabile e distruttivo, per il quale il caos era uno stile di vita, e Law apprezzò il cambiamento. Dennis era una forza demoniaca, che frequentava il locale negozio di giocattoli e provocava implacabilmente quella pasta d'uomo di Walter. Era l'antitesi dei modelli comportamentali visti fino ad allora nei fumetti. Law sudava sulle pagine e costruiva le gag con meticolosità. Il suo Dennis nel corso degli anni Cinquanta diventò più improvvisato e abbozzato, ma la striscia non ne risentì affatto. L'impostazione attuale della serie venne suggellata nel 1968 dall'arrivo di Gnasher, l'anarchico cane di Dennis che rispecchiava il suo padroncino nell'aspetto, riprendendone l'aria da testa a spazzolone su gambe. **FP**

Astro Boy 1951

Osamu Tezuka



"Ci siamo. Questo è ciò per cui sono stato creato. È il mio destino."

Astro Boy

Altre opere di Osama Tezuka

Dororo
Kimba il Leone Bianco
Metropolis
La storia dei tre Adolf
La Fenice

Titolo originale *Tetsuwan Atomu*
Prima edizione Kobunsha (Japan)
Autore Japanese (1928–89)
Genere Fantascienza

Astro Boy di Osamu Tezuka debuttò in Giappone nel 1951 e resta uno dei fumetti più futuristici di tutti i tempi. La creatura di Tezuka nacque addirittura ancor prima che il Giappone si guadagnasse la sua fama di paese della tecnologia. Le intramontabili tematiche che lo contraddistinguono, come speranza, sogno e giustizia, hanno donato al robot Atom lo status di icona nel panorama della fantascienza giapponese.

La causa scatenante della nascita di Atom è un incidente in cui perde la vita Tobio, il figlio unico del direttore del Ministero della scienza, il Dott. Tenma. Quest'ultimo, disperato, decide di far rivivere Tobio come robot, ma quando comprende che il suo Tobio è insostituibile, vende il robot a un circo dove, in seguito, prenderà il nome di Atom. Questo tipo di storia in cui il protagonista è costretto a un percorso di avversità, in letteratura giapponese prende il nome di *kishuryutan*. Con la sua triste vicenda, Atom si guadagna la simpatia del pubblico, mentre il suo entusiasmo è in continua crescita quando finalmente trova la felicità e diventa un supereroe. Dopo esser stato adottato dal professor Ochanomizu, Atom userà i suoi poteri e le sue armi combattendo i cattivi per diciassette anni, fino alla conclusione della serie nel 1968.

Invece della traduzione letterale "Il grande Atom", in Occidente *Tetsuwan Atom* è stato tradotto come *Astro Boy*, dopo che nel 1963 Tezuka ne trasse una prima serie televisiva animata, venduta al mercato americano e mai arrivata in Italia. Una recente serie del 2003 ha riscosso scarso successo, ma l'attenzione verso Astro Boy è rimasta, portando nel 2009 a un film d'animazione in 3-D. **TS**

The Cisco Kid 1951

Rod Reed Jose Luis Salinas

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autori Reed (USA, anno sconosciuto); Salinas (Argentina, 1908–85)
Genere Western

In molti paesi un autore di fumetto popolare è riuscito a spiccare su tutti gli altri: Alex Raymond negli Stati Uniti, Frank Bellamy in Gran Bretagna, Jesus Blasco in Spagna e Francisco C. Coching nelle Filippine. In Argentina questo è il caso di Jose Luis Salinas. Nel 1951 Salinas poteva già vantare una ventennale carriera fumettistica in patria, ma fu solo con la creazione di una striscia negli Stati Uniti, *The Cisco Kid*, che trovò il suo vero successo.

Il personaggio di Cisco Kid apparve per la prima volta in una storia breve nel 1907, di O. Henry (pseudonimo di William Sydney Porter), *The Caballero's Way*, nelle vesti di uno spietato bandito. Il personaggio fu reinventato come un affascinate eroe messicano per apparire in film, radio e televisione, e fu proprio questa versione a persuadere l'editor del King Features Syndicate, Sylvan Byck, a portare il personaggio sui giornali. Le sceneggiature vennero fornite da Rod Reed, un veterano dei fumetti e autore della serie *Rusty Riley*, con disegni di Salinas.

Nelle vignette, Cisco Kid è affiancato dal suo paffuto aiutante Pancho; il duo vaga per il New Mexico alla ricerca di avventure, oltre a torti da raddrizzare e pasti sostanziosi. Cisco è dipinto come un bel ragazzo, vestito alla moda, con il sombrero e la camicia ricamata, che irrimediabilmente trova ragazze in adorazione ovunque vada. Reed mantenne un tono di scrittura leggero, ma con sufficiente azione per soddisfare gli amanti del western del tempo. Ben presto il fumetto venne pubblicato su più di 150 giornali, fra gli Stati Uniti e l'estero. Salinas eccelse nel disegnare splendidamente la polverosa maestosità del Vecchio West. **DAR**

Pepito 1952

Luciano Bottaro

Prima edizione *Cucciolo*, Edizioni Alpe (Italia)
Autore Bottaro (Italia, 1931-2006)
Genere Umorismo

Giovane comandante di una ciurma di corsari, Pepito è in perenne lotta con Sua Ventripotenza Hernandez de La Banane, ottuso e malvagio tiranno della colonia spagnola di Las Ananas, in perenne ricerca di modi per tassare i suoi sudditi e autentico coprotagonista della serie.

Le allegre scorribande dell'equipaggio del veliero Cetriolitas danno modo a Bottaro di fare sfoggio di un umorismo surreale che emerge anche in altri personaggi come *Pon Pon e Redipicche* (e in uno straordinario adattamento di *Pinocchio* nel 1981), oltre che nelle storie Disney di cui è stato uno degli interpreti grafici più personali.

Proprio nel disegno di Pepito prende forma, nel corso degli anni, la personalità stilistica del disegnatore: le sue figure sono semplici e infantili, eppure una visione assai moderna del *character design* lo porta a giocare con forme e colori fino a deformazioni estreme, talvolta geometrizzanti, ai confini dell'astrazione. Una creatività che si estende anche al linguaggio, ricco di trovate e giochi lessicali, tanto semplici quanto paradossali

Tra i fumetti italiani più tradotti all'estero, *Pepito* ha goduto di particolare fortuna in Francia, dov'è stato titolare di una testata che arrivò a ospitare storie realizzate appositamente per il mercato francese, dal giugno 1954 al 1972. Un successo confermato dal boom, soprattutto negli anni Sessanta, di numerosi gadget: portachiavi, dischi, trasferelli, pupazzetti, una maschera di Carnevale, palloni e addirittura un formaggio, oltre a una nutrita serie di francobolli. **LCa**

The Crushed Gardenia 1952

Sconosciuto Alex Toth

Traduzione titolo in italiano *La gardenia schiacciata*
Prima edizione Standard Comics (USA)
Autori Toth (USA, 1928–2006) **Genere** poliziesco
Riconoscimenti Jack Kirby Hall of Fame (1990)

Il personaggio del Dr. Paul Crane introduce in *The Crushed Gardenia* la storia di Johnny Faber, un delinquente divenuto un assassino. Crane racconta alla guardia del riformatorio che Johnny è paranoico e bisognoso d'aiuto. Valutazione psicologica discutibile anche per l'epoca, perché Johnny è un sociopatico con tendenze narcisistiche estreme.

Lo sceneggiatore dell'opera, rimasto sconosciuto, condì la narrazione con la giusta dose di melodramma, ma essa non sarebbe stata così d'effetto senza i disegni di Alex Toth. Il lavoro di Toth raggiunse il suo massimo negli anni Sessanta e Settanta, quando trovò il giusto mix di espressionismo e minimalismo. Toth fu un uomo irrequieto che negli ultimi anni, incapace di soddisfare il proprio perfezionismo, non produceva più tavole finite. Il suo credo era che nulla dovesse essere sprecato e che ogni riga andasse tracciata con intenzione e attenzione. I lettori hanno un assaggio di questo atteggiamento in *The Crushed Gardenia* , notevole per la sua economicità, drammaticità e forza compositiva e grafica.

La qualità media della storia è elevata dalla grandezza del giovane Toth, già un maestro in campo artistico. Il volto di Faber – sprezzante e senza coscienza – è reso tramite una manciata di segni. A pagina cinque il pensieroso Johnny siede in una stanza la cui oscurità è riempita graficamente dal nome della ragazza che lo ha rifiutato, Elli. Toth fa ampio uso di ombre e neri pieni, che rendono ancora più potenti ed efficaci le figure che si stagliano contro di essi, come l'agghiacciante silhouette di Johnny che brandisce la sua arma nella pagina finale. **CH**

El Indio 1952

Francisco V. Coching

Traduzione titolo in italiano *L'Indio*
Prima edizione Ace Publications, Inc. (Filippine)
Autore Filippine (1919–98)
Genere Drammatico, avventura

El Indio fu serializzato dal 1952 al 1953 in episodi quindicinali di cinque pagine nel formato standard antologico filippino che conteneva dalle quattro alle otto storie seriali o autoconclusive. Nel 1952, Francisco V. Coching era diventato il principale fumettista filippino, e il suo fumetto era talmente famoso che gli adattamenti cinematografici venivano girati ancora prima che l'autore mandasse in stampa le storie completate.

A differenza degli usi dell'industria del fumetto filippina, Coching fu uno dei rari casi di autore che scriveva e disegnava le proprie storie. *El Indio* rappresentò il picco artistico dell'autore e l'esempio principale del suo stile grafico unico. Il suo uso del pennello era audace e frenetico; scolpiva figure che sembravano muoversi anche quando erano ferme. Tutti i principali fumettisti filippini, tra cui Alex Niño, Alfredo Alcala, Nestor Redondo, Rudy Nebres e Tony DeZuniga, riconoscono l'influenza di Coching.

Coching non lavorò mai all'estero, scegliendo sempre di creare storie per i suoi lettori compatrioti. Ambientato durante l'occupazione spagnola delle Filippine intorno alla fine del XIX secolo, *El Indio* racconta la storia di Fernando, il figlio di un generale filippino e di una nobildonna spagnola, che si reca nelle Filippine intenzionato a scoprire la verità su suo padre. Scrivendo in perfetta lingua tagalog, Coching tesse un avvincente racconto di amore, onore e valori romantici. *El Indio* è stato restaurato in digitale dalla Komikero Publishing nel 2004 e raccolto in un volume pubblicato da Vibal Foundation nel 2009. **GA**

Il notevole bianco e nero di Francisco V. Coching in *El Indio*. ➡

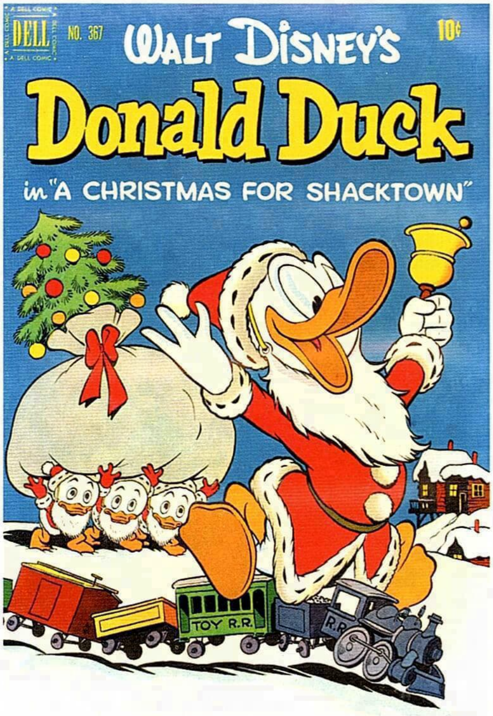


IKA- LABAS
El Indio
Katha't Guhit ni FRANCISCO V. COCHING
Ang NAKARAAN
NALIGALIG SI SABAS NANG SI FERNANDO AY MAHATULAN NG KAMATAYAN, PAGKA'T NAKILALA NIYANG ITO PALA'Y DAPAT IPAGKAPURI NG KANYANG LIPI. SAMANTALA... NANG SAMSAMIN NG KAWAL ANG ARI-ARIAN NI FERNANDO, AY NAKITA NI SABAS ANG LARAWAN NI BLANQUITA, AT AYON SA KAWAL, AY INA NI FERNANDO... NANG GABING IYON, ISA-ISANG NANUMBALIK SA ALAALA NI SABAS ANG ILANG TAGPONG NAGANAP SA NAKARAAN NIYANG LUMIPAS...
NOONG PANAHONG SIYA'Y NAPABANSAG BILANG ISANG DAKILANG TULISANG SI BARBARO... MULI NIYANG NAGUNITA ANG PUSPOS NG KATAMISANG PAG-UULAYAW NILA NI BLANQUITA...ANG LABIS NIYANG PAGKAHIBANG SA NAKALALANGONG ALINDOG NITO... NASUKAT DIN NIYA ANG KADAKILAAN NITO NANG SIYA'Y BIBITAYIN NA LAMANG AY NANIKLUHOD PA SA MAYKAPANGYARIHAN AT INIHANDOG ANG BUHAY BILANG TUBOS SA KANYANG KALAYAAN. AT HIGIT SA LAHAT... NANG MAKAMIT NI SABAS ANG KAPATAWARAN AY IPINAGPARAYA PA RIN NG BABAING ITO ANG KANYANG PAG-IBIG KAY TARCILA, NA DI NAMAN NAGLAON AT SUMAKABILANG BUHAY.

Paperino e il ventino fatale 1952

Carl Barks

Prima edizione Dell Comics (USA)
Autore USA (1901–2000)
Genere Umoristico
Riconoscimenti Disney Legends Award (1991)



Altre storie di Paperino
Paperino e la pioggia d'oro
Paperino e le vacanze in pace
Paperino allevatore di polli
Paperino e il maragià del Verdestan

Non contento di utilizzare i nipoti Qui, Quo e Qua e la fidanzata Paperina come antagonisti comici per Paperino, Carl Barks creò anche il fortunato cugino Gastone, l'esageratamente ricco Zio Paperone, lo strambo inventore geniale Archimede Pitagorico, lo scontroso vicino Jones, e una serie di altre figure episodiche per rendere un inferno la vita del suo pennuto eroe – come se non lo fosse già abbastanza di suo. *Paperino e il ventino fatale* inizia come una tradizionale storia di Natale, con Paperino che cerca di aiutare Paperina e i nipotini a raccogliere fondi per una festa a favore dei bambini più poveri.

Quando Paperino prova a chiedere cinquanta dollari a Zio Paperone, questi lo sfida a trovarne la metà da

"Signore, vuole fare un'offerta per la festa di Natale dei bambini poveri?"

solo. Dopo due tentativi falliti di far cambiare idea allo zio, Paperino chiede aiuto al cugino Gastone, che trova subito i venticinque dollari più una monetina da venti centesimi. Questo ventino in più, consegnato a Zio Paperone, tuttavia, fa sì che la fortuna del ricco papero sprofondi in una caverna nascosta, il cui fondo è così fragile che il tentativo di recuperare il denaro potrebbe farlo precipitare per sempre nelle sabbie mobili sottostanti. Alla fine, la fortuna di Paperone viene salvata proprio da ciò che più aveva disprezzato come sciocco e inutile: un trenino acquistato come regalo per i bambini poveri del Sobborgo Agonia (Shacktown).

La commedia è vivace e beffarda. I maldestri tentativi di Paperino di raccogliere fondi, inizialmente dai passanti, poi dal suo parente straricco ma avaro ("Il papero più ricco del mondo e maledettamente intenzionato a rimanere tale!"), culminano con la esilarante catastrofe della singola monetina che sfonda il deposito di Paperone. **J-PJ**

Zio Paperone e la disfida dei dollari 1952

Carl Barks

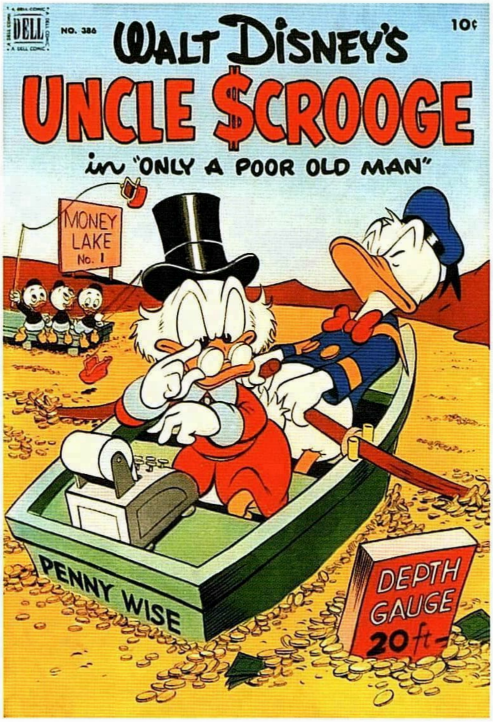
Zio Paperone è la creazione di Carl Barks più longeva nell'universo Disney. Lo zio incredibilmente ricco di Paperino apparve la prima volta nel 1947, e la sua popolarità è cresciuta sempre più nel corso degli anni fino a quando non gli è stato intitolato un fumetto a sé stante, a partire dalla serie antologica *Four Color* del 1952.

La disfida dei dollari è la prima storia personale di Paperone. Inizia col protagonista che si fa una nuotata mattutina nel deposito mentre al contempo impartisce lezioni a Paperino sulle virtù del risparmio. Ben presto, però, Zio Paperone deve fare i conti con la terribile Banda Bassotti, che ha intenzione di derubarlo a partire dal cantiere che hanno allestito accanto al deposito. Zio Paperone riesce a trasportare i suoi soldi sul fondo di un lago vicino utilizzando il camion della stessa Banda Bassotti. Il sollievo dura poco, però, perché il nascondiglio viene scoperto e la Banda Bassotti tenta subdoli trucchi per rompere la diga che trattiene il lago pieno di soldi. Alla fine ci riescono, ma Zio Paperone li sbaraglia e torna in possesso della sua fortuna.

"A cosa servono i soldi se non ti ci puoi divertire?"

In questa storia ben disegnata e superbamente ritmata, Barks inizia a dare maggiore complessità al personaggio, creandogli per esempio un passato. L'eccentrico vecchio pennuto risulta avere una lunga vita di esperienze di valore alle spalle, da cui attinge per essere più astuto di chi aspira a derubarlo. Dopo aver assistito a tutti i problemi che lo zione deve fronteggiare per mantenere i suoi soldi, Paperino pensa che i miliardi dello zio siano solo "una faticaccia", ma ovviamente Zio Paperone preferisce i soldi alla tranquillità d'animo. E chi può discutere con un papero la cui idea di divertimento è farsi una nuotata mattutina in una piscina piena di dollari? **J-PJ**

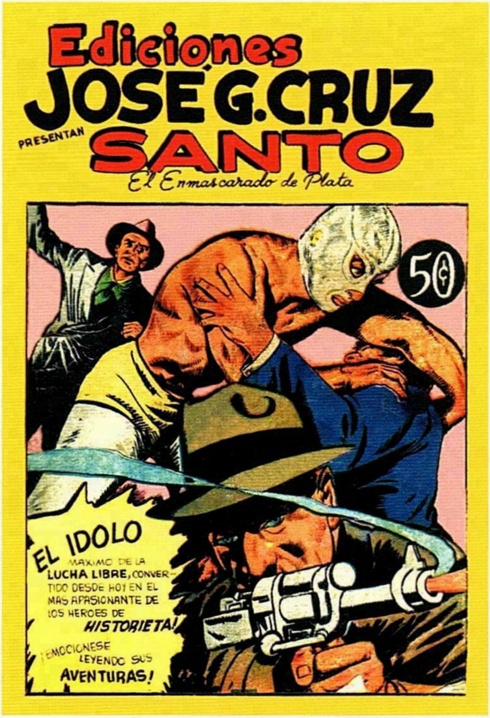
Titolo originale Only a Poor Old Man
Prima edizione Dell Comics (USA)
Autore USA (1901–2000) **Genere** Umoristico
Riconoscimenti Shazam Award (1970)



Altre storie di Zio Paperone
Zio Paperone e la Stella del Polo
Zio Paperone e i terremotari
Zio Paperone e il ratto del ratto
Zio Paperone e la dollarallergia

El Santo, el enmascarado de plata 1952

José G. Cruz José Trinidad Romero



Traduzione titolo in italiano *Il Santo, l'uomo con la maschera d'argento* **Prima edizione** Ediciones José G. Cruz (Messico) **Autori** Cruz (Messico, 1917–89); Romero (Messico, 1925–99) **Genere** Avventura, fantastico

Niente meglio del *luchador* (combattente di lotta libera) può rappresentare l'eroe messicano. L'El Santo in carne e ossa (Roberto Guzmán Huerta) è forse l'icona popolare più famosa del Messico, dopo la Vergine di Guadalupe e le immagini di José Guadalupe Posada celebrate nel *Giorno dei morti*. Quando questa serie ebbe inizio nel 1952, El Santo era già una celebrità, e José G. Cruz unì fotografia e fumetto grazie all'abilità di José Trinidad Romero. Nonostante tecnicamente si tratti di un fotoromanzo, la pubblicazione era reclamizzata come *historieta* (fumetto).

Le trasmissioni televisive in Messico non iniziarono prima del 1955, quindi il fotoromanzo settimanale di *El Santo, el enmascarado de plata* fu un prodotto avanti con i tempi sia in termini narrativi che grafici. Il primo numero mostrava un vigilante mascherato che difendeva gli abitanti di Santa Cruz contro gretti criminali. Ferito a morte, l'eroe chiede a suo figlio di continuare la sua lotta indossando una maschera da *lucha libre* argentata per diventare El Santo. Dotato di una forza sovrannaturale e di abilità atletiche, l'unico punto debole di El Santo è la rimozione della maschera. La tecnica di Romero unisce un'estetica fotografica noir che andava di pari passo con le mezzetinte degli altri fumetti messicani dell'epoca.

El Santo venne interpretato da Roberto Guzmán stesso, ma spesso era Horacio Robles, uno dei curatori della rivista, a indossare la maschera per le sessioni fotografiche. *El Santo* resta un pezzo fondamentale della storia del fumetto messicano, ed è uno dei più ricercati tra i collezionisti di fumetti e rarità della cultura pop. **EPr**

"Guzmán morì di infarto. Venne seppellito con indosso la sua maschera argentata."

Letture simili

Batman Bill Finger e Bob Kane
Canciones Inolvidables José G. Cruz
Dick Tracy Chester Gould
El Vampiro Tenebroso José G. Cruz
Sonámbulo Rafael Navarro

MAD 1952

✎ Harvey Kurtzman ✎ Harvey Kurtzman, Jack Davis, Bill Elder e Wally Wood

Prima edizione EC Comics (USA)
Autore USA (1924–93)
Genere Umorismo
Adattamento Teatro: *The MAD Show* (1966)

Molto prima di diventare, come è tuttora, una rivista satirica che basa gran parte del suo umorismo sulla derisione del mondo dello spettacolo americano, *MAD* fu un albo a fumetti che osò avventurarsi dove pochi altri fumetti avevano osato prima. Malgrado il suo corso sia durato solo tre anni e ventitré uscite, l'influenza artistica di *MAD* sugli autori figli del cosiddetto "baby boom" degli anni Cinquanta e Sessanta che avrebbero dato vita al movimento underground fu notevole, come lo fu del resto in generale nel formare lo spirito della comicità americana.

Originariamente battezzata *Mad Mag* dall'editore della EC Comics William M. Gaines, fu poi Harvey Kurtzman ad abbreviarne il titolo in *MAD* quando si mise al lavoro sulla rivista assumendo degli umoristi come sceneggiatori e, come disegnatori, artisti con cui aveva un rapporto diretto. I tre disegnatori più presenti sulle pagine di *MAD* sono Jack Davis, Wallace "Wally" Wood e Bill Elder. Ognuno di loro possedeva uno stile unico che distinse *MAD* da ogni pubblicazione rivale. Wood aveva già lavorato per i titoli di fantascienza della EC, mentre Davis aveva lavorato al fianco di Kurtzman su *Two-Fisted Tales* e *Frontline Combat*, ma con *MAD* ebbero modo di liberare completamente la loro creatività, dando vita ad alcuni dei loro lavori migliori.

Dopo un frustrante inizio lento, *MAD* riuscì a decollare grazie a "Superduperman!", la brillante parodia del celebre eroe della DC Comics Superman a firma Wood e Kurtzman che apparve come storia principale di *MAD* #4. In seguito, l'attacco satirico del team di *MAD* non risparmiò altri famosi personaggi dei fumetti (Batman, Braccio di Ferro, Il Principe Valiant, Flash Gordon, Little Orphan Annie, Plastic Man, Pogo), oltre a star del cinema e della televisione, la stampa e la pubblicità. Nemmeno i classici della letteratura la scamparono. "Shermlock Sholmes" e "The Hound of the Basketballs!" di Bill Elder (*MAD* #7 e #16) ridussero il grande detective di Conan Doyle a un investigatore imbranato; mentre Davis disse la sua sul classico *Alice nel paese delle meraviglie* (*MAD* #18) facendo incontrare all'eroina di Lewis Carroll Bugs Bunny invece del Bianconiglio.

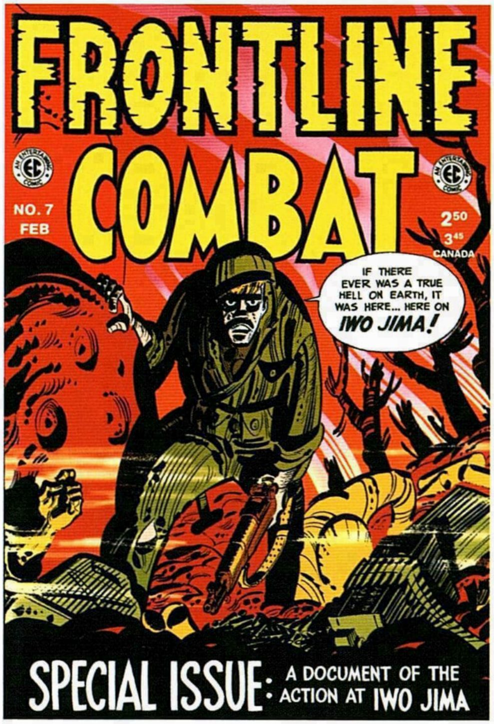
Davis disegnò anche "The Face Upon the Floor" (*MAD* #10), una rivisitazione del poema di H. Antoine D'Arcy su un artista alcolizzato che, dopo aver disegnato sul soffitto di una camera da letto l'immagine della sua ex amata Madeline, cade morto stecchito alla visione di tanta bellezza. Ma trattandosi di *MAD*, il ritratto di Madeline fu realizzato dall'eccentrico Basil Wolverton, che la ritrasse nell'ultima vignetta come una racchia con gli occhi che strabuzzano dalle orbite e grossi denti protuberanti. Lena la iena, altra creazione di Wolverton apparsa sulla copertina di *MAD* #11 come "bellezza del mese", è una racchia barbuta che appare su uno sfondo che parodizza le copertine della famosa rivista *Life*, ed è diventata una delle immagini più iconiche di *MAD*. Nel suo fumetto autobiografico *Ode a Harvey Kurtzman*, Robert Crumb rivela: "La copertina di *MAD* #11 cambiò per sempre la mia visione del mondo!"

MAD è riconosciuto come il precursore del fumetto underground e di uno spirito anticonformista costantemente critico verso istituzioni e preconcetti. "Non dimentichiamo", disse Kurtzman in un'intervista all'editore Russ Cochran, "che Topolino è pur sempre un ratto gigante". Nel 1955, Kurtzman rinnovò *MAD* rendendolo a tutti gli effetti una rivista, prima di lasciare la EC lo stesso anno per darsi alla cura e alla scrittura delle riviste satiriche *Trump*, *Humbug*, e *Help!*. **EP**

Frontline Combat 1952

Harvey Kurtzman Harvey Kurtzman, Jack Davis, Bill Elder, John Severin e Wally Wood

Prima edizione EC Comics (USA) **Autori** Kurtzman (USA, 1924–93); Davis (USA, 1924); Elder (USA, 1921–2008); Severin (USA, 1921); Wood (USA, 1927–81) **Genere** Guerra



Altre opere di Harvey Kurtzman
Jungle Book
The Bedside MAD
The EC Archives: Frontline Combat con Jerry DeFuccio, Wally Wood, Jack Davis e altri

La prima storia di *Frontline Combat* #7, "Iwo Jima", presenta l'isola dal punto di vista dei piloti di bombardieri che si battevano per tornare alla base dopo esser stati colpiti dalla contraerea nemica. L'aereo non ce la può fare a ritornare alla base, ma c'è la possibilità di raggiungere la piccola isola vulcanica di Iwo Jima, per la quale i Marines americani si stanno ancora battendo. La storia coglie l'opportunità per mostrare la geologia dell'isola in alcuni dettagli, oltre alla posizione geografica all'estremo sud della catena di isole che si estendono nella parte meridionale dell'arcipelago giapponese.

La seconda storia, "Lo sbarco", racconta l'invasione dell'isola da parte dei Marines, ed è una delle tante storie di guerra della EC Comics che ruota attorno alla vigliaccheria di uno dei personaggi. "Le caverne" – un racconto in tipico stile EC – sposta il punto di vista sui giapponesi che difendono Iwo Jima, e porta con sé di nuovo una critica ironica su come culture diverse hanno concezioni divergenti dell'eroismo. La storia finale "Ripulitura", completa il ciclo. I Marines hanno messo in sicurezza l'isola e finalmente, per il bombardiere della prima storia, è possibile atterrare. Due fratelli si riuniscono – uno del bombardiere e uno dei Marines – ma non prima che uno dei due finisca per mettere profondamente alla prova la propria convinzione verso le ragioni della guerra.

"Perché sono qui? Perché? Cosa voglio da questo vulcano puzzolente? Perché stiamo morendo per lui?"

Sotto l'illuminata guida editoriale di Kurtzman, i fumetti di guerra della EC illustrarono le azioni e le emozioni di uomini di entrambi gli schieramenti con grande realismo. Le storie offrono una forte condanna della guerra da parte di una generazione di autori cresciuti durante gli orrori del secondo conflitto mondiale. **RR**

Shock SuspenStories 1952

Al Feldstein e William Gaines Al Feldstein, Jack Davis, Jack Kamen e altri

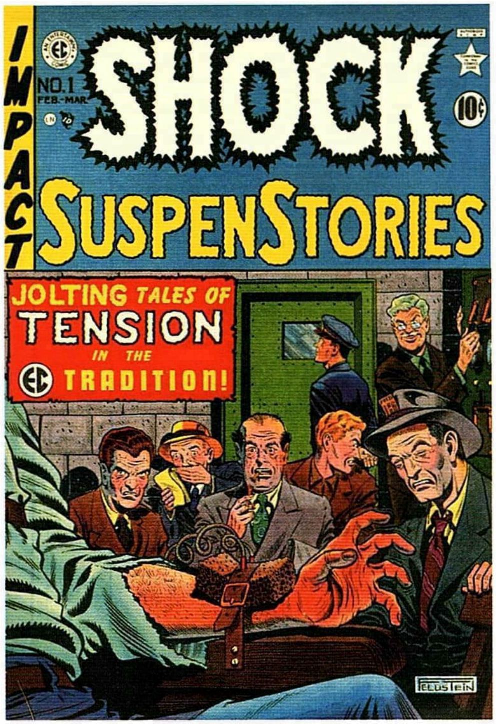
Prima edizione EC Comics (USA)
Autori Feldstein (USA, 1925); Gaines (USA, 1922–92); Davis (USA, 1924); Kamen (USA,1920–2008)
Genere Realistico

Shock SuspenStories venne lanciato dalla EC Comics per dare ai lettori un assaggio in una sola storia, del genere di fumetti che pubblicava. Il primo numero si apriva con la storia *The Neat Job*, un poliziesco illustrato da Jack Kamen. La storia *Yellow*, disegnata da Jack Davis, aveva invece la tipica trama delle storie pubblicate sulle riviste *Two-Fisted Tales* o *Frontline Combat*. *The Monsters*, disegnato da Joe Orlando, è un raffinato esempio delle storie che si potevano trovare in *Weird Science* o *Weird Fantasy*, mentre la storia finale *The Ring* (con i disegni di Graham "Ghastly" Ingels) è da considerarsi un esempio dei racconti lievemente horror pubblicati su *Tales from the Crypt*, *Vault of Horror* oppure *Haunt of Fear*.

Nel #2 apparve *The Patriots*. Il fumetto racconta del destino di un veterano cieco, le cui azioni durante la parata dei soldati ritornati dalla guerra in Corea sono male interpretate dagli ultrapatriottici spettatori. Si trattò della prima storia della EC Comics a parlare apertamente e criticamente della politica e della società, e a mettere tali argomenti al centro della narrazione. Il tema portante della storia, il mal indirizzato zelo anti-comunista della gente comune, esemplifica il pensiero liberale che sta alla base di *Shock SuspenStories*. Storie successive avrebbero avuto come temi anche il razzismo, l'antisemitismo, la corruzione e la brutalità della polizia.

"Che il dolore debba essere l'unico maestro? […] Possiamo imparare ad amare… invece che a odiare?"

La cancellazione di *Shock SuspenStories* nel 1954, destino condiviso dalla maggior parte dei fumetti della EC Comics, mise a tacere una delle voci più provocatorie e pungenti dell'industria fumettistica americana, che si sarebbe ripresentata solo durante gli anni Sessanta con la sua influenza sul movimento underground. **RR**



Altre opere di Al Feldstein e William Gaines
Crime SuspenStories
Haunt of Fear
Tales from the Crypt
Vault of Horror


Rolf Kauka
Fix und Foxi
Wer spazieren geht, lebt gesund...
...und wird nicht rund.
Was schleppen die beiden denn da durch die Gegend?
Das geeignete Ziel für meine Schießkünste.
Solch einen Tag muss man nutzen.
BUM
Hast du Töne?
BUM
Wer ballert denn hier so in der Gegend rum?
Mir schwant Böses!
Ein echter Lupo-Scherz!
Du sollst uns kennen lernen!
Das rächt sich!
Man trifft sich immer zwei Mal!
Ich treff immer beim ersten Mal!
370

Fix und Foxi 1953

Rolf Kauka

Traduzione titolo in italiano *Fix e Foxi*
Prima edizione Kauka Verlag (Germania)
Autore Germania (1917–2000)
Genere Per bambini

Fix e Foxi non sono soltanto i personaggi della striscia a fumetti più famosa del fumetto tedesco, ma il loro nome sta anche all'origine dell'espressione gergale *fix un fertig*, ovvero "esausto". Le due giovani volpi, fratelli gemelli, appaiono come personaggi minori nella prima antologia della serie di Rolf Kauka, *Till Eulenspiegel*. Kauka li sviluppò nel 1953 quando reinterpretò la storia tradizionale di *Reynard la volpe* e *Isegrim il lupo*. I due personaggi diventarono talmente famosi che la serie fu rinominata *Fix und Foxi*.

I due protagonisti erano archetipi in cui il lettore poteva identificarsi: di larghe vedute, moralmente integri, istruiti, e socialmente consapevoli. Fix, in salopette gialla, è caratterizzato come il più intelligente e pragmatico dei due; Foxi, vestito di blu, è un tipo più timoroso e riflessivo. Il loro amico Lupo, un adorabile scroccone che vorrebbe diventare un ladruncolo, è colui che dona caos ed eccitazione alla serie. Lupo diventò la vera star della serie e in seguito ebbe anche un titolo tutto suo, nel quale Kauka pubblicò le prime traduzioni tedesche dei fumetti franco-belgi.

Nel 1951, dopo l'arrivo dei fumetti americani in Germania, Kauka fondò una casa editrice. C'erano pochi fumettisti nella giovane Repubblica Federale Tedesca, e Kauka collaborò quindi con autori jugoslavi, italiani e spagnoli. Fix e Foxi sono figli della Germania del dopoguerra. Sebbene la serie fosse ispirata ai fumetti americani, in particolare all'immaginario del *Paperino* di Carl Barks, Kauka voltò quasi del tutto le spalle all'umorismo e seguì invece un approccio puramente educativo. **MSc**

Sgt. Kirk 1953

Héctor Gérman Oesterheld Hugo Pratt

Titolo originale *El Sargento Kirk*
Prima edizione Editorial Abril (Argentina)
Autori Oesterheld (Argentina, 1919–77); Pratt (Italia, 1927–95) **Genere** Western

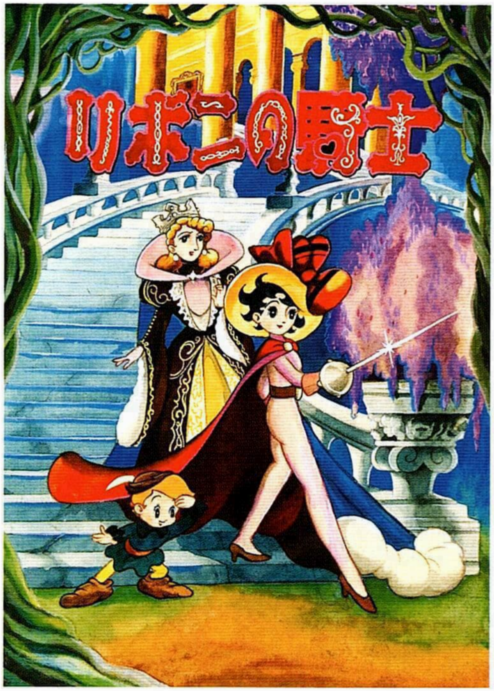
Nel 1941 l'editore italiano Cesare Civita si trasferì in Argentina in fuga dall'antisemitismo diffuso in Europa. A Buenos Aires fondò la casa editrice Editorial Abril, assumendo sceneggiatori e disegnatori italiani, incluso Hugo Pratt (che arrivò nel paese nel 1949). Pratt conobbe l'autore argentino Héctor Gérman Oesterheld presso la Editorial Abril nel 1951. Qualche mese dopo i due collaborarono a *Sgt. Kirk* per la rivista *Misterix*. Nel 1958 Oesterheld e Pratt riesumarono la serie per la casa editrice di Oesterheld, la Editorial Frontera. *Sgt. Kirk* fu disegnato anche da Jorge Moliterni, Horacio Porreca, Gisela Dester e, durante gli anni Settanta, da Gustavo Trigo (per la rivista per bambini *Billiken*).

Il Sergente Kirk è un soldato statunitense che combatte durante la Guerra civile americana e durante le Guerre indiane. Dopo aver preso parte a un massacro in quest'ultima, finisce per mettere in discussione le proprie azioni e decide di combattere dalla parte del nemico. Kirk e un gruppo di altri personaggi – Maha (che appartiene al popolo Chattooga ed è anche fratello di sangue di Kirk), Corto Lea (ispirazione per un altro personaggio di Pratt, *Corto Maltese*), un ex fuorilegge, e il Dr. Forbes (lo "sciamano bianco", come lo chiamano gli indiani) – vivono insieme nel loro ranch a Cañadón Perdido. La serie fu disegnata splendidamente da Pratt e sostenuta da un notevole lavoro di ricerca da parte di entrambi gli autori. L'ottica introspettiva di Oesterheld regala un fumetto popolato da antieroi, fondato su un messaggio antirazzista. Come dice il sergente Kirk: "Non esistono né visi pallidi né indiani... esistono solo uomini". **DI**

← Il disegno è dominato da colori primari; Kauka ritenne che le sue volpi dovessero essere rosse.

La principessa Zaffiro 1953

Osamu Tezuka



"La principessa Zaffiro è *largamente considerato come il progenitore degli attuali shojo manga."*

Frederik L. Schodt, critico

Altre opere di Osamu Tezuka
I bon bon magici di Lilly
Metropolis
MW
W-3 (The Amazing Three)

Titolo originale *Ribon no kishi*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Avventura

Con *La principessa Zaffiro*, il "Dio del manga" Osamu Tezuka adottò in un fumetto per ragazze innovazioni grafiche e narrative che aveva già portato nei fumetti per ragazzi. Nell'immaginario regno medievale di Silverland, la principessa Zaffiro è la legittima erede al trono, ma essendo femmina – per colpa di un dispetto del giovane cherubino Tink (aka Choppy), che le aggiunse un secondo cuore femminile oltre al suo primo, maschile – non può ricoprire la carica che le spetterebbe. Il re la cresce e veste come fosse un maschio, tenendo il fatto nascosto alla popolazione. Il principale avversario della serie è il duca Duralumon, sospettoso sul sesso di Zaffiro e impegnato a impossessarsi del trono. Tra le altre minacce che Zaffiro deve affrontare per difendere il proprio regno, oltre al dispettoso Tink, disceso sulla terra per rimuoverle il cuore in più, ci sono anche Satana e sua figlia Heckett.

Col suo tono leggermente kitsch, *La principessa Zaffiro*, oltre all'influenza disneyana onnipresente in Tezuka, mostra i suoi interessi verso il cinema europeo di ambientazione medievale e, in particolare, verso il teatro giapponese femminile *Takarazuka*, fondamentale nei primi anni di formazione dell'autore. La principessa Zaffiro ebbe un seguito nel 1959, *Futago no Kishi* (I cavalieri gemelli), con protagonisti il figlio e la figlia di Zaffiro, oltre a un remake del manga originale pubblicato sulla rivista *Nakayoshi* e un sequel fantascientifico uscito su *Shoho Friend* nel 1967, disegnato da Hideaki Kitano. Nello stesso anno, il fumetto ispirò una serie animata televisiva trasmessa in Italia nel 1980. **AMo**

The Heart of Juliet Jones 1953

Elliot Caplin Stan Drake

Traduzione titolo in italiano *Il Cuore di Juliet Jones*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Caplin (USA,1913–2000); Drake (USA, 1921–97)
Genere Soap opera

Nel 1953 Stan Drake, stanco di lavorare in pubblicità, pensò di tornare al fumetto, praticato per un breve periodo prima di partire per le armi, durante la Seconda guerra mondiale. Contattò la King Features, che voleva lanciare una striscia che competesse con la popolare soap opera a fumetti *Mary Worth*, e così venne presentato allo sceneggiatore Elliot Caplin. Caplin rimase impressionato dallo stile realistico e fotografico di Drake, perfetto per realizzare il progetto: nacque così *The Heart of Juliet Jones*, e fu subito un successo. Negli anni Cinquanta le soap opera, rivolte esclusivamente al pubblico femminile, affamato di romanticismo e con un rinnovato potere economico, saturavano tutti i mezzi d'intrattenimento, dai film alla radio, fino ai fumetti.

Il fumetto narra la vita amorosa di due sorelle molto diverse, che vivono in una piccola città. La brunetta Juliet è modesta, matura e di successo. La più piccola, la formosa bionda Eve, è civettuola, irresponsabile e spesso nei guai. Giocano un ruolo importante il loro anziano padre vedovo, Pops, e una successione di uomini belli, realizzati e benestanti che si innamorano di una o l'altra delle sorelle (o di entrambe).

Le trame di Caplin vennero lodate per la qualità, ma furono i disegni di Drake a dare al fumetto maggiore rilevanza. Le illustrazioni, ispirate a fotografie, catturavano il movimento dei personaggi e il loro linguaggio corporeo. Drake attinse ai metodi compositivi della pubblicità del tempo. Ma forse la sua maggiore abilità fu nel disegnare molteplici e accurate espressioni sui volti dei personaggi, dalla più sottile alla più estrema delle emozioni. **TRL**

The Juggler of Our Lady 1953

R. O. Blechman

Traduzione titolo in italiano *Il giullare di Nostra Signora*
Prima edizione Henry Holt (USA)
Autore Oscar Robert Blechman (USA, 1930)
Genere Drammatico **Adattamento** Animazione (1958)

Basato sull'opera del 1882 *Le Jongleur de Notre Dame* di Anatole France – basata a sua volta su di una leggenda medievale – *The Juggler of Our Lady* fu il primo libro di R. O. Blechman. In molti lo reputano un albo illustrato più che un fumetto, ma c'è chi lo considera un esempio pionieristico di graphic novel: le illustrazioni prive di margini sono presentate in sequenza, con poco o niente testo sotto di esse, mentre i dialoghi sono racchiusi da balloon. Il lavoro è eseguito secondo il marchio di fabbrica di Blechman: personaggi minuti, disegnati con una linea scarabocchiata, ma espressiva, che si muovono su sfondi minimali, ma efficaci.

Il giocoliere errante Cantalbert entra in un monastero per "sentirsi parte di una famiglia", ma è sottovalutato dagli altri monaci perché privo di talenti, se non l'abilità di giocoliere. La storia è l'ennesima variazione sul tema "chiunque è speciale, a modo suo", poiché l'essere giocoliere farà guadagnare a Cantalbert la benedizione della Vergine Maria. La leggenda originale prevede che Maria asciughi il sudore di Cantalbert, dopo che questi cade esausto a causa degli sforzi, ma Blechman rivisita la scena mostrando semplicemente un fiore che cade di fianco a Cantalbert.

The Juggler of Our Lady fu adattato come cortometraggio animato nel 1958, prodotto dai Terrytoons Studio, diretto da Al Kouzel e Gene Deitch e narrato da Boris Karloff; e fu davvero fedele ai disegni di Blechman. L'intero libro fu riprodotto in formato rimpicciolito nella monografia su Blechman *Between the Lines* nel 1980, mentre una riedizione dell'originale è uscita nel 1997. **AMo**

Jerry Spring 1954

"Jijé"

Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Joseph Gillain (Belgio, 1914–80)
Genere Western
Riconoscimenti Grand Prix Saint-Michel (1975)



"Ho sempre preferito il bianco e nero."

Epitaffio di Jijé (Joseph Gallain)

Quando creò *Jerry Spring*, Joseph Gillain (alias "Jijé") aveva prodotto fumetti per l'editoria belga per oltre venti anni, in particolare *Spirou*, del quale fu tra i principali autori. Nel 1954, quando il suo cowboy apparve la prima volta, il suo ritmo di lavoro era febbrile. Nonostante la mole di lavoro, iniziò questa nuovo progetto perché aveva vissuto negli Stati Uniti tra il 1948 e il 1950, e voleva riprodurre i "paesaggi impressionanti" che vi aveva visto. Edizioni Dupuis, casa editrice di *Spirou*, non aveva rinnovato la licenza per *Red Ryder*, la lunga serie di Fred Harman. C'era quindi spazio per accogliere un nuovo western, più realistico di *Lucky Luke*, con cui condivideva le pagine del settimanale.
L'ombroso gringo Jerry è accompagnato da Pancho, un amigo messicano e, come in altri fumetti western (*The Cisco Kid*, per esempio), lottano contro i cattivi e difendono le cause degli oppressi: indiani d'America, naturalmente, ma anche afro-americani. Questo tipo di attenzioni era così raro nelle pubblicazioni francesi del tempo che *Jerry Spring* influenzò in modo permanente le future generazioni di fumettisti che hanno affrontato il genere. Ma è anche la qualità grafica della serie ad affascinare. Quando era lo stesso Jijé a inchiostrare i bozzetti a matita, riusciva incredibilmente a conservarne la freschezza. Nella sua ricerca di spontaneità preferiva lavorare in bianco e nero, e le sue molte scene notturne raggiunsero il livello degli autori statunitensi che aveva osservato attentamente: Will Gould, Frank Godwin, Milton Caniff e Noel Sickles.

Jerry Spring è apparso in 21 album fino al 1979, e quando Jijé invitò a collaborare sceneggiatori come Maurice Rosy, René Goscinny, John Acquaviva e Jacques Lob, fu più per acquisire da loro spunti su cui sviluppare le storie, che non i dialoghi effettivi. In genere riscriveva interamente le sceneggiature ricevute, preservando così la propria libertà narrativa, oltre a quella grafica. **CM**

Mumin 1954

Tove Jansson

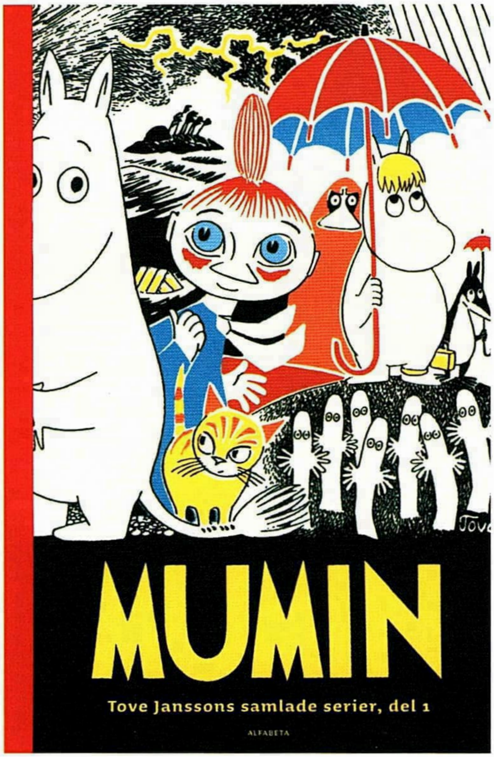
Ai lettori deliziati dai picchi creativi raggiunti da Tove Jansson con i libri per bambini dei *Mumin*, le sue strisce rivelano quanto l'autrice fosse riuscita a raffinare le proprie doti narrative e artistiche. Nel 1952, l'autrice nativa di Helsinki non si fece scappare l'opportunità di un contratto con l'Associated Newspaper Syndicate di Londra, che le propose di creare "una striscia interessante, non necessariamente per bambini", che avrebbe visto protagonisti la sua banda di creature simili a ippopotami, eretti e senza bocca "usati per rappresentare una satira del cosiddetto stile di vita civilizzato". Il sogno della Jansson era sfruttare i soldi della creazione di "sole sei strisce a settimana" per il Londinese *Evening News*, per essere abbastanza libera di perseguire il suo obiettivo di dipingere. Ma l'idea svanì presto quando, nel 1954, il tempo per creare le strisce iniziò a ridursi, visto che da due vignette era passata a ben cinque.

Quasi novizia del mondo del fumetto, la Jansson riuscì a creare uno stile nuovo che si rivela in varie soluzioni formali, per esempio nelle suddivisioni verticali delle vignette, realizzate per mezzo di immagini di alberi, corde o porte.

A differenza dei libri illustrati dei *Mumin* pubblicati fino a quel momento, nella strip l'autrice limita il testo creando nei baloon dialoghi concisi, ma aumentando le vignette per vivacizzare ancora di più i suoi capricciosi e affascinanti personaggi, fra cui il romantico Mumin, onesto e dai modi commoventi, la femminile Snorkmaiden, l'arraffatore di soldi Sniff e il solitario e spettrale Groke.

Tutt'altro che un lavoro secondario, le sue strisce– più di 800 nell'arco di cinque anni – mantengono lo spirito di celebrazione della vita proprio delle fiabe originali dei *Mumin*. Pubblicata sui quotidiani di quaranta paesi, la striscia della Jansson celebra con grazia la pazienza, la conciliazione e la comprensione che sono sempre stati il cuore della vasta famiglia dei troll Mumin. **PG**

Titolo originale *Moomintroll*
Prima edizione Schildts (Finlandia)
Autore Svezia-Finlandia (1914–2001)
Genere Fantastico, per bambini



"Io voglio solo vivere in pace, piantare patate e sognare"

The Bash Street Kids 1954

Leo Baxendale

Prima edizione D. C. Thomson (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1930)
Genere Umorismo
Spin-offs *Pup Parade, Simply Smiffy, Singled Out*

Tra il 1953 e il 1954, su un periodico semestrale, Leo Baxendale introdusse tre strip che sono ancora in corso dopo più di cinquant'anni. Tra queste c'erano *Little Plum*, che attingeva alla cultura dei Nativi Americani, e *Minnie the Minx*, che in pratica cambiava sesso al già popolare *Dennis the Menace*. La fama di *The Bash Street Kids* superò quella di entrambe le altre.

Nonostante i tre libri di Ronald Searle sulla scuola St. Trinian fossero popolari, l'ispirazione per l'anarchica classe di Baxendale nacque da una vignetta di Carl Giles. I Bash Street Kid furono innanzitutto presentati in una serie di singole vignette umoristiche intitolata *When the Bell Rings* (Quando suona la campanella), che si collocava in una tradizione britannica nata mezzo secolo prima con la serie a fumetti *Casey Court*.

Al suo apice Baxendale fu sbalorditivo: mescolava la creatività di Heath Robinson con frenetiche illustrazioni ispirate alle fatiche dei suoi colleghi di *The Beano*. Gli fu offerto il triplo del compenso per occuparsi della striscia sindacata *Little Sport*, ma non bastò a fargli lasciare *The Beano*; ci riuscì invece nel 1962 l'offerta di creare i propri fumetti per la Odhams. All'epoca aveva disegnato 424 strisce di *Bash Street Kids* senza un contratto. In termini di talento e influenza, fu una sorta di Carl Barks britannico.

Negli anni Ottanta Baxendale denunciò la D.C. Thomson per questioni di diritti e compensi. La causa fu risolta in fase pre-processuale. Nessuna delle due parti ne parlò pubblicamente, ma è quasi certo che a Baxendale siano stati infine riconosciuti i milioni che i suoi personaggi avevano fatto guadagnare all'azienda. **FP**

Les voleurs du Marsupilami 1954

André Franquin

Traduzione titolo in italiano *I ladri del Marsupilami*
Prima edizione *Spirou & Fantasio* (Belgio)
Autore Belgio (1924–97)
Genere Umorismo

In *Spirou e gli eredi*, il fumetto precedente a *I ladri di Marsupilami*, Spirou e Fantasio avevano attraversato diverse prove per conquistare l'eredità di uno zio di Fantasio. La ricerca si era conclusa con il ritorno della più popolare e originale tra le creazioni di André Franquin per la serie franco-belga *Spirou e Fantasio*: il Marsupilami. Si tratta di un piccolo animale peloso, giallo con macchie nere e una coda lunga e forte. Noto per le sue esclamazioni "Houba! Houba! Ha! Ha! Ha!", il Marsupilami è un animale incline alle risate e in possesso di un grande senso dell'umorismo, ma che può anche arrabbiarsi molto se viene fatto del male a lui o ai suoi amici.

In questa storia, *Spirou e Fantasio*, preoccupati dall'apatia del Marsupilami dietro le sbarre dello zoo, complottano su come riportare la creatura nel suo ambiente naturale. Prima che possano agire in questo senso, il Marsupilami viene rubato per uno show circense, e i due amici affrontano varie disavventure per cercare di riacchiapparlo, con l'aiuto dello scoiattolo Spip e il loro eccentrico amico, il conte di Champignac.

Questo episodio di *Spirou* offre una miscela ideale di avventura e gag umoristiche. Lo stile di disegno di Franquin è sufficientemente dinamico per gli eventi drammatici, e il suo ritmo è quasi perfetto. Franquin sapeva anche come fare paura, come ottenere il maggior risultato da pagine immerse dalla notte, o dalla luce solitaria di una una torcia elettrica. Ma la vera star dello show è il Marsupilami, che non è solo una bestia incredibilmente feroce e un animaletto carino, ma anche un grande amico a cui stare vicino. **RPC**

5

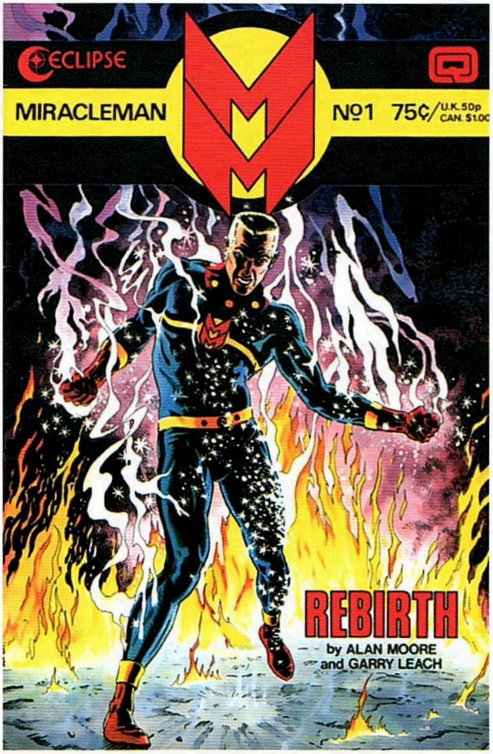
LES VOLEURS DU MARSUPILAMI

PAR Franquin



Marvelman/Miracleman 1954

"Mick Anglo" e altri



"Nel 1982 sembra un'assurdità, ma negli anni Cinquanta aveva perfettamente senso. È così che ricordo. È così che è andata."

Altre opere di Alan Moore
The Killing Joke con Brian Bolland
V for Vendetta con David Lloyd
Watchmen con Dave Gibbons

Prima edizione L. Miller and Son (Gran Bretagna)
Autore Maurice Anglowitz (Gran Bretagna, 1916)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Premio Eagle (1983)

Dopo che l'editore statunitense Fawcett cessò le pubblicazioni di Capitan Marvel, il suo supereroe più venduto, in seguito a una causa legale per le somiglianze tra il personaggio e Superman, nel 1954 l'editore britannico L. Miller and Son incaricò Mick Anglo di creare un eroe simile. A differenza del Capitan Marvel corvino che pronuncia la parola magica "Shazam!," Marvelman è l'inglese biondo Mike Moran che urlando "Kimota!" si trasforma in un supereroe nuovo e al contempo familiare. Anglo produsse la serie di *Marvelman* fino al 1963, ma il suo periodo glorioso ha inizio nel 1982 sulle pagine di *Warrior*, per opera dello sceneggiatore Alan Moore e dei disegnatori Garry Leach e Alan Davis.

L'interpretazione di Moore è incentrata sull'impatto emotivo – assai realistico – che essere un supereroe ha sull'ormai adulto Moran, e su sua moglie. Per evitare ulteriori problemi legali, *Marvelman* diventò *Miracleman* quando la serie fu ristampata negli Stati Uniti.

Moore spinge il concetto di supereroe alle sue conseguenze più estreme nel terzo "libro" della trilogia, reso in maniera suggestiva dal disegnatore John Totleben, che coglie sia la brutalità ingiustificata di un supercriminale privo di scrupoli nel distruggere mezza Londra, sia il "paradiso" imposto da Miracleman all'umanità. Purtroppo la successiva trilogia sceneggiata da Neil Gaiman e incentrata sulla destrutturazione dell'utopia di Miracleman si interruppe per il fallimento della casa editrice. Da quel momento *Marvelman/Miracleman* è sprofondato in una miriade di vertenze legali ed è rimasto a lungo fuori catalogo. **PG**

Rick Random 1954

Harry Harrison e altri Ron Turner

Prima edizione Amalgamated Press (Gran Bretagna)
Autori Harrison (Stati Uniti, 1925); Turner (Stati Uniti, 1922–98)
Genere Fantascienza

Il successo di Dan Dare determinò la nascita di un piccolo esercito di intrepidi astronauti. Uno dei più riusciti è Rick Random della Amalgamated Press, creato da Ted Holmes sulle pagine di *Super Detective Library*, una testata tascabile che ristampava le strisce poliziesche dei quotidiani. Secondo il leit motif della testata, anche Rick Random è un detective e lavora per l'Interplanetary Bureau of Investigators.

La serie è ambientata nel 2040, quando la Terra e i pianeti circostanti sono riuniti sotto il consiglio interplanetario, e il viaggio interspaziale è la norma. I casi di Random si svolgono in tutta la galassia e comprendono civiltà remote, pirati spaziali, robot, viaggi nel tempo e pianeti di mare e ghiaccio. Dal 1957, molte storie vennero sceneggiate dallo scrittore di fantascienza americano Harry Harrison, ma come da consuetudine dei fumetti inglesi negli anni Cinquanta, Rick è un personaggio sostanzialmente indefinito e dalla mascella squadrata. L'accento si spostò sui ritmi veloci dell'azione e sull'aspetto spettacolare delle vicende, entrambi resi con grande verve dal disegnatore Ron Turner.

Appassionato di fantascienza e autore delle copertine di numerosi romanzi tascabili inglesi, Turner collaborò a partire dal secondo episodio, e prestò alla serie i suoi disegni freschi e inventivi per i successivi sei anni. Il suo stile mescola eleganti architetture Art Déco e le astrazioni surrealiste di Joan Miró e di Giorgio de Chirico, cogliendo il senso noir dell'azione. Turner godette poi di una lunga carriera nel settore, ma senza più raggiungere l'inventiva di quel periodo. **DR**

Jeff Hawke 1954

Sydney Jordan

Titolo originale Jeff Hawke
Prima edizione *Daily Express* (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1931)
Genere Fantascienza

Quando Sydney Jordan propose al quotidiano britannico *Daily Express* l'idea di una serie di fantascienza, i redattori gli suggerirono di battezzare l'eroe Jeff Hawke e di fargli prestare servizio come pilota, sulla scorta degli aviatori della RAF nella Seconda guerra mondiale. Jordan acconsentì e spedì il suo protagonista nello spazio.

Pur debuttando come semplice pilota collaudatore, l'ufficiale Hawke attira forme di vita aliene con una frequenza allarmante. La serie è ambientata negli allora futuri anni Novanta: il genere umano ha raggiunto Plutone e la Gran Bretagna ha una sua agenzia aerospaziale. Ospite della federazione galattica, Hawke viaggia ancora più lontano, a 20.000 anni luce di distanza. Ed è allora che la serie si fa davvero interessante. Nel 1955 lo sceneggiatore Willie Patterson, vecchio compagno di scuola di Jordan, inizia a collaborare alla serie e le storie diventano nettamente più spiritose, fantasiose e piene di stravaganti creature aliene. Tra le molte creazioni memorabili ricordiamo il gigantesco criminale Chalcedon, il grande occhio volante Tallid e Kolvorok, dalle fattezze simili a quelle di una patata.

All'inizio della serie, Jordan è un disegnatore dotato anche se alle prime armi, ma nel corso degli anni migliora costantemente. Entro il 1969 è ormai maturato come grande fumettista realistico, e il suo uso dei retini conferisce alle tavole un effetto quasi fotografico. Purtroppo quello stesso anno Patterson lasciò *Jeff Hawke*, e la serie, pur proseguendo fino al 1976, non fu più la stessa. Nonostante i toni anglosassoni, *Jeff Hawke* è pubblicato in tutta Europa ed è tuttora celebre, con un seguito particolarmente fortunato in Italia. **DR**

Master Race 1954

Al Feldstein Bernard Krigstein

Prima edizione EC Comics (USA)
Autori Feldstein (USA, 1925);
Krigstein (USA, 1919–90)
Genere Drammatico

Tra i fumetti più brevi di questo libro, *Master Race* è una storia di otto pagine, originariamente pubblicata nel primo numero della serie della EC Comics *Impact*. Nonostante la sua brevità, *Master Race* è tra le più celebrate storie brevi della storia del fumetto, e un'intensa espressione del potenziale narrativo del mezzo, creata da uno dei più rinomati maestri della grafica.

Scritto e disegnato nella primavera del 1954 – all'apice del movimento anti-fumetto scatenatosi negli Stati Uniti – *Master Race* tratta un soggetto inusuale per l'epoca. Sceneggiato secondo la classica formula con finale a sorpresa dei fumetti EC, questo breve albo racconta l'orrore dell'Olocausto. Il disegnatore Bernard Krigstein vide una grande opportunità in questa storia, di per sé ordinaria, espandendola da sei a otto pagine per dare più spazio alle sue sperimentazioni visive. Libero di esprimere le sue energie creative per la prima volta in vita sua, Krigstein riuscì a plasmare un capolavoro.

La composizione di ognuna delle otto tavole di *Master Race* è così accurata da renderle degne di entrare nella storia. Krigstein usa la forma delle vignette per scandire il passaggio del tempo, dilatandolo e accelerandolo per rendere al meglio la tensione drammatica. La sue immagini si rifanno alle opere dei maestri moderni della pittura, e prendono provocatoriamente ispirazione proprio dalle avanguardie storiche che i nazisti definirono "arte degenerata". Krigstein offrì un prodotto di qualità in un ambito, quello della EC Comics, di pubblicazioni esclusivamente *pulp*. Alla sua uscita *Master Race* fu un insuccesso, e l'autore lasciò il fumetto per la pittura. **BB**

Lance 1955

Warren Tufts

Prima edizione Warren Tufts Enterprises (USA)
Autore USA (1925–82)
Genere Drammatico
Collection *Big Fun #5* (2007)

Warren Tufts lanciò *Lance* nel 1955, la prima striscia domenicale a colori dai tempi del *Principe Valiant*, vent'anni prima. Tufts si era fatto già notare all'inizio del decennio, con il suo western per adulti *Casey Ruggles*, ma è con *Lance* che la sua visione troverà piena espressione.

Il protagonista è il tenente in seconda Lance St.Lorne del reggimento a cavallo noto come 1st Dragoons, di stanza sulla frontiera Ovest negli anni Trenta dell'Ottocento. Il fumetto segue per filo e per segno l'esplorazione delle Montagne Rocciose, lungo i sentieri dalla California all'Oregon. Tufts voleva ricreare un'autentica visone della vita di Frontiera, tant'è che, durante le sue avventure, durate sei anni, Lance ebbe la possibilità di incontrare personaggi storici di rilievo, come ad esempio il generale sudista Robert E. Lee, il governatore del Wisconsin Henry Dodge e la leggenda del West Kit Carson. Inevitabilmente le storie includono anche battaglie contro gli indiani, affrontate con un atteggiamento più maturo e con maggior trasporto rispetto alla moda del tempo.

Tufts era un disegnatore molto dotato, che nella figurazione riuscì a imprimere un realismo particolarmente aggraziato. Ma cosa ancora più importante, il fumetto celebra lo splendore visivo del West, e sono i suoi paesaggi mozzafiato a renderlo memorabile. Tufts sperimentò una miscela di linee e pennellate di colore per riprodurre nei minimi dettagli l'ambientazione, creando scene di una potenza e bellezza mai viste. Sebbene questo lavoro, coraggiosamente distribuito in proprio, non abbia mai raggiunto il successo che meritava in patria, in seguito riuscì a farsi una reputazione tra i fan europei. **DR**

Orpheus og Eurydike første del 1955

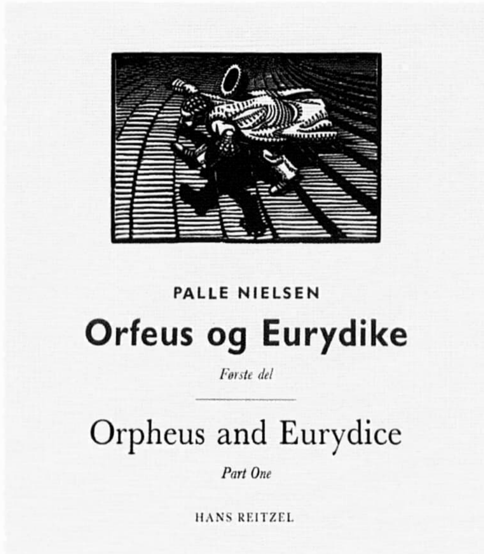
Palle Nielsen

Traduzione titolo in italiano *Orfeo ed Euridice, parte uno*
Prima edizione Hans Reitzels Forlag (Danimarca)
Autore Danimarca (1920–2000)
Genere Fantastico

Palle Nielsen fu tra i principali disegnatori danesi dell'era postbellica, assai prolifico, e il cui lavoro abbracciò tecniche di stampa e stili di disegno differenti. Il mezzo espressivo che prediligeva era il "ciclo grafico", o serie, che lui – ispirato da Frans Masereel e dai primi romanzi realizzati con incisioni – usava spesso al servizio della narrativa sequenziale per immagini.

Orpheus og Eurydike è il suo lavoro più noto. Con un totale di 118 incisioni su linoleum, l'opera è uno sguardo su gran parte della carriera di Nielsen, dagli anni Cinquanta agli anni Ottanta, che cristallizza gradualmente gli interessi centrali della sua attività. Liberamente ispirato a quel mito classico, le sue immagini brevemente sottotitolate raccontano la storia del viaggio di un uomo alla ricerca dell'amore perduto, rapitogli dalla malavita.

Pedina di una società oppressiva che si arrabatta nel caos, Orfeo è essenzialmente un osservatore distaccato, che cammina tra le rovine della cultura, mosso dal suo nascente senso di compassione. Come nel mito, la fine della seconda parte pone una premessa di trascendentalità, che viene poi spazzata via all'inizio dell'incompiuta terza parte, dove ritroviamo il nostro protagonista di nuovo perduto. La narrazione avvia poi un crescendo di immagini, legate tematicamente, di progressivo disordine, e vira verso una risoluzione che – appropriatamente – non è mai avvenuta. Narratore di razza, Nielsen rappresentò uno sguardo risoluto sull'autolesionismo della civiltà umana. Le sue fantasie architettoniche, memori di Piranesi, incarnano allo stesso tempo la bellezza e la minaccia della cultura. **MWi**



"Sento di dover riportare quello che vedo, cioè la completa rovina della nostra situazione, ma anche che c'è speranza nell'ottenere consapevolezza di questa condizione." **Palle Nielsen**

Altre opere di Palle Nielsen
Narcissus
Passion
Klagesange
Skammen
Den fortryllede by



Matt Marriott 1955

Reg Taylor e James Edgar Tony Weare

Prima edizione Associated Newspapers (Gran Bretagna)
Autori Reginald Taylor (Gran Bretagna); Edgar (Gran Bretagna, 1919–2004); Weare (Gran Bretagna, 1912–94)
Genere Western

L'aspetto più evidente della striscia di *Matt Marriott*, pubblicata sul quotidiano britannico *Evening News* dal 1955 al 1977, non è la sua ambientazione western, bensì i suoi disegni. Inizialmente non è facile apprezzare le tavole di Tony Weare, prive come sono di eleganza e di fascino. Eppure ci ricordano come queste siano qualità puramente ornamentali. Il modo di fare fumetti di Weare è abilmente descritto da un suo collega, il disegnatore David Lloyd: "Il suo stile era quello di un disegnatore di schizzi, di un ritrattista dell'istante. Era naturalistico, crudo e poco sofisticato, perfetto per ritrarre un Far West primitivo e realistico." È inoltre un maestro assoluto del tratteggio e del tratteggio incrociato, e possiede l'incredibile capacità di rendere l'ora del giorno tramite la disposizione di luci e ombre. Lloyd ammira anche il suo realismo: "Quando osserviamo le tavole di Tony, è come se guardassimo personaggi intenti nelle loro attività quotidiane con una lente che lui ha collocato apposta per noi, e non figure messe in posa per dare l'effetto migliore." Weare possedeva nella sua testa un mondo intero di volti, di tipologie umane e di espressioni fisiche". Era capace di trasmettere un'espressione facciale con pochi tratti e il suo stile non fece che maturare nel corso degli anni.

La striscia fu prima sceneggiata da Reg Taylor, ma James Edgar ne prende il posto quasi fino alla fine, evitando una semplicistica rappresentazione di buoni e cattivi. I criminali sono violenti, rapinano e uccidono, ma sono sempre dotati di motivazioni psicologiche. Viceversa, alcuni "buoni" si comportano in modo atroce: "Quando ci sono i soldi di mezzo, molti buoni diventano cattivi." **DI**

Il chiaroscuro delle tavole di Tony Weare conferisce a *Matt Marriott* un senso di forte realismo. ↑



Carol Day 1956

Peter Meriton e altri / David Wright

Prima edizione Associated Newspapers (Gran Bretagna)
Autori Meriton (Gran Bretagna, 1891–1961); Wright (Gran Bretagna, 1912–67)
Genere Rosa, Drammatico

Carol Day è la storia di una giovane modella benestante inglese, pratica anche di arte e di jazz. Le sue avventure hanno lo stile della soap opera e coinvolgono spesso ricatti e altri crimini, oltre a una serie di romanticherie. Tale striscia, sebbene mai sindacata negli Stati Uniti, è stata venduta a più di venti mercati fuori dalla Gran Bretagna e apprezzata soprattutto tra gli autori.

Durante la Seconda guerra mondiale, David Wright fu un disegnatore di pin-up, poi negli anni Cinquanta disegnò varie strisce con "belle ragazze" per magazine settimanali. Agli inizi fu Peter Meriton a scrivere la striscia, ma la vera attrazione erano i disegni. I tratti di pennello e pennino alla Charles Dana Gibson di Wright garantirono alla striscia una qualità artistica fino ad allora mai vista, mentre i riferimenti fotografici aiutarono a conferire ai personaggi di supporto una vera individualità. La striscia resta un piacere per gli occhi — in particolare nelle scene d'atmosfera ambientate di notte o tra la nebbia — ed è una lettura divertente. *Carol Day* è solitamente ritenuta un'opera di David Wright, e chi ha contribuito a scriverla è a malapena ricordato.

Nonostante Wright avesse già disegnato pin-up nude o seminude, le storie di Carol erano relativamente caste. Volendo riflettere i cambiamenti del mondo post-bellico, Wright era a quanto pare frustrato dalla scarsa tolleranza dimostrata dai suoi lettori conservatori. Quando Carol consumò una relazione con un uomo sposato (tra una vignetta e l'altra), il *Daily Mail* ricevette centinaia di lettere di protesta. Forse quella strip, già ai suoi tempi, era ambienta in un mondo in estinzione. **GL**

Kuroi Fubuki 1956

Yoshihiro Tatsumi

Titolo edizione in inglese *Black Blizzard*
Prima edizione Hinomaru Bunko (Giappone)
Autore Giappone (1935)
Genere Poliziesco



Altre opere di Yoshihiro Tatsumi
Una vita tra i margini
Abandon the Old in Tokyo
Good-Bye and Other Stories
The Push Man and Other Stories

Yoshihiro Tatsumi, determinato e talentuoso ventunenne con già all'attivo diciassette volumi a fumetti pubblicati, impiegò "un unico flusso produttivo" di venti giorni per produrre questo concitato thriller noir. Due uomini in fuga: un giovane pianista accusato di omicidio e un criminale incallito, che si ritrovano vittime di un destino comune a causa delle manette che qualcuno ha applicato loro, legandoli insieme. Dopo essersi rifugiati in una baita, i due poli opposti creano una non facile alleanza, e il pianista rivela come sia stato spinto all'omicidio a causa del suo amore per una bella cantante, costretta a stare in un circo dal padre. Durante la loro fuga in città, i due finiscono per ricorrere a una macabra sfida per decidere chi dovrà tagliare la mano all'altro per scappare.

"Il solo modo che abbiamo per dividerci è tagliarci una mano."

Ispirato tanto da Mickey Spillane quanto da Alexandre Dumas, Tatsumi dona il giusto dinamismo alla sua caccia all'uomo squarciando vignette con le linee trasversali di una tempesta di neve. Se la storia fosse stata raccontata in un fumetto americano, come *Crime does not pay*, Charles Biro e i suoi disegnatori l'avrebbero compressa in una dozzina di pagine concitate. Stranamente, molti autori di manga negli anni Cinquanta avevano la possibilità di rendere questo tipo di storie in volumi corposi, e Tatsumi sfruttò al massimo le sue 127 pagine, mantenendo il ritmo e la tensione con variazioni di angolazione, cambi di punti di vista e lasciando che certe sequenze si svolgessero mute, con le sole immagini. Tatsumi avviò un boom di produzioni destinate a un pubblico maturo che frequentava le oltre 30.000 biblioteche a pagamento del Giappone dell'epoca. L'autore raccontò la sua carriera giovanile nella sua mastodontica opera autobiografica *Una vita tra i margini*. **PG**

Super robot 28 1956

Mitsuteru Yokoyama

Super robot 28, uno dei più famosi fumetti di fantascienza giapponesi degli anni Sessanta insieme ad *Astro Boy* di Osamu Tezuka, è un'icona di quel genere che, anche grazie alla sua influenza, ha dato vita a titoli come *Mazinga Z*, *Mobile Suit Gundam* e *Neon Genesis Evangelion*.

Il robot gigante Super robot è stato prodotto per l'esercito giapponese durante la Seconda guerra mondiale e 28 ne è appunto il ventottesimo modello, il più potente del suo genere. Ispirato a Frankenstein, il robot di Mitsuteru Yokoyama è realizzato interamente in metallo e il suo corpo indistruttibile brilla per forza e potenza. Il robot è comandato a distanza, e diventa buono o cattivo a seconda di chi lo "guida". Fortunatamente, il suo telecomando appartiene a un ragazzo di

"Buono o cattivo che sia, dipende solo chi lo comanda, Shotaro."

dieci anni ben vestito di nome Shotaro Kaneda, che si distingue per la sua giacca e i pantaloni corti. I fan del giovane protagonista, all'epoca, prendevano il nome da esso chiamandosi *shotakon* (il complesso di Shotaro). L'autore di manga Katsuhiro Otomo fu talmente influenzato da Shotaro da dare il nome "Kaneda" al suo protagonista del suo *Akira*.

Ambientato in un Giappone postbellico, *Super robot 28* è l'archetipo della storia supereroistica: in ogni episodio compare il cattivo di turno, e ogni avventura mette *Super robot 28* di fronte a sfide sempre più difficili. Questa storia semplice ma efficace ha ispirato diverse serie televisive, la prima delle quali trasmessa nel 1963 (in Italia giunse la seconda serie nel 1984). Yokoyama (defunto nel 2004) è stato uno degli autori più apprezzati del dopoguerra in Giappone e ha prodotto un consistente numero di successi, passando dai fumetti per ragazze al genere storico. **TS**

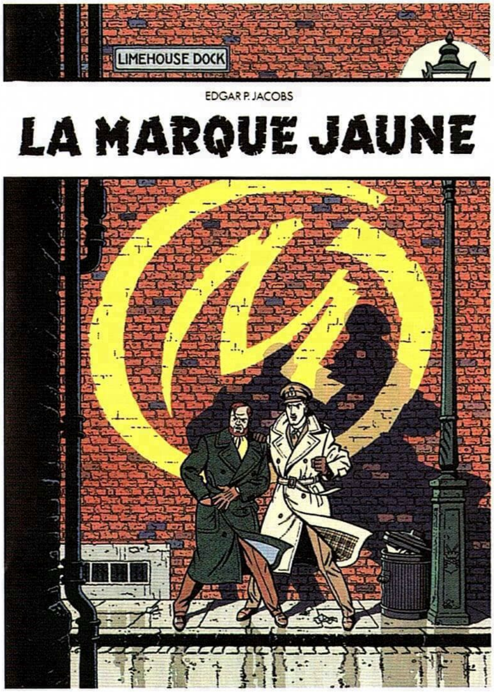
Titolo originale *Tetsujin 28-go*
Prima edizione Kobunsha (Giappone)
Autore Giappone (1934–2004) **Genere** Fantascienza
Adattamento Film (2005)



Altre opere di Mitsuteru Yokoyama
Akakage
Babel
Giant Robo
Gira il mondo principessa stellare

Blake e Mortimer
Il marchio giallo 1956

"Edgar P. Jacobs"



Titolo originale *La marque jaune*
Prima edizione Le Lombard (Belgio)
Autore Edgard Félix Pierre Jacobs (Belgio, 1904–87)
Genere Crimine, avventura

Il marchio giallo ripropone gli elementi indispensabili di ogni fumetto d'avventura di Edgar P. Jacobs. L'agente del MI5 Blake, con la sua rigida espressione da studente di Eton, e il più fresco, ma ugualmente brillante professore di fisica Mortimer si scontrano con il loro nemico implacabile, il sinistro Olrik, in una trama piena di suspense che evoca le ansie culturali della Guerra Fredda: il rapimento e il lavaggio del cervello di membri dell'establishment.

Anni di lavoro nello studio di Hergé resero Jacobs un maestro della *linea chiara*, ma lo sfarzo dei suoi layout spesso simmetrici, e la magniloquenza delle sue narrazioni con frequenti voci fuori campo hanno dato luogo a una teatralità che contrasta con l'atmosfera meno di maniera delle storie di Tintin. La precisione della linea è impiegata per trasmettere la seduzione del potere sociale esercitato dai suoi eroi. Il garbo di Blake, il brio di Mortimer e la manifesta autorità delle élite con cui si muovono, sono visualizzati in contrasto a dettagli di luoghi riprodotti con affetto, come un club per gentiluomini rivestito in legno, la sala lettura del British Museum e l' appartamento in Park Lane in cui Blake e Mortimer, castamente e un po' formalmente, convivono. Tuttavia, la storia li porta lontano dai quartieri centrali e alla moda di Londra verso l'oscurità e la nebbia delle banchine di Limehouse, evocata da Jacobs con la sublime bellezza di un film espressionista: ombrose strutture di architettura industriale, appena illuminate da torce. Alla fine della storia l'ordine viene ripristinato e il cameratismo ridimensionato: ritrovando l'amico dopo tante peripezie, il saluto di Mortimer sarà un laconico "Hello, Blake!" **AM**

"Mortimer, che non ha perso un secondo di questa scena incredibile, quasi piange di meraviglia…"

Letture simili

Lo scettro di Ottokar (Le Sceptre d'Ottokar) Hergé
Il caso Francis Blake (*L'affaire Francis Blake*) Ted Benoît e Jean van Hamme
Il mistero della grande piramide **(*Le mystère de la grande pyramide*)** Edgar P. Jacobs

Sennin Buraku 1956

Ko Kojima

Prima edizione Tokuma Shoten (Giappone)
Autore Giappone (1928)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Bungeishunju Manga (1968)

Il manga a pagina singola *Sennin buraku* è la striscia giapponese più longeva di tutti i tempi, pubblicata sul settimanale *Asahi Geino* per oltre cinquant'anni. L'autore è famoso per le commedie erotiche e *Sennin buraku* è la sua creazione più popolare.

Originariamente, Kojima usava la punta fine del pennello giapponese *menso* per creare il suo distintivo tratto sottile, perché gli permetteva di disegnare con una delicatezza impossibile da ottenere con una penna. Il tratto di Kojima era talmente complesso che le tecnologie degli anni Cinquanta e Sessanta – quando il fumetto ottenne il successo – non erano in grado di renderlo in stampa con adeguata chiarezza. Il successo della serie deve molto alle doti artistiche dell'autore, in grado di tessere linee sottili che delineano figure femminili snelle e sensuali.

Ambientate nel periodo Edo, le storie hanno luogo a Buraku, un piccolo villaggio su una montagna sacra abitata da eremiti dotati di poteri magici. Gli eremiti trascorrono il tempo bevendo, cantando e usando i loro poteri per fare dispetti alla gente normale, infastidendo belle donne che fanno il bagno o camuffandosi da eremiti o uomini normali per importunare le donne. Esplicitamente erotica e giocosa, la narrazione vivace di Kojima è parte integrante del fascino del fumetto. Nonostante si tratti di una commedia sexy, i personaggi femminili di Kojima non sono semplici oggetti sessuali. Molte delle sue storie raccontano di donne emancipate che spesso hanno la meglio sui maschi. L'opera di Kojima è un esempio di umorismo autodenigratorio, anche se il compiacimento per il fascino femminile è tipico dello sguardo maschile. **TS**

Rêves et Culbutes 1956

Maurice Henry

Titolo originale *Sogni e capovolgimenti*
Prima edizione *Le Figaro* (France)
Autore French (1907–81)
Genere Umorismo

Ci è stato insegnato che la struttura base della narrativa si compone di tre parti: l'inizio, la parte centrale e la fine. Maurice Henry si è attenuto a questa regola realizzando strisce di tre sole vignette. A partire dal 1956, il quotidiano francese Le Figaro ha ospitato tutti i giorni la strip di Henry intitolata *Rêves et Culbutes*. Come la maggior parte delle sue vignette, anche queste strisce erano mute e s'ispiravano ad artisti francesi di fine 800 come Caran d'Ache e Steinlein. L'esplorazione dell'umorismo "muto", del resto, vanta in Francia una tradizione antichissima, come del resto testimoniato dalle rappresentazioni dei mimi e dalle pellicole di Fernandel o Jacques Tati.

Prima di affermarsi come vignettista, Henry aveva fatto parte della scena surrealista francese, realizzando opere di diverso genere tra cui disegni, poesie e strani oggetti. L'*humour noir*, l'umorismo nero, espressione coniata da André Breton, svolge un ruolo importantissimo nell'opera di Henry, così come il ribaltamento di ogni logica per comunicare un senso d'assurdo. Una sua striscia presenta il proprietario di un negozio di animali che mostra una gabbietta per uccelli a un cliente, il quale indica a gesti di volere qualcosa di più grande. Nella vignetta successiva vediamo il cliente lasciare il negozio soddisfatto. Nella terza, lo vediamo sprofondato in poltrona intento a leggere il giornale, con alle spalle il suo gatto. Entrambi si trovano all'interno della gabbia mentre, fuori, tre uccelli sono liberi di svolazzare per la stanza. Nel 1973 l'editore Pierre Horay ha dato alle stampe un volume di 153 strisce di Henry intitolato *Gags*. Creativa e ricca di fantasia, l'opera di Henry può dirsi quintessenzialmente francese. **LC**

Wulf the Briton 1956

Michael Butterworth Ron Embleton



"*Ricorda, Greatorix. Quando raggiungeremo il villaggio, non dovrai mangiare né bere nulla… Se Turo e gli altri abitanti hanno fatto quel che gli ho suggerito, Baldur avrà uno shock!*"

Altre opere di Ron Embleton
Biggles
Captain Scarlett
Colonel Pinto
The Wrath of the Gods

Prima edizione *Express Weekly* (Gran Bretagna)
Autori Butterworth (Gran Bretagna, anno sconosciuto); Embleton (Gran Bretagna, 1930–88)
Genere Drammatico

L'effetto di *Eagle* sulla scena del fumetto britannico degli anni Cinquanta fu elettrizzante. Gli editori rivali ne fissavano con invidia i dati di vendita: un milione di copie a settimana. Presto, inevitabilmente, una valanga di cloni riempì le edicole; tra quelli di maggiore successo ci fu *Express Weekly*, pubblicato dal potente gruppo del quotidiano *Daily Express* e in grado di vantare la stessa alta qualità di stampa e colorazione dell'originale. Il fumetto più affettuosamente ricordato tra quelli presenti nella testata fu *Wulf the Briton*, che ne occupò a lungo la copertina, scritto dal prolifico Michael Butterworth.

Wulf era uno schiavo che viveva in Bretagna durante l'epoca dell'occupazione romana e che dovette subire sette processi prima di ottenere la libertà dal suo padrone Lucellus. Una volta libero si unì ai combattenti per la libertà Gratorix e Basta in una valorosa battaglia per scacciare gli invasori dalla loro terra natia. La serie fu disegnata inizialmente da Ruggero Giovannini, sostituito dal 1957 da Ron Embleton, uno dei più grandi fumettisti britannici. Le pagine interamente dipinte di Embleton erano ricche di caratterizzazioni ben studiate e dettagli storici scrupolosamente ricercati, ma era nelle scene di combattimento che il disegnatore eccelleva davvero. Grazie a Embleton, *Wulf* presentò alcune delle più entusiasmanti scene di battaglia mai viste, con panoramiche di eserciti stipati l'uno contro l'altro a riempire un'intera pagina.

Nel 1958 Embleton assunse anche il ruolo di scrittore. Purtroppo, nel 1960 il boom dei fumetti di guerra portò allo spostamento di Embleton su *Biggles*, una serie sull'aviazione, e *Wulf* fu cancellato. **DAR**

Feiffer 1956

Jules Feiffer

Prima edizione *The Village Voice* (USA)
Autore USA (1929)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio George Polk (1961)

Questa lunga serie che porta il nome del suo stesso autore, Jules Feiffer, serializzata sul settimanale alternativo *The Village Voice* dal 1956 al 1997, fu sofisticata in ogni accezione del termine. Era talmente ricca dell'esibizionismo della classe borghese di Manhattan, critica nei confronti dell'autorità politica, agitata dai mali della società, e pungente nella sua rappresentazione delle relazioni sessuali (ma anche romantiche), che poteva far apparire i miglior film del contemporaneo Woody Allen come dei semplici melodrammi.

Feiffer possiede una personalissima poetica visiva: i personaggi appaiono uno di fronte all'altro, le loro parole (anche i pensieri) sono espresse senza balloon, in strisce a più vignette prive dei classici bordi e riquadri. E nonostante l'assenza di balloon o griglie, il lettore non è portato a perdere il senso del testo o delle immagini, né tantomeno a confondere il tutto per un caotico pasticcio.

Il risultato sono fumetti che possono apparire come degli schizzi buttati giù a caso in un bar da un fumettista piuttosto abile ad ascoltare le conversazioni di chi gli sta intorno. Eppure la precisione narrativa di Feiffer, oltre alla sua costanza produttiva durata per oltre quattro decadi, rappresentano il reale impegno profuso nel concepire un'opera tanto originale. La conclusione giunse solo per i tagli al budget del *Voice*, la cui dirigenza parve dimenticare che Feiffer aveva fatto guadagnare loro un premio Pulitzer nel 1986. Feiffer unì i desideri di innumerevoli personaggi anonimi con quelli di balordi recidivi, in particolare nella sua rappresentazione del maschio americano: l'inetto Bernard e il ridicolmente macho Huey. **MW**

Wayang Purwa 1956

Saleh Ardisoma

Titolo originale *Wayang Purwa*
Prima edizione Penerbit Melodi (Indonesia)
Autore Indonesia (anno sconosciuto)
Genere Fantastico

Diretto discendente della tradizione indonesiana dell'omonimo teatro di pupazzi , il *wayang* è anche un sottogenere fumettistico unico, che fu particolarmente popolare in Indonesia dal 1955 fino agli inizi del 1980. Le storie di *Wayang* sono adattamenti di classici della mitologia indiana, uniti a valori indiani e leggende giavanesi (il primo fumetto wayang fu Mahabrarata di R. A. Kosasih.

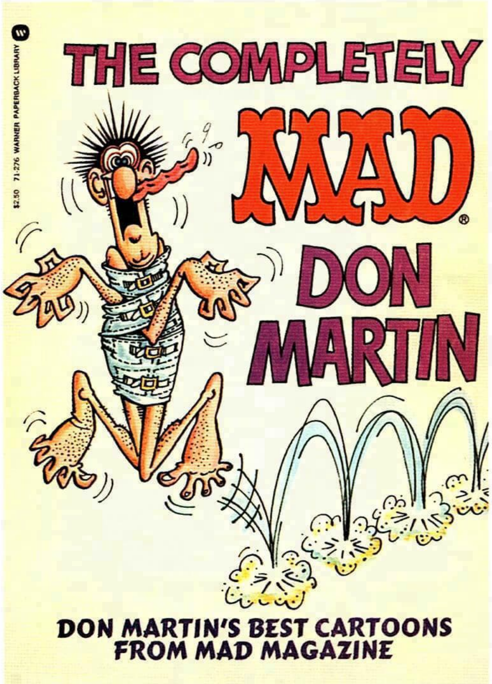
Wayang Purwa è il capolavoro di questo sottogenere, un epico prequel di 545 pagine al *Mahabharata* e al *Ramayana*. È un racconto dei vecchi Dei dell'universo, delle loro origini e dei peculiari motivi alla base delle loro spesso scostanti e bizzarre azioni. Rimorsi, punizioni, e conseguenze a lungo termine di desideri mondani sono tra i temi ricorrenti. E come sempre nelle storie *wayang*, nessun personaggio è del tutto buono o cattivo.

Il racconto inizia con la storia di Manikmaya, il terzo figlio di Sang Hyang Tunggal, che finisce per ereditare il trono dell'universo. Questo episodio racconta anche la storia di Semar, il suo secondo fratello, che subisce la maledizione di diventare brutto a causa delle sue ambizioni. Nella mitologia *wayang*, Semar e il suo buffo fratello sono sempre considerati simboli della voce e della saggezza popolare. Il disegno di Saleh Ardisoma matura col proseguire della storia. La sua sensibilità pittorica fu particolarmente adatta a evocare fantastici paesaggi mitologici e battaglie. Il suo lavoro raggiunse un pubblico più ampio nel 1982, quando l'editore francese Trismégiste ne pubblicò una traduzione in francese e in inglese. **HD**

The Completely MAD Don Martin 1956

Don Martin

Prima edizione *MAD Magazine* (USA)
Autore USA (1931–2000)
Genere Umoristico
Riconoscimenti Hall of Fame degli Eisner Award (2004)



Letture simili
A MAD Look at Old Movies Dick DeBartolo e Jack Davis
Don Martin Bounces Back Don Martin
MAD's Snappy Answers to Stupid Questions Al Jaffee
The All New MAD Secret File on Spy Vs Spy Antonio Prohais
Viva MAD Sergio Aragones

Don Martin è stato il primo grande fumettista di *MAD Magazine* reclutato dal nuovo direttore Al Feldstein, dopo la partenza del fondatore Harvey Kurtzman. Martin aveva lavorato prima solo come illustratore commerciale, ma la scatenata energia slapstick del suo lavoro lo traghettò facilmente alle pagine dei fumetti. Dopo il debutto nel settembre 1956 (MAD #29), Martin ebbe un successo immediato tra i lettori, e come "artista più matto di MAD" gli fu offerto un "dipartimento" tutto per sé.

Fino al 1988, quando una disputa sui diritti d'autore lo portò a unirsi alla rivista rivale *Cracked*, ogni numero di MAD tendeva a pubblicare due o tre strisce brevi di Martin, lunghe non più di due pagine (storie più lunghe, spesso con personaggi ricorrenti come il capitano Klutz, o il duo Fester Bestertester e Karbunkle, erano riservate per le edizioni "tutto Martin" direttamente in formato tascabile). Le strisce di Martin su *MAD* avevano sempre titoli anonimi come "In ospedale", "Una giornata in spiaggia", "Verso ovest" e così via, ma si concludevano sempre con un doloroso incidente, una curiosa coincidenza, o episodi di incompetenza professionale. I personaggi di Martin erano disegnati nel classico stile cosiddetto dei "piedoni", anche se grandi nasi, grandi orecchie e i dentoni avevano tutti la stessa importanza. Ogni gesto, movimento o espressione del viso nei suoi fumetti sono esagerati fino al delirio, potenziati peraltro da smisurati effetti sonori. Altri scrittori (in primis Don "Duck" Edwing), scrissero le sceneggiature degli ultimi lavori di Martin, ma a quel punto le "regole" dell'assurdo universo dell'artista erano state già ben definite. **AL**

"Martin era così dannatamente visionario, così viscerale nel suo lavoro, che perfino i suoi 'effetti sonori' potrebbero far ridere da soli." **Gary Larson**

Zio Paperone e il torneo monetario 1956

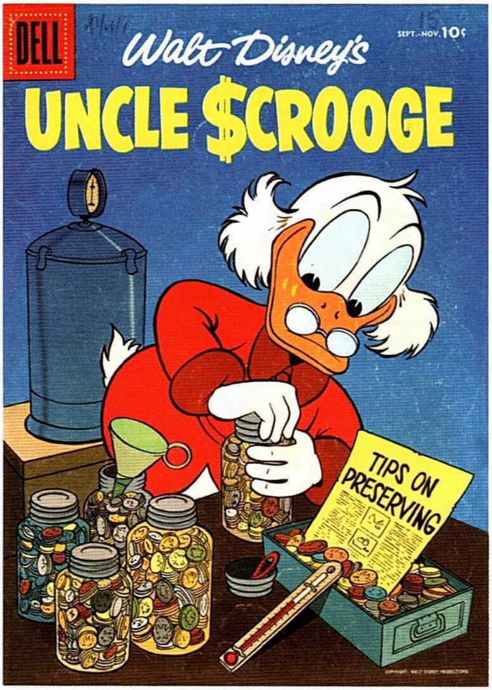
Carl Barks

Altra pietra miliare nella produzione di Carl Barks, *Zio Paperone e il torneo monetario* dona un nuovo rivale al popolare magnate. Mentre sta leggendo il giornale, Paperone scopre con disappunto che un altro miliardario potrebbe essere il papero più ricco del mondo. Accompagnato da Paperino e dai nipotini, parte per il Sudafrica, patria del rivale. Cuordipietra Famedoro si rivela molto simile a Paperone, con tanto di gigantesco deposito. Dopo una notte passata a enumerare i loro rispettivi possedimenti, i rivali concludono che l'unico modo per decidere chi sia il più ricco sia disfare le gigantesche palle di spago che entrambi hanno messo insieme in anni di risparmi, per veder quale sia la più lunga. Comincia così una gara che conduce la coppia per miglia e miglia lungo la savana, il cui terreno ruvido – oltre ai reciproci imbrogli – riducono di molto le due palle. Alla fine, Zio Paperone vincerà aggiungendo allo spago rimasto quello usato per tenere legata la Numero Uno alla sua palandrana.

"Ciò che rende quel brontolone di un papero scozzese un simbolo dell'America, è che Paperone è un uomo che si è fatto da solo." **James Orbesen**

La storia si regge sulla presa in giro delle bizzarre personalità di Paperone e Cuordipietra. I due sono così simili da odiarsi a prima vista. Le loro ossessioni convergenti sono rese più divertenti dalla presenza di Paperino e dei nipotini in qualità di sventurati osservatori. Il modo in cui Barks struttura il racconto è impeccabile: comincia con Paperone che cerca di insegnare le virtù del risparmio al nipote, che preferisce spendere i propri soldi per una bibita, fino a raggiungere una escalation di situazioni ridicole ma al tempo stesso logiche. Nel finale Paperone trionfa, ma Paperino continua a investire in bibite. **J-PJ**

Titolo originale *Uncle Scrooge – The Second-Richest Duck* **Prima edizione** Dell Comics (USA) **Autore** USA (1901–2000) **Genere** Umorismo **Riconoscimenti** Inserito nella Eisner Award Hall of Fame (1987)



Altre storie di Zio Paperone:
Paperino nella terra degli indiani pigmei
Zio Paperone e la fattucchiera
Zio Paperone e i misteri della cattedrale
Zio Paperone e l'oro degli Incas
Zio Paperone e la luna a 24 carati

Shonen Jiraya 1956

Shigeru Sugiura

Prima edizione Kobunsha (Giappone)
Autore Giappone (1908–2002)
Genere Fantasy



Letture simili
Kushii-kun no yoru no sanpo (Le passeggiate notturne del signor Kushii) Yuji Kamosawa
Mr. Robot (Misuta Robotto) Shigeru Sugiura
Z-chan (Piccola Z) Shingo Iguchi

Molti manga odierni mostrano trame in stile cinematografico e tecniche di narrazione grafica sviluppate dal "Dio del manga" Osamu Tezuka tra gli anni Cinquanta e Sessanta, ma un altro contemporaneo di Tezuka, Shigeru Sugiura, creò un rivoluzionario e pionieristico universo manga.

Sugiura creò storie bizzarre e giocose incredibilmente popolari tra il suo pubblico iniziale (i bambini), ma che gli fecero guadagnare uno statuto di "culto" tra i lettori adulti più sensibili a sperimentazioni d'avanguardia, ispirando una generazione di artisti che poi produrranno per la rivista alternativa *Garo*. Sugiura fu un attento osservatore della cultura popolare e il suo manga si appropriò di immagini popolari del momento come lucertole giganti, wrestling professionistico, film di fantascienza e fumetti americani prebellici, mescolando questi elementi eterogenei in racconti basati sul folklore giapponese.

Nel 1956, Sugiura creò Jiraiya il ragazzo ninja, un mutaforma che viaggia grazie a un rospo, un disco volante o un razzo, talvolta accompagnato da un'amica, la Principessa Stella. In una bizzarra sequenza, Jiraiya osserva un personaggio simile a Braccio di Ferro emergere dalla testa di un robot per scontrarsi con un clone di Superman, e per essere poi fermato da un facocero gigante uscito da un'incisione di Albrecht Dürer! La narrazione è deliberatamente retrò, i combattimenti sono buffi e le costanti mutazioni dei personaggi sono decisamente inquietanti.

Se lo stile rotondo e cartoonesco di Tezuka può essere paragonato a Disney, il segno fluido di Sugiura ha invece una carica fortemente surreale più vicina allo stile dei fratelli Fleischer. Combinando aspetti accattivanti con altri più contorti, Sugiura anticipa di decenni quel mix di grottesco e aggraziato tipico di Junko Mizuno e della sua agrodolce psichedelia. **TL**

Sugar and Spike 1956

Sheldon Mayer

Cecil "Spike" Wilson, troppo piccolo per parlare, scopre di intendersi alla perfezione con la sua nuova vicina, la piccola Sugar Plumm. I genitori non capiscono i loro balbettii infantili, ma questo non impedisce ai piccoli di cacciarsi in tantissime avventure. Insieme osservano il mondo degli adulti dal loro punto di vista, stupendosi che la gente si sprema all'interno delle cabine telefoniche, e scoprendo il potere delle parole dei grandi, come "no". Sugar e Spike imparano presto che capirsi l'un l'altro non basta, se nessuno dei due comprende le regole degli adulti. Il peggio che può succedere è di essere mandati a sedere sullo sgabello nell'angolo. A confortarli di tanto in tanto ci pensa l'indulgente zio di Sugar, Charley.

Col proseguimento della serie, Sheldon Mayer espande il mondo dei due bambini,introducendo personaggi fantastici coi quali interagire: un piccolo goblin, alieni, il vecchio leone Herbert, che vive una "seconda infanzia" e il topo Eustace. Venne introdotto anche Bernie the Brain, un bambino geniale che scatena ogni sorta di situazioni imprevedibili, ogni volta che compare con una delle sue strane invenzioni.

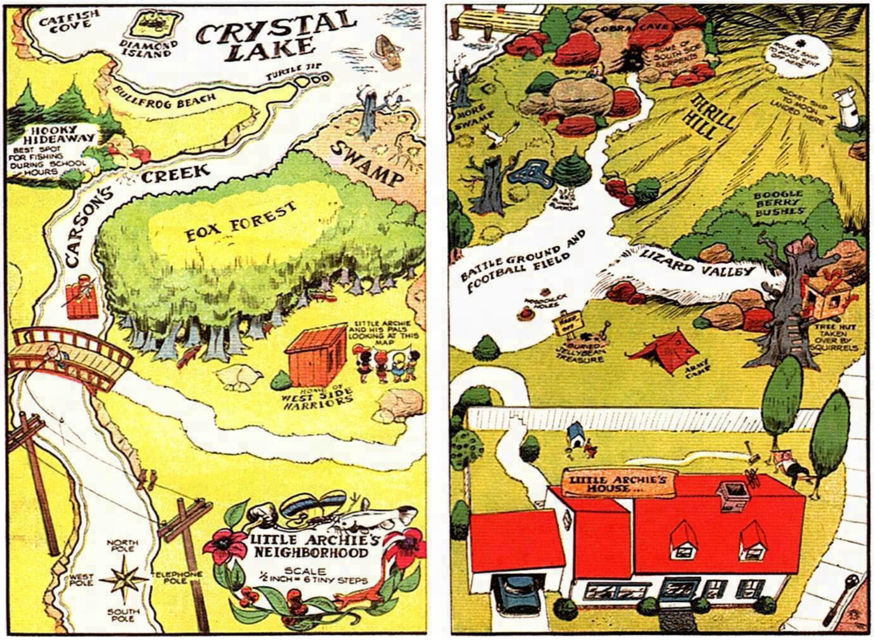
Mayer, cosa inusuale all'epoca, incoraggiava la partecipazione dei lettori, utilizzando le loro idee per creare i vestiti delle bamboline da ritagliare ispirate ai protagonisti, per i disegni da colorare e le pagine "disegna il tuo fumetto".

Mayer riuscì a ritrarre in modo convincente il processo cognitivo dei suoi giovani protagonisti. Dal punto di vista grafico il suo lavoro aveva qualcosa dell'animazione, senza mancare di dettagli. La progressiva diminuzione della vista di Mayer portò la serie alla chiusura, ma dopo essersi operato , tornò a creare nuove storie per il mercato europeo. La DC Comics pubblicò un nuovo numero di *Sugar & Spike* nel 1992, nella serie *Silver Age Classics*. **NFI**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autore USA (1917–91)
Genere Umorismo
Raccolta *Sugar and Spike Archives* Vol. 1 (2011)



Letture simili
Calvin & Hobbes Bill Watterson
Little Archie Bob Bolling
Little Lulu Marjorie Buell e John Stanley
The Kin-der-Kids Lyonel Feininger



Little Archie 1956

Bob Bolling

Traduzione titolo in italiano *Piccolo Archie*
Prima edizione Archie Comics (USA)
Autore USA (1928) **Genere** Umorismo **Adattamento** Serie a cartoni animati: *Archie's TV Funnies* (1971)

Little Archie racconta le avventure di un giovanissimo Archie Andrews, utilizzando i personaggi già conosciuti sulle pagine della serie *Archie*, ma introducendo anche numerosi personaggi nuovi, tra cui Ambrose, Evelyn Evernever, Fangs Fogerty e il cane di Archie, Spotty. Nei giochi fra bambini, Archie è sempre il capo della banda dei "buoni", in contrasto con i Southside Serpents. Le amiche di Archie, Betty e Veronica, ricoprono un ruolo alla *Little Lulu*, sfidando i ragazzi e riuscendo solitamente a fare meglio di loro. In una delle storie, i ragazzi stanno giocando alla guerra mentre le ragazze vogliono giocare alla scuola. Quando le ragazze decidono di unirsi ai soldati, i ragazzi, riluttanti, accettano. Finiscono però per rimpiangerlo: agli aspiranti soldati vengono infatti impartite severe lezioni. Lo scontro tra i sessi è abilmente raccontato e molto divertente.

Bolling colse anche l'opportunità di scrivere avventure "serie" in cui Little Archie, insieme con la sua famiglia o con uno dei sui amici, affronta criminali, alieni o addirittura mostri. Al contrario le continue battaglie di Archie contro Mad Doctor Doom non sono da prendere sul serio: lo scienziato verde vuole dominare il mondo, ma Archie, la sua nemesi, è sempre lì per sventare i suoi piani.

Scritte con un tono simile a quello usato per tratteggiare Betty (carina, volenterosa, determinata e sempre incantevole, le storie più toccanti di Bolling sono quelle su una ragazza che vive "sul lato sbagliato della vita", Sue Stringly. Povera ma allegra, dà al lettore la possibilità di imparare qualcosa sulla nobiltà d'animo. **NFl**

Una mappa dettagliata del mondo delle avventure infantili di Little Archie. ⬆



L'Eternauta 1957

H. G. Oesterheld Francisco Solano Lopez

Titolo originale *El Eternauta*
Prima edizione Editorial Frontera (Argentina)
Autori Hectór Germán Oesterheld (Argentina, 1919–77); Lopez (Argentina, 1928) **Genere** Fantascienza

Nel 2010 l'Argentina è entrata nella storia con l'approvazione da parte del Senato dell'istituzione del 4 settembre come " giornata del fumetto". La data fu scelta per commemorare la prima pubblicazione della serie culto *L'Eternauta* su *Hora Cero Suplemento Semanal*.

L'Eternauta racconta la storia di un gruppo di personaggi bloccati in una casa di Buenos Aires mentre fuori imperversa un tempesta di "neve" provocata da alieni chiamati Loro (Ellos). La casa appartiene a un certo Juan Salvo, il protagonista della serie, e la tempesta segna l'inizio di un'invasione della Terra da parte di creature inviate da Loro. Nonostante Juan fosse inteso come l'eroe principale, la visione collettivista di Oesterheld diede priorità alle azioni collettive di resistenza del gruppo sugli eroismi individuali. Gli intellettuali – Favalli e Lucas – collaborano con gli operai e gli uomini d'azione – Juan Salvo e Franco – per raggiungere importanti obiettivi comuni.

Nel 1970 Oesterheld si unì a un'organizzazione clandestina di sinistra, i Montoneros. La giunta militare che aveva il controllo dell'Argentina lo arrestò nel 1977; entrò così a far parte della triste lista dei *desaparecidos*, presumibilmente ucciso nel 1978 dal regime, che non risparmiò gran parte della sua famiglia. Questo ha spinto molti a vedere un substrato politico in *L'Eternauta*, un impegno politico affidato a un fumetto popolare che divenne particolarmente evidente nel remake del '69 disegnato da Alberto Breccia, e nel sequel del '76 *L'Eternauta II*, disegnato da Solano Lopez. **DI**

⬆ *Hora Cero* (Ora zero), che pubblicò per la prima *L'eternauta* nel 1957.

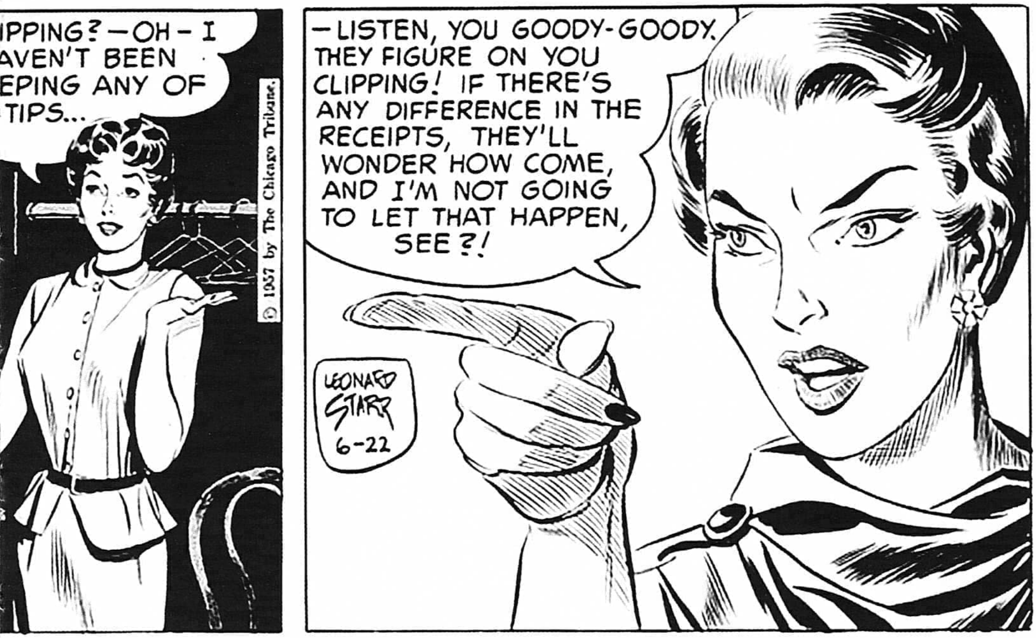


Andy Capp / Le vicende di Carlo e Alice 1957 Reg Smythe

Prima edizione *Daily Mirror* (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1917–98)
Genere Umoristico
Adattamento Serie televisiva (1988)

Quando crea Andy Capp, Reg Smythe è già un uomo maturo. Si è arruolato nell'esercito dopo gli anni della scuola, ha combattuto nella Seconda guerra mondiale e ha lavorato nelle poste. Da sempre disegnatore di talento, Smythe vende vignette per arrotondare lo stipendio. Andy Capp debutta in una vignetta singola nello stile di molte altre, ma è evidente che Smythe ne è conquistato, visto che le vignette dei giorni successivi sono sempre incentrate su di lui e su sua moglie Flo (o "Carlo e Alice", in una successiva edizione italiana). Quel personaggio seduto su una panchina, col basco tirato sugli occhi e la sigaretta pendente dalla bocca, aveva toccato il suo cuore. Le caratteristiche di Andy sono presenti sin dall'inizio. È allergico al lavoro ma ama le sigarette, bere una pinta dopo l'altra, scommettere e giocare a freccette, biliardo o pallone. Se questo significa trascurare sua moglie, la cosa non lo preoccupa. Dal canto suo, ogni sera Flo è accanto alla porta con il matterello in mano. I due si provocano a vicenda e sono entrambi vittima e aguzzino l'uno dell'altro. Smythe dichiarò una volta che Andy e Flo erano basati sui suoi genitori.

Fu solo nel settembre 1962 che *Andy Capp* divenne la *family strip* che conosciamo. Pur ambientata tra la classe operaia dell'Inghilterra del nord, presenta un archetipo universale. Al loro apice, le gag impeccabili e lo stile elegante di Smythe sono stati pubblicati su 1700 giornali in più di 48 paesi. Smythe fu tanto prolifico che il suo lavoro continuò a essere pubblicato per un anno dopo la scomparsa. In seguito la striscia passò nelle mani di Roger Kettle e Roger Mahoney. **FP**



On Stage 1957

Leonard Starr

Traduzione titolo in italiano *In scena!*
Prima edizione Chicago Tribune-New York News Syndicate (USA) **Autore** USA (1925)
Genere Drammatico

Delle sette proposte che Leonard Starr presentò al *Chicago Tribune Syndicate*, *On Stage* era quella che gli piaceva di meno. Riteneva che la vita di un'aspirante attrice di Broadway avrebbe potuto limitare l'attrattiva del fumetto e le possibilità di sviluppo narrativo. Fortunatamente si sbagliava e, fin dalla loro prima apparizione il 10 febbraio 1957, le strisce furono un enorme successo.

Starr si avvicinò al tema da fumettista esperto ma, avendo avuto molto successo anche come illustratore pubblicitario, disegnò *On Stage* con uno stile pulito e un perfezionismo alla "Madison Avenue", la culla dell'industria pubblicitaria americana. Il fumetto incarnò al meglio la resa realistica tipica delle soap opera a fumetti degli anni Cinquanta, popolati da eleganti fumatori di pipa alla Rock Hudson e aspiranti Grace Kelly strette nei loro abitini. Ma Starr non fu solo un grande artista: per tutta la durata della serie si dimostrò anche un narratore convincente, e fu proprio la qualità di scrittura del fumetto a decretarne il successo.

Nel primo numero i lettori incontrano Mary Perkins quando ancora è un'aspirante e ingenua attrice, per poi seguire i progressi della sua carriera, dalla televisione al cinema, e i suoi incontri con una galleria di affascinati personaggi. Mary conosce fin da subito la sua romantica controparte maschile, il fotografo Pete Fletcher, che non molto tempo dopo diventerà suo marito: ciò dimostra che Starr aveva in mente molto di più della solita storia d'amore. Che fosse ambientato a Broadway, sulla Costa Azzurra oppure su un set cinematografico dei Caraibi, il fumetto non cessò mai di essere convincente. **DR**

↑ Leonard Starr portò al fumetto le abilità che aveva appreso come pubblicitario.

Gaston Lagaffe 1957

André Franquin

Titolo originale *Gaston*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1924–97)
Genere Umorismo



Letture simili
Buddy Does Seattle Pete Bagge
Game Over Midam
Jonah Ken Reid
Kid Paddle Midam

Tra i capolavori del fumetto umoristico europeo, *Gaston* apparve per la prima volta sul settimanale belga *Spirou* nella forma di vignette singole, ma ben presto fu promosso a striscia di mezza pagina – e poi finalmente a tutta pagina.

Anche se etichettato come un *héros-sans-emploi* (eroe disoccupato), Gaston Lagaffe è un giovane che in realtà ha un lavoro come fattorino presso la sede di *Spirou*. Tuttavia, trascorre la maggior parte del suo tempo nella realizzazione di invenzioni folli, come la Gaffophone (un'arpa gigante il cui suono può distruggere un intero edificio), ad accudire i suoi animali, o semplicemente sonnecchia. Di solito queste attività finiscono in catastrofe, facendo spesso esclamare a Gaston il suo slogan "M'enfin?" (E allora?).

L'iperpaziente capo di Gaston era in origine Fantasio, tratto dalla serie *Spirou e Fantasio*, anch'essa disegnata da André Franquin per la pubblicazione su *Spirou*. Fantasio fu poi sostituito dall'irascibile Léon Prunelle. Altri personaggi includono l'ingenua fidanzata di Gaston, Jeanne, il severo contabile Monsieur Boulier, il vigile urbano Longtarin, e il signor De Mesmaeker, un ricco uomo d'affari sempre in cerca di firmare contratti con l'editore di fumetti (nella vita reale) Jean Dupuis, i cui tentativi in tal senso, tuttavia, sono sempre sventati dalle trovate di Gaston. Alla fine degli anni Sessanta Gaston raggiunse le sue più alte vette creative, sia in termini grafici che di sviluppo delle gag, mentre il protagonista era diventato sempre più anticonformista. Tuttavia, dalla metà degli anni Settanta, Franquin, sofferente di depressione e con il desiderio di dedicarsi ad altri progetti, piano piano abbandonò la serie. *Gaston* è continuamente ristampato in Francia, ed è stato adattato in un serie televisiva in animazione nel 2010. Nonostante la serie sia celebre un po' in tutta Europa, solo poche pagine di gag sono state invece tradotte in inglese. **AMo**

Il fattorino Gaston sonnecchia sotto una montagna di carta di *Spirou*.


...OUI, DEPUIS LE DÉBUT DE LA SEMAINE... ON LE VOIT ARRIVER LE MATIN, PUIS PFFFUIT ! IL DISPARAIT... IMPOSSIBLE DE LE TROUVER PENDANT TOUTE LA JOURNÉE... MAIS LE SOIR, ON L'APERÇOIT QUI S'EN VA...
TIENS ! C'EST VRAI...
...MOI, J'AI MON IDÉE ! SUIVEZ-MOI À LA SALLE DE DOCUMENTATION... IL A BEAUCOUP INSISTÉ POUR S'EN OCCUPER LUI-MÊME...
ÇA SE VOIT !
REGARDEZ CECI ! 'SERAIS CURIEUX DE SAVOIR OÙ ÇA CONDUIT ...
URGENT 3-5-1940
UNE GALERIE VAGUEMENT ÉTANÇONNÉE !!
CHHHT ! SILENCE ! J'ENTENDS...
ÉTEIGNEZ, C'EST HABITÉ...
MOI AUSSI, J'ENTENDS UNE MUSIQUE DOUCE ...
OUI, ET PLUSIEURS RONRONNEMENTS ...
...ET IL FLOTTE COMME UN PARFUM DE... DE HOT-DOG ET DE POISSON FRIT ...
RRÔÔZ PFFF RRÔÔZ
ZZZZZZ BEURK ZZZZZZ BEURK
FRRRRRRROU FRRRRRROU FRRRRROU
DITES, LES GARS, QUEL CALME, ICI !
ATTENDONS UN PEU AVANT DE LES RÉVEILLER... ON HÉSITE À INTERROMPRE UN MOMENT DE BONHEUR...
733


ZAR BEŠTIJA, HA?! SAD ĆU TE JA NAUČITI...
ŠT...ŠT...ŠT... ŠTOOO?!...
... KAKO SE OMETA DETEKTIV U SLUŽBI!... EVO TI!
TRES!
OVA PASJA PRESVLAKA JE OPASNA... MNOGO JE SIGURNIJE BITI DETEKTIV!
A SADA KUĆI DA VIDIM IMA LI TAMO ŠTO NOVO!
AHA!... DOKTOR WASTON JE IZAŠAO! DOBRO... PRIČEKAT ĆU!
KASNIJE...
BEZ STRAHA!... SAMO IZVOLITE UĆI!
OH!... NE ZNAM KAKO ĆE ME MAJSTOR PRIMITI!?
WASTON S JOŠ NEKIM!... NE TREBA DA ME ODMAH VIDE!
JULES
1H-3

Herlock Sholmes 1957

Zvonimir Furtinger Julio Radilović

Prima edizione *Magazine Plavi Vjesnik* (Jugoslavia)
Autori Furtinger (Croazia, 1912–86);
Radilović (Jugoslavia, 1928)
Genere Umorismo

Julio Radilović – o Jules, come lui si faceva chiamare – fu un fumettista di rilievo nell'ex-Jugoslavia, ed ebbe una carriera prolifica producendo numerose storie e illustrazioni. È particolarmente famoso per la precisione del suo disegno e l'attenzione con cui illustra abiti e armi di vari periodi storici. Ma Jules è altrettanto noto per le sue abilità di narratore. Oltre ai suoi fumetti di ambientazione storica (*Secoli passati*, *Il partigiano*) e i suoi fumetti fantasy (*Le avventure degli scout*, *Baca lo scout*, *Oliver*, e *The Knight of Trueblood*, quest'ultimo insieme allo sceneggiatore inglese Les Lilley), l'opera che lo ha reso più amato è probabilmente il divertente *Herlock Sholmes*.

Scritta da Zvonimir Furtinger, questa parodia del famoso detective nato dalla penna di Sir Conan Doyle si distingue per verve e umorismo. Le storie sono fondamentalmente basate sull'abilità di Sholmes nel travestimento: è capace di travestirsi da qualunque cosa, se serve anche da albero, nonostante in giro ci possa essere un cane che ha bisogno di fare pipì. In una famosa sequenza, Sholmes è travestito da scimmia mentre una scimmia travestita da Sholmes riceve i complimenti degli investigatori di Scotland Yard. Gli investigatori non notano che "Sholmes" sta recitando la parte della scimmia, nonostante se ne stia appeso a un lampadario.

Oltre alla commedia, le storie sono dotate anche della classica struttura del racconto giallo, appassionanti e ben impostate. La serie è composta da nove volumi, pubblicati sia in Jugoslavia che all'estero, con casi che coinvolgono situazioni come morti che tornano in vita, o la scoperta della lampada di Aladino. **ZT**

Adam Strange 1958

Gardner Fox Carmine Infantino

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Fox (USA, 1911–86);
Infantino (USA, 1925-2013)
Genere Supereroi

La fine degli anni Cinquanta fu un periodo di straordinaria creatività per la DC Comics. In un impeto di ispirazione, i suoi artisti e scrittori sognarono un pantheon di nuovi eroi con cui l'editore sarebbe andato avanti per i successivi cinquant'anni. Adam Strange, una sorta di supereroe di fantascienza, apparve per la prima volta in *Showcase*, un titolo progettato per lanciare in anteprima le potenziali nuove serie. Dopo i soliti tre numeri di prova, fu ritenuto abbastanza popolare da trarne una serie monografica un anno dopo, sulle pagine di *Mystery in Space*. Il personaggio era frutto dello scrittore Gardner Fox e dell'editor Julius Schwartz ed era chiaramente ispirato ai libri di *John Carter* di Edgar Rice Burroughs.

La serie si apre sull'archeologo Adam Strange al lavoro in un sito in Perù, quando all'improvviso viene colpito da un "raggio Zeta" e trasportato in un mondo lontano chiamato Rann: un mondo tecnologicamente avanzato, terrorizzato da creature selvagge. Il raggio era opera di uno scienziato di nome Sardath, la cui figlia Alanna ha spesso bisogno di essere salvata.

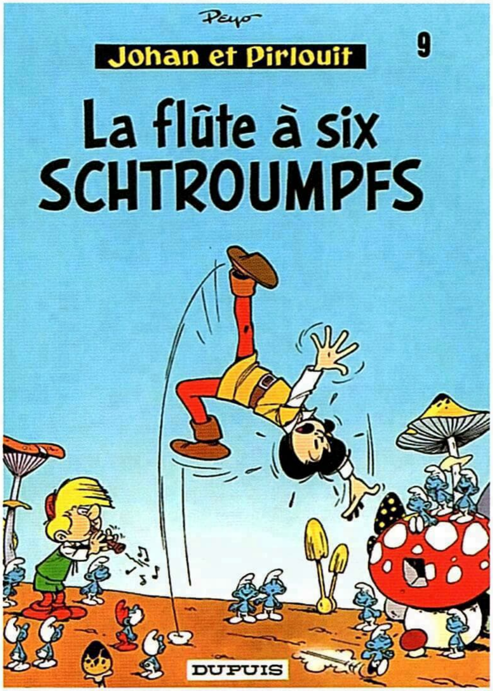
Due cose lo resero un fumetto sopra la media: le sceneggiature originali di Gardner Fox e la grafica alla moda di Carmine Infantino. Fox si divertiva a creare pericolosi faccia a faccia contro bizzarre minacce aliene. Visivamente, il fumetto trasudava elegante modernità, con l'infatuazione di Infantino per l'architetto Frank Lloyd Wright, visibile nelle città futuristiche di Rann. Infantino lasciò la serie nel 1964, e la testata morì un anno dopo, ma il personaggio – un cult per un ristretto gruppo di lettori – è rimasto comunque attivo nell'universo DC. **DR**

← Herlock Sholmes stupisce tutti con le sue abilità nel travestimento.

I Puffi
Il flauto a sei puffi 1958

"Peyo"

Titolo originale *La flûte à six schtroumpfs*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Pierre Culliford (Belgio, 1928–92)
Genere Avventura



Altre opere di "Peyo"
Le pays maudit
Il signore di Montresor (Le sire de Montrésor)
La pietra di luna (La pierre de lune)
L'anello di Castellac (L'anneau des Castellac)
La fonte degli Dei (La source des dieux)

Questa è la prima storia in cui compaiono i celebri Puffi (*Schtroumpfs*, in francese). Sorprendentemente, le star previste dal racconto non erano i Puffi, ma il giovane cavaliere John (Johan) e la sua divertente piccola spalla Solfamì (Pirlouit). Solfamì è su un appassionato suonatore di musica, ma purtroppo per gli abitanti del castello del re, non è molto bravo a farlo.

Le cose vanno di male in peggio quando mette le mani su un flauto particolare che risulta avere poteri magici: tutti coloro che l'ascoltano iniziano a ballare e, dopo pochi minuti, svengono. Un personaggio ambiguo di nome Torchesac è interessato al flauto e, dopo essersi ingraziato Solfamì, lo riesce a rubare e lo usa per metter su una baldoria e poi derubare i malcapitati. Per cercare

"Ho capito come ottenere suoni divini da quello strumento!!"

di fermarlo, John e Solfamì cercarno l'aiuto del loro amico Omnibus il Mago, che li spedisce magicamente nella terra dei costruttori originali del flauto, piccoli gnomi blu chiamati Puffi. John e Solfamì chiedono ai Puffi di fabbricare un altro flauto magico per aiutarli a combattere Torchesac. Nel frattempo, Torchesac si è alleato con un nobile locale, intenzionato a conquistare le contee vicine. John e Solfamì riescono a intercettare il furfante e, dopo un prolungato duello di flauti magici, a sconfiggere Torchesac per sempre. La storia si sviluppa a un ritmo costante con un sacco di umorismo in mezzo e risulta un racconto d'avventura finemente cesellato, da un autore al culmine delle sue capacità. La perplessità di Solfamì nei confronti della strana lingua parlata dai Puffi e i suoi tentativi di parlarla sono molto divertenti, ma i Puffi hanno riso per ultimi, dato che hanno avuto un successo maggiore sulle pagine dei fumetti a loro intitolati. In Italia esordirono nel 1963 come "Stronfi". **J-PJ**

Gil Jordan
La macchina sommersa 1958

Maurice Tillieux

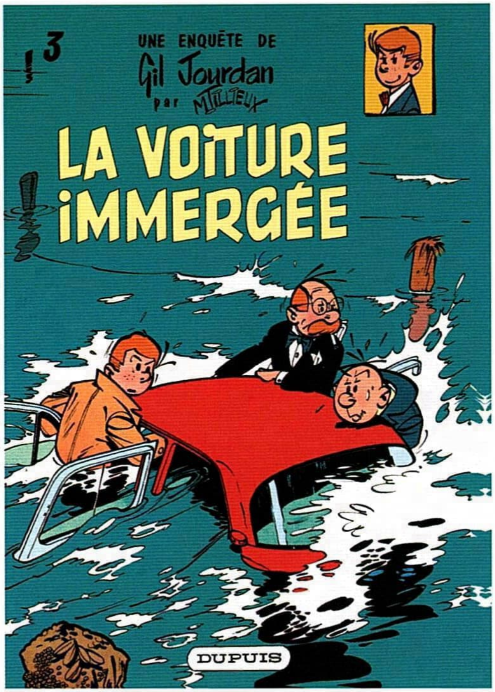
A Labron, nella regione del Morbihan, nel bel mezzo del "Pas du Malin" (Passo del Diavolo), su una strada soggetta a inondazioni che collega la terraferma con la torre del "Joyeux Chevalier" (Cavaliere felice), viene ritrovata una vettura sott'acqua. Non c'è traccia del conducente: probabilmente è stato portato via dalla marea crescente, che può viaggiare veloce come un cavallo. La scena iniziale, che si svolge sotto cieli bui e sotto la pioggia battente, mette in luce Maurice Tillieux prima di tutto come creatore di atmosfere. Influenzato dalle descrizioni dei romanzi polizieschi, amava rappresentare i suoi personaggi con un certo realismo, mentre mangiano in un caffè di Parigi o vagano per vicoli malfamati destinati a incontri sinistri. Una visione particolarmente coraggiosa, in un momento

"Ora non c'è altro da fare che aspettare la bassa marea..."

in cui la censura francese era estremamente rigorosa sulle pubblicazioni destinate ai giovani. Quando si occupava delle ambientazioni, Tillieux era particolarmente affezionato ai quartieri popolari di Parigi e alla misteriosa atmosfera della Bretagna. A questo proposito *La macchina sommersa*, terza avventura Gil Jourdan, è la sintesi perfetta delle sue ambientazioni preferite.

Uscita in anteprima su *Spirou* alla fine del 1958 (e pubblicata in un album nel 1960), l'indagine sul furto di oggetti d'antiquariato, eseguita dal giovane detective Gil Jourdan, porta il lettore dalla Francia a Londra. Inoltre, chi legge si troverà intrattenuto da vari giochi visivi e da un dialogo scandito da giochi di parole. Lo stile di disegno a *linea chiara* di Tilleux definisce oggetti diventati nel tempo veri e propri status symbol. Le auto, in particolare, sono disegnate con amore per i dettagli: la Renault Dauphine di Jourdan e la Facel Vega FV2, principale ispirazione per questo semplice ma meraviglioso fumetto. **CM**

Titolo originale *La voiture immergée*
Prima edizione *Spirou* (Francia)
Autore Belgio (1921–78)
Genere Avventura



Altre opere di Maurice Tilleux
Libellule s'évade
La poursuite
Les moines rouges
Les trois taches
Les cargos du crépuscule

Mortadelo y Filemón 1958

Francisco Ibáñez



Prima edizione in *Pulgarcito*/Editorial Bruguera (Spagna)
Autore Spagna (1936)
Genere Umoristico

Dire che *Mortadelo y Filemón* rappresenta per gli spagnoli quello che *Asterix* è per i francesi e *Astro Boy* per i giapponesi aiuterebbe forse a descrivere la popolarità di cui gode la serie tra i lettori iberici. Creata da Francisco Ibañez per il settimanale *Pulgarcito* come serie umoristica costituita da tavole autoconclusive, la vicenda ha per protagonisti due goffi investigatori: Il calvo, longilineo e occhialuto Mortadelo, maestro dei travestimenti, e il collerico Filemón, con i suoi sempiterni due capelli sulla zucca. La serie è caratterizzata da frenetiche sequenze di gag, culminanti nell'immancabile inseguimento finale.

Nel 1969 i due furono promossi ad avventure di più ampio respiro, successivamente raccolte in volume, diventando agenti segreti al servizio della TIA, chiara caricatura della CIA. Nuovi personaggi entrarono nel cast, su tutti l'iracondo capo della TIA, "El Super", e il fallimentare inventore Professor Bacterio. Il crescente successo della serie indusse la Editorial Bruguera a incrementare il numero delle uscite ricorrendo ad altri disegnatori, anche se questi volumi non eguaglieranno mai il successo di quelli realizzati da Ibañez. Quando la Bruguera chiuderà i battenti, nel 1986, il testimone sarà raccolto dalle Edicones B.

La coppia sarà abbondantemente sfruttata per diverse forme di merchandising, e conoscerà numerosi adattamenti a cartoni animati, sia per il cinema che per la televisione, e ben tre pellicole live action. A seconda delle occasioni, in Italia i nomi dei protagonisti sono stati adattati in Mortadella e Filemone, Mortadella e Polpetta, Mortazzolo e Rincobronco. **AMo**

"Chi pensa che Mortadelo y Filemón *sia un fumetto per bambini si sbaglia di grosso. Se dovessi campare con quello che intasco dai bambini, farei meglio a fare il lavavetri."* **Francisco Ibáñez**

Letture simili
Carpanta Josep Escobar
El Reporter Tribulete Cifré

Umpa-Pà il Pellerossa 1958

Testi: René Goscinny e Albert Uderzo — Disegni: Albert Uderzo

Titolo originale *Oumpah-Pah le peau-rouge*
Prima edizione Le Lombard (Belgio)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Uderzo (Francia, 1927) **Genere** Umorismo

Verso la fine del 1951, René Goscinny fu nominato capo della sede di Parigi dell'agenzia belga World's Press, e qui ebbe un incontro decisivo: con Albert Uderzo. Insieme concepirono Umpa-Pà, un giovane indiano nell'America contemporanea. L'anno seguente Goscinny partì per New York portando con sé il progetto Umpa-Pà, convinto che avrebbe interessato gli editori americani. Tuttavia non fu così, e le sei tavole tradotte dal suo amico Harvey Kurtzman rimasero nel cassetto.

Fu solo nel maggio 1958 che Umpa-Pà fece il suo debutto ufficiale nel settimanale belga *Tintin*. Molto poco era rimasto della storia originale: gli autori non erano più interessati al contrasto tra il mondo moderno e il folklore tradizionale. Decisero di ambientare la storia nel XVIII secolo, in un momento in cui la colonizzazione del Nuovo Mondo da parte dei vari regni europei avrebbe reso le storie più emozionanti. Inoltre, diedero a Umpa-Pà un fratello di sangue, molto diverso da lui sia per carattere sia per aspetto. Così, in una sola dozzina di pagine, il più valoroso guerriero della Shavashavah, Umpa-Pà, diventa il migliore amico di Umberto da Pastafrolla, un cavaliere del re di Francia, soprannominato Due-Scalpi per via della sua parrucca rimovibile.

A causa dello scarso interesse mostrato da parte dei lettori belgi, Goscinny e Uderzo decisero di porre fine alla serie e concentrarsi su altri progetti. Ma le cinque avventure pubblicate fino al 1962 restano come precursori esilaranti e naturali di un'altra serie che i due realizzeranno in coppia: *Asterix*. **CM**

Sky Masters 1958

Testi: Dick Wood e Dave Wood — Disegni: Jack Kirby

Prima edizione George Matthew Adams Newspaper Service (USA) **Autori** Richard Wood (USA, anno sconosciuto); David Wood (USA, anno sconosciuto); Kirby (USA, 1917–94) **Genere** Fantascienza

Mentre negli anni Cinquanta cresceva l'interesse per la corsa allo spazio, il George Matthew Adams Service decise di commissionare una striscia a tema spaziale. Il risultato fu *Sky Masters*, lanciato l'8 settembre 1958, che narrava le avventure dell'omonimo astronauta americano. Sky lavora per l'Aeronautica degli Stati Uniti in un futuro non lontano, un mondo di stazioni spaziali e gadget.

Dal punto di vista visivo, il fumetto fu il mezzo perfetto con cui Kirby diede sfogo al suo interesse crescente per le nuove tecnologie e l'immaginario spaziale. La tecnologia potrebbe sembrare datata al giorno d'oggi, ma catturò l'attenzione del lettore dell'epoca. Dopo solo pochi mesi, le strisce si guadagnarono un'intera pagina sui giornali domenicali.

I disegni degli inizi, i più celebri della serie, vennero inchiostrati da Wally Wood. Il contrasto stilistico tra Wood e Kirby si fuse per creare un insieme che esaltava le dinamiche impaginazioni. Entrambi gli artisti ammiravano il lavoro dell'altro e furono soddisfatti della collaborazione. Quando Wally abbandonò il progetto, Kirby inchiostrò le tavole per un periodo, cercando di emulare l'uso di neri e ombre di Wood. Successivamente l'inchiostrazione passò a Dick Ayers. Nelle ultime settimane di pubblicazione, all'inizio del 1961, le strisce furono nuovamente inchiostrate da Kirby, questa volta con uno stile decisamente più semplice. Col passare del tempo Kirby stesso si era ritrovato a occuparsi della maggior parte delle sceneggiature, finendo per realizzare il fumetto tutto da solo. Le storie sono semplici e divertenti, e la parte visiva è fra i migliori lavori del Kirby degli anni Cinquanta. **CH**

Jommeke 1958

"Jef" Nys

Prima edizione *Het Volk* (Belgio)
Autore Josef Nys (Belgio, 1927–2009)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Gouden Adhemar (2005)

La popolarità nazionale di *Jommeke* richiede di descriverne il contesto. Il Belgio ha una popolazione di dieci milioni di abitanti, di cui solo sei milioni sono fiamminghi. Jommeke ha venduto 51 milioni di libri, ed è soltanto la seconda serie a fumetti fiamminga più venduta.

Jommeke è un coraggioso, onesto ragazzo che condivide le sue avventure con l'altrettanto sano (ma stupido) Filiberke, che si distingue per i capelli neri. Al fianco di Jommeke c'è sempre Flip, il suo pappagallo, e i suoi genitori sembrano in gran parte indifferenti al fatto che le sue scappatelle lo portino spesso fuori dal quartiere, per non dire del paese.

Spesso Jommeke sventa i piani di Anatool il maggiordomo disonesto, mentre altri plot vertono sulle ultime invenzioni del professor Gobelijn, come ad esempio un rivestimento a specchio che consente alle persone di passare attraverso qualsiasi superficie di fronte a cui sia collocato. "Jef" Nys prese spunto da *Tintin*, lavorando in uno stile simile, con colori primari. Aveva anche una impressionante abnegazione professionale, che lo portò a produrre ben 250 albi di *Jommeke*: in una settimana tipo, nei primi anni Sessanta, poteva produrre anche dodici strisce per i quotidiani, più una vignetta settimanale, e disegnare anche qualche altra strip ulteriore. Queste ultime, probabilmente, sarebbero state biografie di eminenti personalità cattoliche. Finalmente riconobbe che il carico di lavoro era eccessivo a metà degli anni Sessanta, quando prese a concentrarsi esclusivamente su *Jommeke*, assumendo anche degli assistenti, in particolare Philippe Delzenne, dal 1979. **FP**

Jonah 1958

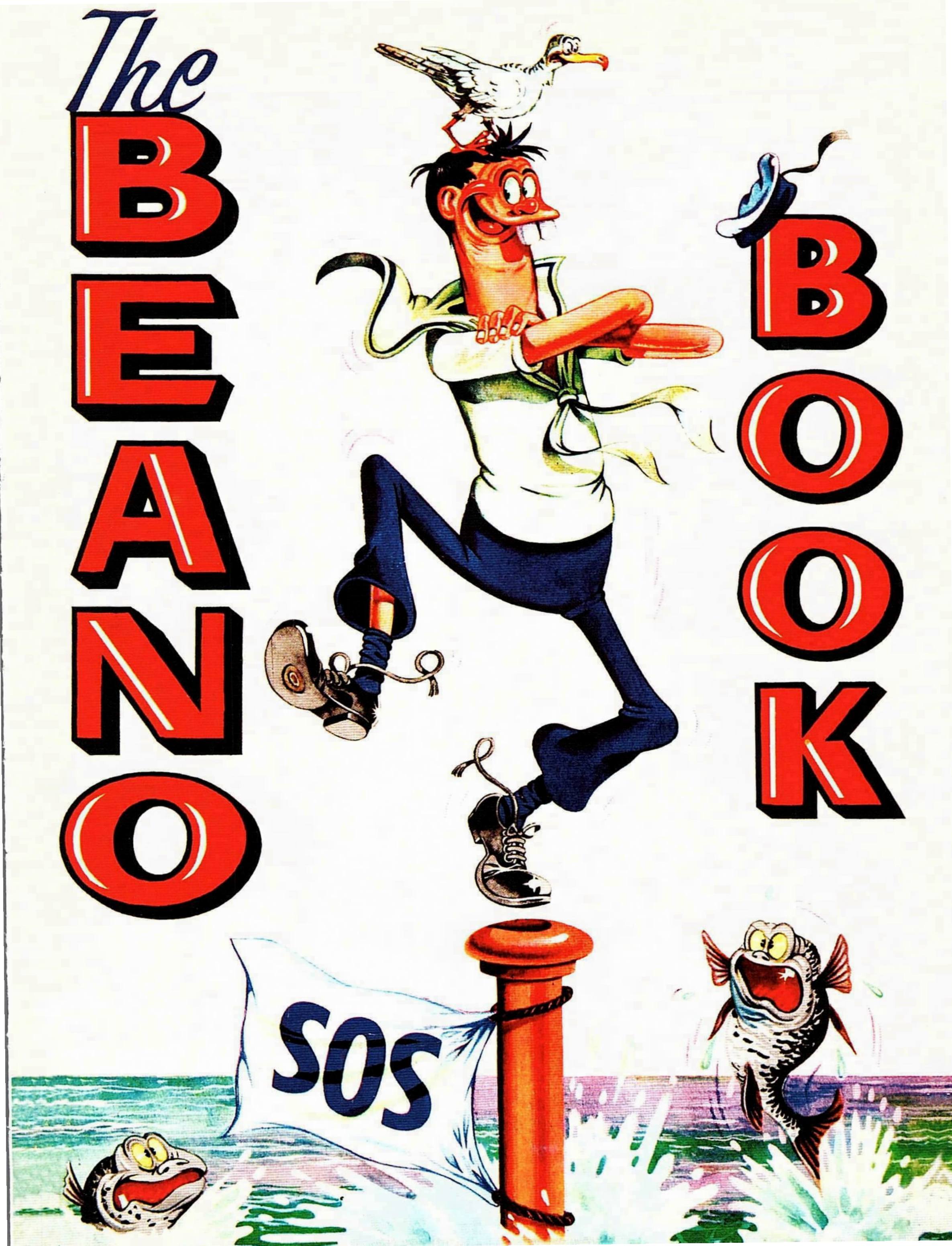
Walter Fearne Ken Reid

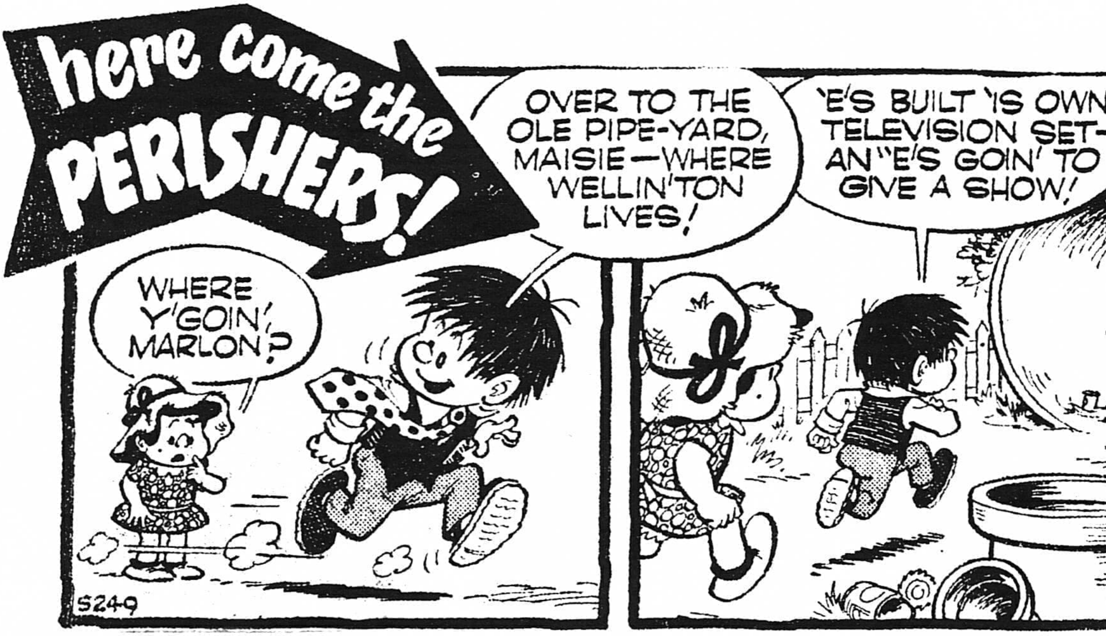
Prima edizione D. C. Thomson (Gran Bretagna)
Autori Fearne (Gran Bretagna, 1933);
Reid (Gran Bretagna, 1919–87)
Genere Umorismo

Ken Reid fu uno degli artisti che rivitalizzarono *The Beano* negli anni Cinquanta, messosi in mostra con la striscia quotidiana *Fudge the Elf*, una serie iniziata nel 1938 e continuata fino al 1962, con un'interruzione durante la Seconda guerra mondiale, quando Reid dovette prestare servizio nell'esercito britannico. *Fudge* era per lo più una striscia innocente, e solo per breve tempo fu toccata dai bizzarri elementi dell'abilità artistica di Reid. Dopo aver lavorato su diverse serie per *The Beano*, Reid si associò allo sceneggiatore Walter Fearne per creare *Jonah*, uno sfogo più adatto ai suoi eccentrici istinti artistici.

Jonah è un marinaio maledetto che ha l'infelice abitudine di far affondare ogni nave su cui sale a bordo. Costretto a navigare i mari, supera la sua natura mite per esibire un'incredibile ingenuità e cercare di ottenere con ogni mezzo un passaggio, mentre i capitani, consapevoli della sua fama, tentano di lasciarlo a terra. La componente principale della striscia è la resa del protagonista da parte di Reid. Il suo Jonah è talmente grottesco che farebbe venire il fegato marcio a Basil Wolverton, un marinaio bitorzoluto, longilineo come una matita, con le orecchie schiacciate verso il basso dal cappello, prominenti denti da cavallo e quasi niente mento.

Reid solitamente riceveva una sceneggiatura di dodici vignette, ma più gag gli venivano in mente, più vignette aggiungeva, raddoppiando le pagine. Negli anni Sessanta, dopo aver lasciato *The Beano*, creò vari fumetti memorabili per altri editori, ma è un segno delle sue qualità uniche il fatto che *Jonah* sia rimasto fermo con il suo abbandono. **FP**


The
BEANO
BOOK
SOS



The Perishers 1958

Maurice Dodd Dennis Collins

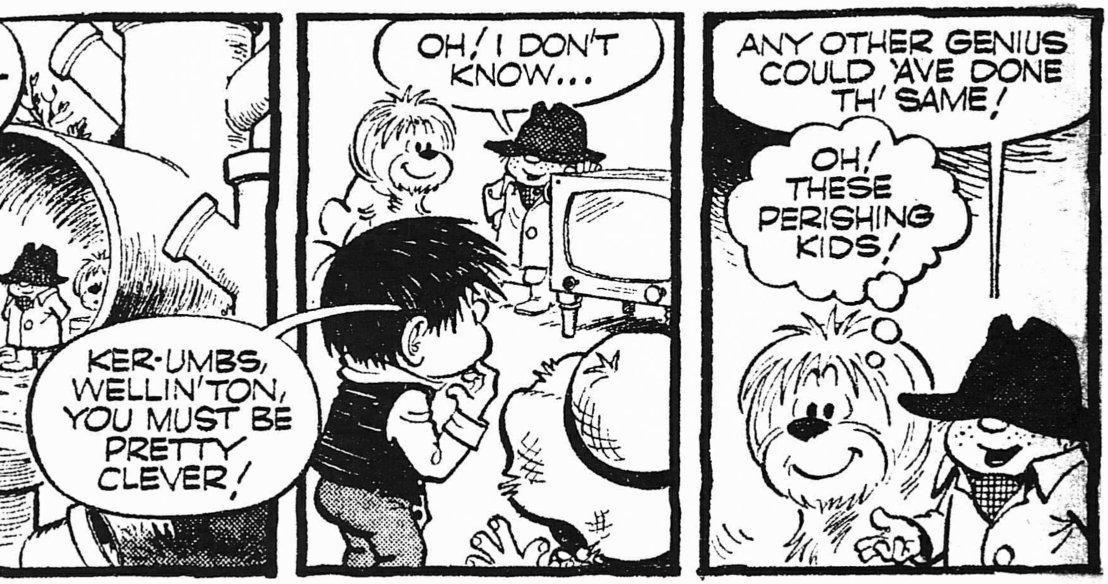
Prima edizione The Mirror Group (Gran Bretagna)
Autori Dodd (Gran Bretagna, 1922–2005)
Collins (Gran Bretagna, m. 1990)
Genere Umorismo

The Perishers è una striscia su dei bambini inglesi ("perisher", in slang britannico, indica qualcuno che si sta annoiando) pubblicata sul *Daily Mirror* dal 1958 al 2006. La striscia fu originariamente pensata dall'editor del quotidiano, Bill Herbert, come alternativa inglese ai *Peanuts*, e così fu sviluppata dallo sceneggiatore Maurice Dodd.

I "perisher" del titolo sono un variegato gruppo di bambini trasandati che svolgono i propri affari in un mondo in cui gli adulti a mala pena si vedono o si sentono. La banda è formata da Wellington, un giovane imprenditore con un grosso cappello e stivali di gomma che pare vivere per conto suo in una stazione abbandonata; il suo cane Old Boots, un vecchio cane pastore inglese che crede di essere un lord del XVIII secolo colpito da un incantesimo; Maisie, una ragazzina prepotente e odiosa che terrorizza le sue amiche; Marlon, un bimbo che sembra del tutto a corto di cervello; Baby Grumplin', il fratello minore di Maisie. Old Boots ha il suo cast di personaggi di supporto, come l'inefficiente (e dal nome improbabile) segugio B. H. (Calcutta) Failed, una coppia di insetti di sinistra con accento cockney e Adolf Kilroy, una tartaruga con il guscio a forma di elmetto militare tedesco.

Una raccolta classica, *Omnibus No.3*, raccoglie le strisce dal 1964 al 1966, nelle quali la serie ha sviluppato una propria mitologia, come la gara di botte, i panini al ketchup di Marlon e l'annuale sbirciata di Old Boots alla tana dei granchi in spiaggia, che regolarmente provoca agitazione tra la popolazione, che definisce l'evento come "i bulbi oculari nel cielo". **J-PJ**

Fino al 1966, Wellington viveva in un tubo di cemento. ↑



B.C. 1958

Johnny Hart

Prima edizione *The New York Herald Tribune* (USA)
Autore USA (1931–2007)
Genere Commedia
Riconoscimenti Premio Reuben (1968)

Nel 2007 Johnny Hart morì seduto al tavolo da disegno nella sua casa di Ninive, stato di New York. Hart aveva venduto il suo primo fumetto al *The Saturday Evening Post* nel 1953. Cinque anni più tardi, dopo cinque rifiuti, *B.C.* debuttò sul *New York Herald Tribune*. Per i suoi cavernicoli e la sua vasta gamma di animali antropomorfi, Hart si ispirava ad amici e colleghi. Wiley, il primo barista della storia, si basava sul cognato. Clumsy Carp era un miope ittiologo ispirato all'amico di infanzia, Jack Caprio. E naturalmente, c'era l'ingenuo B.C. stesso, che ama rilassarsi con gli amici, scoprire la ruota e badare al fuoco.

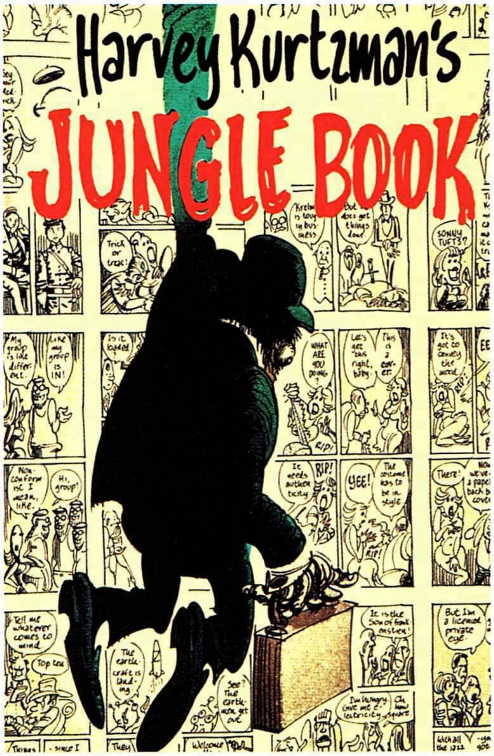
La striscia era abbastanza semplice: una battuta al giorno, in bianco e nero, con una pagina a colori domenicale. Gli sfondi erano ridotti al minimo, con enormi massi etichettati "Brevetti" o "Cassa" per dare un contesto alle gag. Col passare del tempo, il mondo moderno iniziò a filtrare sottilmente nella striscia, come anche avvenne per le opinioni conservatrici e religiose di Hart. La sua strip più controversa apparve nell'aprile del 2001, quando dipinse una menorah ebraica (candelabro a 7 bracci) che bruciando forma una croce cristiana, suggerendo la discendenza del cristianesimo dal giudaismo. Come risultato la striscia fu ritirata da vari giornali, tra cui il *Los Angeles Times*.

Nel 1987 Hart, abbastanza vecchio da ricordare quando i contratti tra fumettisti e editori erano più equi, contribuì a ispirare la nascita del Creators Syndicate, il cui scopo è permettere agli autori di mantenere il possesso dei personaggi e della firma, per "dare al settore la dignità che merita." **BS**

Jungle Book 1959

Harvey Kurtzman

Traduzione titolo in italiano *Libro della giungla*
Prima edizione Ballantine Books (USA) **Autore** USA (1924–93) **Genere** Umorismo **Riconoscimenti** Premi Harvey istituiti in onore dell'autore



Letture simili
Dork Evan Dorkin
Goodman Beaver Harvey Kutzman e Will Elder
Tranches de Vie Gérard Lauzier

Riconosciuto come un artista brillante e una leggenda della satira, è sorprendente notare quanto poco dei suoi disegni sia riuscito a finire stampato. Nei suoi ultimi quarant'anni, la maggior parte dei suoi disegni pubblicati furono grezzi layout, nascosti sotto le matite, chine e colori di altri disegnatori. Le 140 pagine di *Jungle Book* sono la più ampia raccolta di lavori disegnati da Kurtzman dopo il 1952. È un magnifico libretto dal formato pocket: libero, espressivo, un esempio magistrale di narrazione a fumetti.

La sua genesi fu particolare. La Ballantine Books aveva ristampato con successo raccolte di materiale pubblicato su *MAD Magazine*, testata che Kurtzman aveva ideato e abbandonato dopo dissidi con l'editore. Persi i diritti di *MAD*, la Ballantine propose a Kurtzman di creare nuovo materiale. Intenzionato ad affermarsi, e all'epoca non impegnato a dirigere una rivista, Kurtzman inzuppò il pennello nella china e si abbandonò al suo estro creativo.

Il punto oggi è se un'opera di satira del 1959 possa avere ancora una rilevanza . La risposta è "sì". Il senso del ritmo e dello spazio proprio di Kurtzman, e la sua abilità nel costruire gag comiche sono talmente efficaci che non serve sapere che due delle quattro storie qui raccolte nacquero come satira di spettacoli televisivi popolari all'epoca (anche se qualche elemento può comunque lasciare perplesso il lettore odierno). È una schiacciante critica alla pochezza e ai cliché di certo intrattenimento. E un fumetto sulla bigotta America rurale è rilevante anche oggi, in un'epoca in cui la passione per la lettura è pericolosamente sospetta. La storia più forte è intitolata "The Organization Man in the Gray Flannel Suit", in cui Kurtzman fa a pezzi l'inadeguatezza intellettuale del mondo delle riviste prendendo direttamente ispirazione dalla propria esperienza nel campo. Il dominio della pubblicità sui contenuti, da allora, è il maggior cambiamento; una tendenza che Kurtzman deplorerebbe. **FP**

RyePhie 1959

Sanho Kim

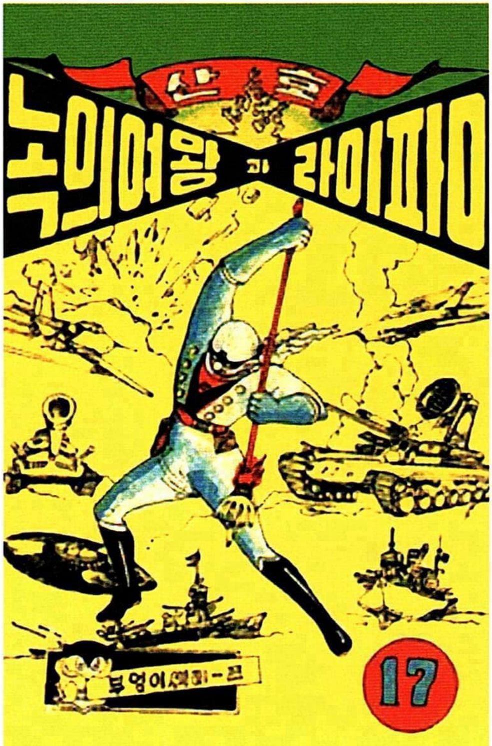
Nonostante oggi quello supereroistico non sia un genere popolare nel *manhwa* (fumetto) coreano, uno dei primi successi in quel paese fu proprio una grande storia ed epica supereroistica. Possedeva tutti gli ingredienti essenziali: un'identità misteriosa, un nascondiglio segreto, super veicoli, una maschera e un mantello.

Nella Corea del Sud degli anni Cinquanta distrutta dalla guerra, per le giovani generazioni leggere *manhwa* era un'apprezzata valvola di sfogo. Gli eroi che si battono per la giustizia non si trovano nel mondo reale, e ogni giorno si lottava per la sopravvivenza. Le avventure di RhyPie, il supereroe segreto che combatte il male con l'aiuto del suo fidato braccio destro Miss Swallow, regalarono momenti di giustizia durante quei tempi inquieti.

A differenza di molti fumetti di quell'epoca, *RyePhie* non è una storia sentimentale su un ragazzo povero che si rialza dalle rovine (a simboleggiare la condizione della Corea del Sud dopo la Guerra di Corea), ma ha invece un'ambientazione molto originale. È la visione di un futuro avanzato in cui i supereroi usano la tecnologia per combattere le forze del male che cercano di conquistare il mondo. Volando più veloce della luce a bordo del suo veicolo, l'eroe protagonista prende parte ad azioni spettacolari con grande potenza e coraggio. Il valore di *RhyPhie* è unire disegni notevoli e un'ottima storia. Il suo disegno è un mix di struttura degna di Kirby e di stile manga, il cui risultato ha un effetto illustrativo peculiare . Nonostante fosse un'opera di evasione, offrì ai lettori un sentimento di speranza maggiore di tante opere che ricordavano le asprezze della vita reale.

Dopo la pubblicazione di *RhyPhie*, Sanho Kim dimostrò di avere uno spirito avventuroso quasi come il suo personaggio. Si trasferì negli Stati Uniti e trovò un impiego nell'industria del fumetto, lavorando per la Charlton Comics e per altri editori – Marvel inclusa – oltre ad aprire un'impresa di immersioni marine. **NK**

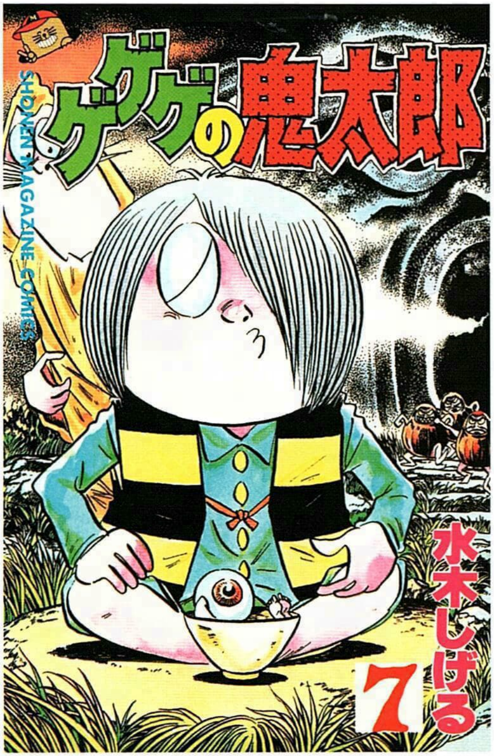
Prima edizione Buonyi (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1939)
Genere Supereroi **Riconoscimenti** Ordine al merito culturale coreano (2008)



Altre opere di Sanho Kim
Cheyenne Kid
Dae Jyushin Cheguksa
Vampirella: Dragon Woman

Kitaro dei cimiteri 1959

Shigeru Mizuki



"Kitaro con i suoi fumetti ti rende sempre coraggioso!"

Dal film *The Great Yokai War* (*Yokai daisenso*)

Altre opere di Shigeru Mizuki
Akuma-kun
Gekiga Hittora (Hitler, una biografia)
Non Non Ba

Titolo originale *GeGeGe no Kitaro*
Prima edizione *Weekly Shonen Magazine* (Giappone)
Autore Giappone (1922)
Genere Horror, umorismo

Quando alla fine degli anni Cinquanta creò la serie, Shigeru Mizuki le dette il titolo *Hakaba no Kitaro*, che letteralmente significa "Kitaro del cimitero", in riferimento al luogo dove agisce il protagonista.

Nato nella terra di una tomba appena scavata, dotato di un solo occhio e di un fisico deforme, Kitaro è figlio di un fantasma e di un morto vivente. Sua madre è morta dandolo alla luce, mentre il padre, nonostante il suo corpo si sia dissolto, sopravvive nella forma di occhio parlante. Grazie alla sua affinità col mondo del sovrannaturale, Kitaro viaggia tra il mondo dei vivi e quello dei morti e difende gli umani quando i mostri si fanno troppo minacciosi, ricordando anche agli uomini di rispettare la natura e le sue forze oscure. Visto il particolare titolo un po' troppo macabro, l'editore Kodansha gli cambiò il nome in *GeGeGe no Kitaro*, togliendo quindi l'immediato riferimento ai cimiteri. Per Mizuki fu un successo storico, che grazie al suo eroe divenne una vera superstar del manga (tradotto in Italia solo in minima parte, da D/Visual).

È facile riconoscere il fascino di Kitaro come precursore di una tendenza soft-gore che, in seguito, si è affermata nei fumetti e al cinema. Nato da un'idea incredibilmente moderna, sempre sottile e divertente nonostante la tematica macabra, Kitaro riesce a riconciliare il Giappone col mondo dello *yokai*, quel pantheon di creature fantastiche (spettri, spiriti, mostri, zombie e altri esseri fantastici) indissolubilmente legate a un immaginario animista ancora oggi ben vivo nel paese del Sol levante. **NF**

Le avventure di Tintin
Tintin in Tibet 1959

"Hergé"

Titolo originale *Les Aventures de Tintin: Tintin au Tibet* **Prima edizione** Le Lombard (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Belgio, 1907–83)
Genere Avventura

Mentre è in vacanza, Tintin scopre che Chang, un amico cinese in viaggio verso l'Europa per fargli visita, era a bordo di un aeromobile che si è appena schiantato in Himalaya. Convinto contro ogni evidenza che il suo amico sia sopravvissuto, il giovane reporter decide di andare a cercarlo: si mette in viaggio verso le montagne del Tibet passando per Katmandu, affiancato dal fedele capitano Haddock e il suo cane, Milou. Una volta arrivati, i tre membri della spedizione partono alla ricerca dell relitto dell'aereo, ma non senza qualche difficoltà. I portatori, superstiziosi, sono terrorizzati dalla presenza invisibile dello yeti "l'abominevole uomo delle nevi" che si pensa viva in queste montagne desolate. E le strane tracce visibili in mezzo alla neve sembrano dimostrare che hanno ragione.

I vari indizi trovati vicino al luogo dell'incidente convincono Tintin che la sua intuizione iniziale era corretta: Chang è sopravvissuto all'incidente. Ma come fare a trovarlo? Dopo numerose avventure, punteggiate da nuove tracce dello sfuggente abominevole uomo delle nevi, grazie all'intervento provvidenziale e all'aiuto di una comunità amichevole di lama tibetani, Tintin, Haddock e Milou alla fine troveranno il giovane Chang, sopravvissuto soltanto con l'aiuto del temuto yeti, che si rivela molto gentile e umano.

Tintin in Tibet è l'opera di un autore maturo, padrone dell'arte della narrazione e della grafica. Le pagine finali, in cui l'inconsolabile yeti si trova di nuovo solo e incapace di rassegnarsi alla partenza di Chang e dei suoi soccorritori, sono tra le più toccanti dell'intera saga di *Tintin*. **NF**

Bull e Bill 1959

Jean Roba

Titolo originale *Boule et Bill*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1930–2006)
Genere Umorismo

Un altro dei leggendari fumetti comici belgi, *Bull e Bill* può essere etichettato come una *family strip*, o più precisamente una striscia "cane-e-padroncino". Creata dal fumettista Jean Roba per la leggendaria rivista *Spirou*, fu pubblicato la prima volta come un micro supplemento una tantum, ma guadagnò rapidamente una pagina fissa sul settimanale. Il suo umorismo nasce dalle varie situazioni comiche che si creano tra i due personaggi principali: Bull, un normale ragazzo dai capelli rossi, il suo cocker spaniel Bill dalle orecchie floscie, e i vari personaggi di supporto, come i genitori di Bull. Una gag ricorrente riguarda la lotta di Bull con suo papà per costringere Bill a lavarsi. Lo stile di Roba si inserisce idealmente in quella della scuola di Marcinelle (dal nome della città belga dove aveva sede Dupuis, l'editore di *Spirou*) con un disegno tondeggiante da cartone animato, dalla linea dinamica quasi nervosa.

Questo approccio è in evidente contrasto con lo stile della scuola di Bruxelles della *ligne claire*, e con il suo gusto per un umorismo più farsesco.

Le strisce di *Bull e Bill* (viste in Italia sul *Corriere dei piccoli*) sono state ristampate in quasi trenta album cartonati, e i personaggi sono presentati anche su molti oggetti prodotti grazie a un abile sfruttamento del licensing. Inoltre, il ragazzino e il suo cane hanno recitato in diverse pubblicità, ed hanno visto la loro avventure adattate in due serie televisive a cartoni animati (1975 e 2000). Dopo la morte di Roba nel 2006, la serie *Bull e Bill* è stata continuata da Laurent Veyron, che ha lavorato emulandone fedelmente lo stile. **AMo**

Blake e Mortimer
S.O.S. Meteore 1959

"Edgar P. Jacobs"

Titolo originale *S.O.S. Météores*
Prima edizione Le Lombard (Belgio)
Autore Edgard Félix Pierre Jacobs (Belgio, 1904–87)
Genere Fantascienza



Letture simili
Lefranc: La Grande Menace Jacques Martin
Il mistero della Grande Piramide (*Le mystère de la grande pyramide*) Edgar P. Jacobs
La trappola diabolica (*Le Piège diabolique*) Edgar P. Jacobs

Tra gli episodi più acclamati della serie *Blake e Mortimer*, *SOS Meteore* offre una trama fantascientifica che coinvolge il controllo del clima. In una missione da parte del governo britannico per stabilire la causa dell'insolito maltempo che si sta abbattendo sull'Europa, il professor Mortimer va a trovare l'amico meteorologo Professor Labrousse nella periferia di Parigi, e si trova involontariamente sulle tracce dei responsabili. Tuttavia, prima di poter andare più a fondo della vicenda scompare, e spetta al suo amico, il capitano Blake dell'MI5, seguirne le tracce.

Blake è a Parigi ad affrontare un complicato intrigo di spie. Capisce presto che il capo non è altro che l'arci-cattivo Olrik, che lavora per la stessa potenza straniera (senza

"Finora credevamo che… i fenomeni meteorologici obbedissero in modo più o meno preciso a leggi immutabili."

nome) responsabile dell'alterazione del clima. Mentre cerca di mettere in guardia il commissario francese, Blake è inseguito per tutta Parigi dalla banda di Olrik. La storia procede attraverso un sacco di trovate e si trasforma, portando a una vasta base sotterranea – che pare uscita da un film di James Bond – da cui un malvagio scienziato ha condotto i suoi esperimenti sui cambiamenti climatici.

S.O.S. Meteore è l'opera di un Edgar P. Jacobs al suo meglio. La sua *linea chiara* e l'attenzione ai dettagli sono meravigliosamente credibili, e agganciano un racconto fantastico alla paranoia della Guerra Fredda nella vita di tutti i giorni. Proprio come l'altro capolavoro di Jacobs, *Il Marchio Giallo*, sembrava sempre ambientato di notte, *SOS Meteore* si svolge in paesaggi con pioggia, neve e nuvole che rispecchiano il clima politico. Parigi e le sue periferie diventano un labirinto gigantesco attraverso cui Blake e Mortimer sono costantemente in movimento. **J-PJ**

Fantomas, la amenaza elegante 1960

Guillermo Mendizábal e altri Rubén Lara y Romero e altri

Traduzione titolo in italiano *Fantomas, la minaccia elegante* **Prima edizione** Editorial Novaro (Messico)
Autori Mendizábal (Messico); Romero (Messico)
Genere Avventura

Fantomas, come gran parte dei fumetti periodici pubblicati in Messico tra metà anni Cinquanta e metà anni Ottanta, va inteso come parte di un insieme: il fumetto come fenomeno di cultura popolare più diffuso della radio, del calcio o della tv. Basata sul personaggio e sulle situazioni ideate da Pierre Souvestre e Marcel Allain, la serie settimanale del *Fantomas* messicano fu originariamente sceneggiata da Guillermo Mendizábal e illustrata principalmente da Rubén Lara Romero, anche se molte storie furono pubblicate senza specificare gli autori.

La prima serie, pubblicata da Editorial Novaro, durò due decenni con un successo incredibile. Fantomas, "la minaccia elegante", è un ladro gentiluomo spia investigatore vigilante cacciatore di taglie, dalla grande verve e dal fisico muscoloso, spesso vestito con bombetta, giacca e una maschera bianca aderente sul volto. Il suo background è europeo e appartiene a una classe sociale elevata; non ha super poteri ma fa uso di sofisticati gadget e attraenti assistenti donne che si distinguono con nomi in codice. Le sue storie ricche di riferimenti lo portano in giro per il globo per affrontare sia nemici di finzione che storici. *Fantomas* resta un picco per il fumetto messicano sia per la sua lunghezza che per i complessi cicli narrativi, in cui la corruzione politica internazionale, il crimine e gli intrighi sono contrapposti a una critica dello sfruttamento perpetrato dal capitalismo e dai regimi dittatoriali.

"Fantomas si trovò di fronte il figlio di Hitler... per salvare il leader del più stretto collaboratore del IV Reich."

La serie si interruppe all'inizio degli anni Ottanta, lasciandosi alle spalle tante affascinanti storie che hanno aiutato a spiegare le tensioni culturali tra l'America latina e l'Europa durante gli anni Settanta. **EPr**

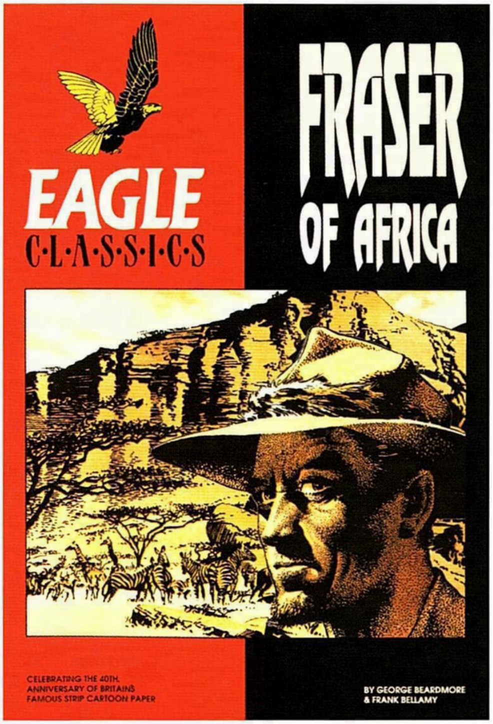


Letture simili
Batman Bob Kane
Kaliman Modesto Vazquez
Los Supermachos Rius
On Her Majesty's Secret Service Henry Gammidge

Fraser of Africa 1960

George Beardmore · Frank Bellamy

Prima edizione Hulton Press (Gran Bretagna)
Autori Beardmore (Gran Bretagna, 1908–79); Bellamy (Gran Bretagna, 1917–76)
Genere Avventura



Letture simili
Pantera Nera nella serie *Jungle Action* Don McGregor e altri
Le storie di Corto Maltese in Africa Hugo Pratt
Deogratias J. P. Stassen

Il disegnatore Frank Bellamy ha influenzato quasi tutti i fumettisti britannici dei tardi anni Settanta. Autodidatta, i suoi primi fumetti sono pubblicati nel 1935. Fino al 1965 crea numerose serie per *Eagle* e per *Swift*, testata dello stesso editore rivolta ai lettori più giovani, per poi passare ai *Thunderbirds* pubblicati su *TV21* e alla striscia *Garth* nel 1971. Le sue storie di fantascienza sono belle, ma Bellamy è apprezzato soprattutto per il suo stile naturalistico, che raggiunge il culmine su *Fraser of Africa*.

I colori con cui Bellamy trasmette l'atmosfera arida e riarsa dei territori in cui è ambientata la serie sono subito evidenti, con un effetto che precorre i tempi. La tavola è dominata da delicate tinte gialle e brune che

"Non posso permettere che la facciano franca. Ona, tu ed io fermeremo quei cacciatori di frodo."

lasciano emergere solo in seguito il grande talento del disegnatore. Nonostante la serie sia pubblicata su *Eagle*, Bellamy produce una tavola alla settimana, come per un giornale domenicale americano. In un periodo in cui l'impero coloniale britannico non esisteva più, Bellamy presenta personaggi realistici e carichi di dignità. Le ricerche meticolose svolte dall'autore evitano associazioni casuali delle diverse culture di flora e fauna, come accade spesso in lavori più dozzinali ambientati nella giungla.

La vita dello sceneggiatore George Beardmore non è altrettanto nota. Collaboratore regolare di *Eagle* e scrittore, lavorò a *Fraser* su tre serie per un totale di 54 tavole. Le trame sono solide, in linea con l'elevato standard editoriale di *Eagle*, ma sono le tavole realizzate da Bellamy per *Fraser of Africa* – la sua serie preferita – ciò per cui il disegnatore viene ricordato ancora oggi. **FP**

Fraser of Africa narra le avventure di un cacciatore bianco in Kenya.



FRASER of AFRICA
LOST SAFARI
Fraser, an African White Hunter, is sent – with his gun-bearer and cook-boy – to search for a missing safari led by an American film-star, Jed Brewster. A lone Masai warrior is also tracking the safari, and Fraser rescues him from a rogue elephant . . .
SO HE'S COMING TO, AT LAST! NO SIGN OF DAMAGE–KNOCKED FLAT AND WINDED, I GUESS
HO, BWANA!
SEE, AN OLD WOUND–BULLET STILL IN HIM!
NO WONDER THE OLD FELLOW WAS SO BAD TEMPERED! BUT WHOSE BULLET? THE MISSING AMERICAN'S?
HE'D NO BUSINESS TO LEAVE A WOUNDED BULL WITHOUT FINISHING HIM OFF!
AMERICAN VERY BAD HUNTER –VERY BAD MAN!
SO YOU KNOW THE AMERICANI! WHY IN HEAVEN'S NAME ARE YOU FOLLOWING HIM?
TO KILL HIM!
AND GET YOURSELF HANGED? ONCE AND FOR ALL, ONA, TELL ME WHAT A MASAI IS DOING HERE, MILES FROM HIS TRIBE!
I TELL YOU, O FRASER, BECAUSE YOU SAVED MY LIFE...
WE ARE ON A LION HUNT. I WANT HIS MANE FOR A HEAD-DRESS, SO I MUST KILL HIM MYSELF. THIS AMERICANI COME TO WATCH US...
...THE LION LEAP AT ME. I TAKE IT ON MY SHIELD BEFORE STABBING IT, WHEN — BANG! THE AMERICANI SHOOT...
FRANK BELLAMY
... HE SHOOT BECAUSE HE DARE NOT HUNT THE LION ALONE. HE LAUGH AT ME. MY PEOPLE LAUGH. I AM FOREVER SHAMED, SO I TRACK HIM TO KILL HIM.
YOU CANNOT KILL THE AMERICANI, ONA. HE IS A VERY FAMOUS MAN, WHICH IS WHY I LOOK FOR HIM. WILL YOU COME WITH ME AS MY TRACKER?
I WILL BE YOUR TRACKER, O FRASER– AFTERWARDS IS MY AFFAIR.
BWANA! THE MEN OF THE UKONO COME TO CARVE UP THE ELEPHANT AND TAKE THE TUSKS!
TO BE CONTINUED

I Fantastici Quattro 1961

Stan Lee Jack Kirby

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922);
Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi **Adattamento** serie TV (1967)



Letture simili

Challengers of the Unknown Jack Kirby
Justice League of America
Gardner Fox e Mike Sekowsky
The Avengers Stan Lee e Jack Kirby
The X-Men Stan Lee e Jack Kirby

Nel 1961 la Atlas Comics era una piccola azienda in difficoltà. In un lampo di ispirazione, l'editore Martin Goodman richiese un albo su una squadra di supereroi, per seguire il successo della *Justice League of America* pubblicata da DC Comics). Il compito fu assegnato all'editor e scrittore Stan Lee e allo sceneggiatore e disegnatore Jack Kirby. Nacque così la "Marvel Age".

Dopo un viaggio nello spazio e l'esposizione ai raggi cosmici, lo scienziato Reed Richards (Mr. Fantastic), la sua fidanzata Susan Storm (la Ragazza Invisibile), il fratello di Sue, Johnny Storm (la Torcia Umana) e il pilota Ben Grimm (la Cosa) decidono di usare i loro poteri per il bene dell'umanità, con il nome di Fantastici Quattro. Per 102 meravigliosi numeri, più sei supplementi annuali, Lee e Kirby raccontarono storie che parvero diverse dal solito. Lee inseriva più umorismo e soap opera di quanto si fosse mai visto nei supereroi. I battibecchi tra la Torcia Umana e la Cosa divennero fra i temi preferiti tra i fan. La Cosa, l'unico membro mutato permanentemente in un enorme mostro squamoso, catturò l'immaginazione dei lettori, con tormenti interiori che sembravano sempre poterlo rendere malvagio. L'eroe cattivo, il Dottor Destino, ex compagno di college di Reed, apparve per la prima volta nel quinto numero. Destino è un contorto perfezionista che ha nascosto il suo volto sfregiato dietro una maschera. Il suo debutto fu il primo numero "classico" e resta ancora oggi un vertice della serialità americana. Quando l'immaginazione di Kirby raggiunse le sue massime vette, le storie si fecero sempre più fantasiose. In un ciclo iniziato con il numero #44, i lettori incontrano una razza di mutanti noti come Inumani e assistono alla venuta di Galactus, un alieno simile a un dio che ha bisogno di mangiare letteralmente i pianeti per sopravvivere. Gli episodi da #48 a #50 sono considerati il momento clou della serie, e introducono Silver Surfer come araldo di Galactus, alla ricerca di nuovi pianeti da consumare. **CH**

I Fantastici Quattro non nascondono la loro identità e apprezzano l'adulazione del pubblico. ➡



HERE THEY ARE...
DR. REED RICHARDS
BEN GRIMM
SUSAN STORM
JOHNNY STORM
Stan Lee + Jack Kirby
THE FANTASTIC FOUR!
V-372
WITH THE SUDDEN FURY OF A THUNDERBOLT, A FLARE IS SHOT INTO THE SKY OVER CENTRAL CITY! THREE AWESOME WORDS TAKE FORM AS IF BY MAGIC, AND A LEGEND IS BORN!!
LOOK! IN THE SKY-- WHAT IN BLAZES DOES IT MEAN?
I DUNNO, BUT THE CROWDS ARE GETTIN' PANICKY!
RUMORS ARE FLYIN' ABOUT AN ALIEN INVASION!
ABOVE ALL THE HUBBUB AND EXCITEMENT, ONE STRANGE FIGURE HOLDS A STILL-SMOKING FLARE GUN! ONE STRANGE MAN WHO IS SOMEHOW MORE THAN JUST A MAN--FOR HE IS THE LEADER OF... THE FANTASTIC FOUR!
IT IS THE FIRST TIME I HAVE FOUND IT NECESSARY TO GIVE THE SIGNAL! I PRAY IT WILL BE THE LAST!
1

La morte di Superman 1961

Jerry Siegel Curt Swan

Titolo originale *Death of Superman*
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Siegel (USA, 1914–96); Swan (USA, 1920–96)
Genere Supereroi

Al giorno d'oggi, morte e risurrezione sono eventi comuni nel mondo dei supereroi. Ma nel 1961, contemplare la mortalità di questi esseri superiori – per non dire di Superman, il primo e più grande – suonava folle come l'idea che qualcuno potesse sparare a un Presidente. Proprio per questo possiamo comprendere come mai l'idea di far fuori Superman piacesse allo scrittore Jerry Siegel. Lui, che aveva ceduto qualsiasi diritto sul personaggio al suo debutto nel 1938, aveva assistito all'ascesa di Superman come best seller non solo nel fumetto, ma anche sui giornali e nel merchandising.

Nel 1961 Siegel stava ancora macinando testi per Superman con il disegnatore Curt Swan, sotto la guida tirannica dell'editor Mort Weisinger, che controllava l'universo dei fumetti di Superman sin dalla metà degli anni Cinquanta. Nel tentativo di estendere le possibilità narrative della formula di Superman, Weisinger fu colpito dall'idea della "storia immaginaria," racconti speciali che esistevano al di fuori delle regole standard e della continuity della serie. Fu sotto questa bandiera che apparve "La morte di Superman", con il supereroe, fino ad allora invincibile, abbattuto dal suo arcinemico Lex Luthor. Il terzo atto di questa storia si apre con Superman sepolto in una bara di vetro, la sua scomparsa compianta da una parata di umani e alieni. L'intensità del sentimento, per quanto non insistita, si rivelò quanto mai reale, tanto che nella vignetta finale un testo redazionale dice ai lettori traumatizzati, "Beh, cerchiamo di non sentirci troppo male! Dopo tutto, questa era solo una storia immaginaria… E le probabilità che possa accadere sono di una su un milione!" **AL**

Spy vs. Spy 1961

Antonio Prohías

Traduzione titolo in italiano *Spia contro spia*
Prima edizione EC Comics (USA)
Autore Cuba (1921–98) **Genere** Umorismo
Adattamento TV (1995)

Messo di fronte alla fine della stampa libera e incastrato come spia da Fidel Castro, il fumettista Antonio Prohìas si ritrovò senza lavoro. Invece che rimanere a Cuba ad aspettare di essere incarcerato o semplicemente censurato, Prohìas decise di emigrare a New York con la sua famiglia. Là si mise a frequentare lo staff di *Mad Magazine*, la rivista umoristica per eccellenza, e finì per inventare due personaggi immortali: i sabotatori portatori di fedora (il cappello noto anche come borsalino) e perennemente in guerra di *Spy vs. Spy*.

L'idea di *Spy vs. Spy* è molto semplice: una spia vestita di bianco cerca di eliminare dalla faccia della terra un'altra spia vestita di nero, e viceversa. I due sono identici sotto ogni aspetto – il lungo naso a punta, il cappello, il trench – ma sono allo stesso tempo nemici giurati. Tra i fumetti più popolari di *Mad Magazine*, *Spy vs. Spy* catturò l'attenzione sia per la sua rappresentazione dell'inutile paranoia della corsa alle armi durante la Guerra Fredda, sia per l'inventiva nelle aggressioni che le due spie infliggono l'una all'altra.

L'assenza di parole, inusuale per gli USA, in cui i fumetti muti sono una rarità, aggiunse a *Spy vs. Spy* un elegante alone di mistero, oltre a mettere in rilievo le complicate trappole esplosive che le spie utilizzano per farsi saltare per aria, e a nascondere che Prohìas, arrivato da poco negli USA, parlava pochissimo inglese. La serie è oggi portata avanti dal fumettista alternativo Peter Kuper (fondatore della rivista *World War 3 Illustated*). I lettori possono stare tranquilli: *Mad Magazine* ha trovare qualcuno che capisce la sottile ironia di questo classico del fumetto. **DI**

Spirou e Fantasio
Z come Zorglub 1961

André Franquin

Titolo originale *Z comme Zorglub*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1924–97)
Genere Avventura



In *Z come Zorglub*, i reporter Spirou e Fantasio sono coinvolti in una serie di strani incidenti orditi dal misterioso scienziato Zorglub. Intezionato a dominare il mondo, Zorglub utilizza il raggio per il controllo della mente (Zorglonda) che ha inventato per costruirsi un esercito e creare una rete mondiale di basi segrete, utilizzando tecnologia rubata. Vuole che lo scienziato rivale Champignac, vecchio amico di Spirou e Fantasio, lavori con lui. Champignac, però, rifiuta la sua offerta e Zorglub si vendica rapendo Fantasio. Champignac, avendo sviluppato una protezione contro l'arma di Zorglub per il controllo della mente, manda Spirou al quartier generale di Zorglub, libera Fantasio, e usa una droga per convincere Zorglub a rinunciare ai suoi sogni di dominare il mondo. Il creatore André Franquin continua la storia in *L'ombra di Z*. Quando Spirou, Fantasio e Champignac tornano a casa, scoprono che un solo soldato, sopravvissuto all'esercito Zorglub, sta scatenando il caos. Pochi mesi dopo riemerge Zorglub, tornato alle sue vecchie abitudini. Lo rintracciano nella sua base nella giungla del Sud America, e nella lotta conseguente la mente Zorglub è distrutta dalla sua stessa arma sperimentale. A prima vista, Spirou e Fantasio sembrano fare un passo indietro nelle loro avventure, ma è la loro presenza, e quella dei vividi personaggi secondari, che porta questo duello tra geni scientifici a un livello umano e inietta una grande quantità di umorismo. La trama veloce mette in guardia contro le possibili derive della scienza moderna, mentre prende in giro tutte le forme di autorità, tra cui quella del maldestro Zorglub, aspirante dittatore. **J-PJ**

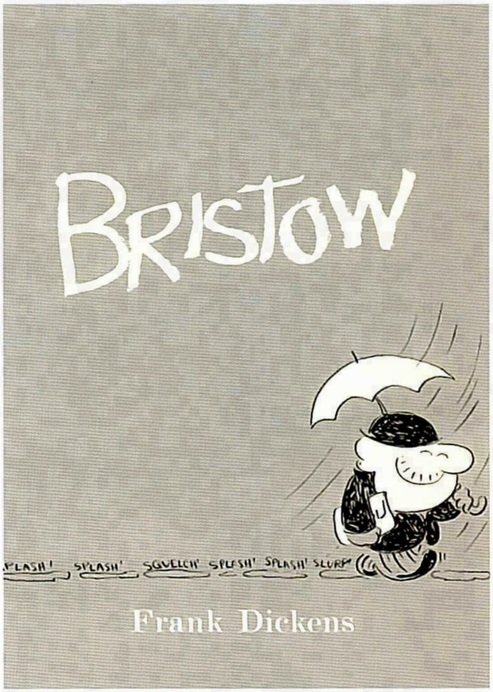
"Come devo dirtelo, Champignac, che solo l'universo offre al genio di Zorglub un campo di gioco abbastanza grande per lui?"

Altre opere di André Franquin
I pirati del silenzio
Il prigioniero di Budda
Le repaire de la murène
Le nid des Marsupilamis
Le voyageur du Mésozoïque

Bristow 1961

Frank Dickens

Prima edizione *Evening Standard* (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1932)
Genere Umoristico
Adattamento Radio (1999)



Letture simili
Albert Herbert Hawkins Frank Dickens
Andy Capp Reg Smythe
Augusta Angus McGill e Dominic Poelsma
The Gambols Dobs e Barry Appleby
The Perishers Maurice Dodd e Dennis Collins

Molti anni prima che il comico Ricky Gervais concepisse la serie televisiva *The Office*, *Bristow* di Frank Dickens aveva trasformato il luogo di lavoro in un fertile terreno comico. Pubblicato ogni giorno feriale sul quotidiano londinese *Evening Standard* tra il 1962 e il 2001 (e poi sul sito www.frankdickens.com), Bristow è la personificazione dell'impiegato con bombetta dell'Inghilterra postbellica. Diciottesimo in lizza per diventare dirigente dell'ufficio acquisti della monolitica azienda Chester Perry, Bristow passa gran parte della giornata lavorativa a fare tutto tranne che a lavorare. È troppo impegnato in altre mansioni: scrivere il suo capolavoro *La morte vivente* nell'ufficio acquisti, giocare a Subbuteo con il collega Jones, evitare le ire del suo superiore Fudge, lasciarsi andare ai ricordi

"Allora gli dirò che non mi sono svegliato in tempo. No! Perché devo scusarmi? Non ho paura di lui!"

del "grande disastro del carrello del tè" o programmare una nuova carriera come neurochirurgo.

A detta di Dickens, "In origine la striscia serviva per spiegare le tecniche di manutenzione delle automobili", ma quando *Bristow* debutta sull'*Aberdeen Press and Journal* il 18 settembre 1961, è già presente la lotta impari tra il suo trasognato protagonista e le schiaccianti forze del conformismo. Le prime strisce sono ancora primitive, anche se l'immaginazione surreale di Dickens e la sua attitudine per i giochi di parole sono subito evidenti. Durante il periodo d'oro della striscia negli anni Settanta, l'autore ha raffinato le chine e raggiunto una gradevole sintesi di volti e corpi tondeggianti in interni minimali, con un ampio cast di personaggi subito riconoscibili. Tutti i fumetti più longevi si basano su piccole variazioni di una manciata di situazioni base. In oltre cinquant'anni, *Bristow* è riuscito nell'impresa meglio di molti suoi colleghi. **AL**

Flash dei due mondi 1961

Gardner Fox Carmine Infantino e Joe Giella

Nel 1961, quando questa storia fu pubblicata, i supereroi avevano fatto il loro ritorno alla DC Comics da pochi anni. Versioni aggiornate dei personaggi degli anni Quaranta, un nuovo Flash e un nuovo Lanterna Verde erano diventati le stelle della nuova produzione dei loro albi a fumetti.

Flash è l'uomo più veloce vivente; non solo corre estremamente veloce, ma può letteralmente attraversare i muri facendo vibrare le sue stesse molecole. Il celebre episodio *Flash dei due mondi* si basa sulla premessa che questo trucco della vibrazione – eseguito da Flash in uno spettacolo per gli orfani della zona – lo catapulta in un altro mondo molto simile al suo. Fu un incontro sorprendente: vi ritrova il Flash originale del

> *"Non vi dico quanto sono eccitato di seguire un caso con l'eroe della mia infanzia!"*

1940, le cui avventure aveva letto da ragazzo, e che era stato la sua ispirazione per diventare il nuovo Flash. Si scopre che i due supereroi abitano mondi paralleli che "vibrano a velocità diverse." Il moderno Flash si presenta giusto in tempo per aiutare il suo omonimo più vecchio a riprendere l'attività e per fermare tre dei suoi vecchi avversari: il Pensatore, l'Ombra e il Violinista.

Flash dei due mondi è un delizioso esempio della tenera follia che si diffuse nel corso della rinascita dei supereroi nei tardi anni Cinquanta. Gli incredibili poteri dei personaggi sono davvero magici, ma hanno una patina di pseudoscienza. Nel corso della storia, Flash ipotizza che quando l'autore Gardner Fox "dormiva, la sua mente era 'sintonizzata' sulle vibrazioni della vostra Terra! Questo spiega come ha 'sognato' Flash!" Per i lettori più piccini del tempo, riunire due generazioni di supereroi aveva il sapore della fiaba. **J-PJ**

Titolo originale The Flash – Flash of Two Worlds
Prima edizione DC Comics (USA) **Autori** Fox (USA, 1911–86); Infantino (USA, 1925-2013); Giella (USA, 1928)
Genere Supereroi



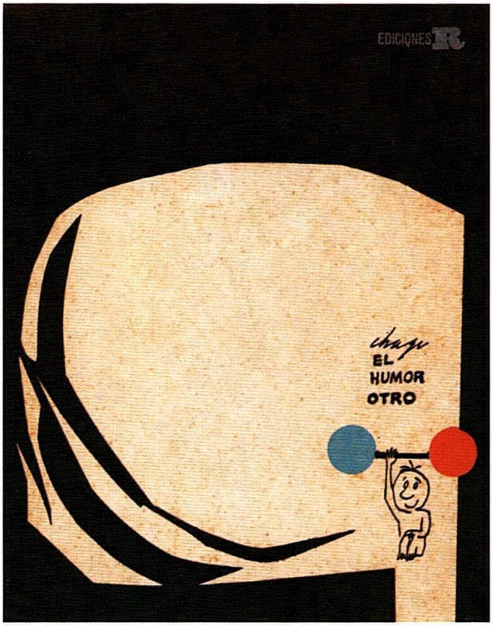
Letture simili

I Fantastici Quattro Stan Lee e Jack Kirby
Justice League of America: Crisis on Earth-One! / Crisis on Earth-Two! Gardner Fox e Mike Sekowsky
The Flash: Vengeance of the Immortal Villain Gardner Fox e Carmine Infantino

Sa-lo-món 1961

Santiago "Chago" Armada

Prima edizione Ediciones R. (Cuba)
Autore Cuba (1937–95)
Genere Umorismo
Influenzato da Saul Steinberg



Letture simili
Sabino Rafael Fornés
Hombre Solo Antonio Mingote
The Lonely Ones William Steig
The Passport Saul Steinberg
El Caballo de Troya René de la Nuez

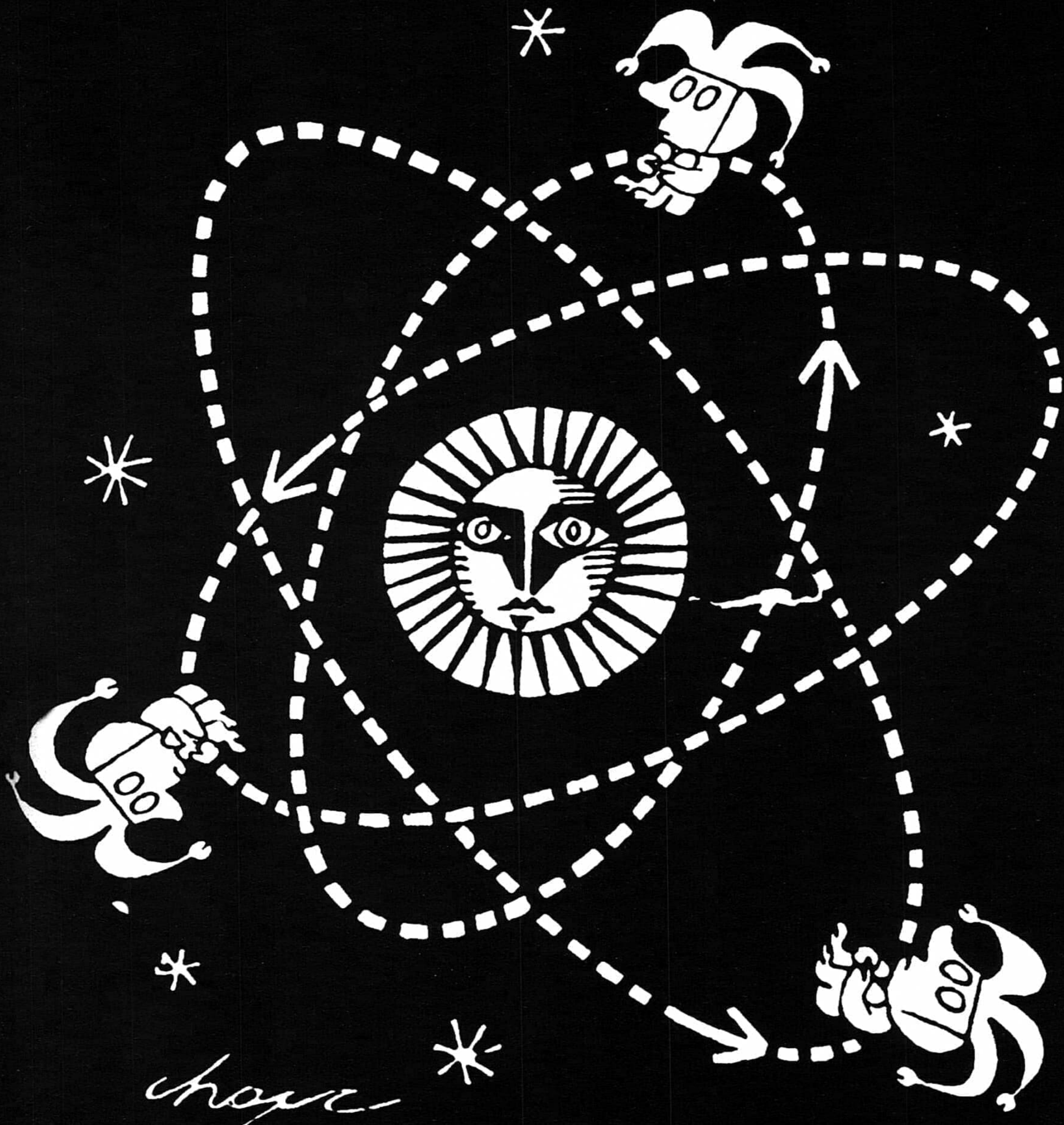
Santiago "Chago" Armada era, secondo Caridad Blanco de la Cruz, un "artista, umorista, fumettista, ritrattista, pittore, saggista e poeta". L'autore faceva parte dell'Ejèrcito Rebelde (Esercito ribelle) che lottò contro la dittatura di Fulgencio Batista a Cuba. Nel 1958 Chago Armada creò i suoi primi personaggi: Julito 26 (che prendeva il nome dal movimento di liberazione di Fidel Castro, M26-7) e Juan Casquito, che apparvero sul quotidiano ribelle *El Cubano Libre* (Il Cubano Libero).

Nel 1960 il fumettista Rafael Fornés (autore di *Sabino*) creò *El Pitirre* (il tiranno) per il supplemento del quotidiano *La Calle* (la strada), nel quale Armada iniziò a mostrare uno stile umoristico e concettuale (che alcuni definirebbero intellettuale) ispirato a Saul Steinberg. Questo percorso portò, un anno dopo, alla fondamentale creazione di *Sa-lo-món*, pubblicato sul quotidiano *Revolución* dal 1961 al 1963. La pubblicazione del fumetto si concluse (insieme a quella del *Sabino* di Fornès) perché il lavoro filosofico, esistenziale e poetico di Armada era molto diverso dai soliti attacchi all'imperialismo americano, per quanto umoristici, che ci si aspettava dai fumettisti cubani.

Sa-lo-món nacque come una figura caricaturale molto semplice e rimase così fino alla fine, ma si guadagnò un cappello con tre ali che divenne una specie di macchia da cui uscivano una penna, un coltello e un pene. Con *Sa-lo-món* Armada praticò sperimentazioni formali fino all'astrazione. L'artista voleva esplorare ogni aspetto della condizione umana (che sempre secondo Caridad Blanco, consiste ne "l'amore, il niente, la vita, la morte, i principi morali e l'etica"). L'artista voleva sperimentare anche sesso e scatologia: *la kaka* (la popò).

Sfortunatamente non esiste ancora una raccolta di *Sa-lo-món*. Diciassette strisce della serie furono pubblicate su *El Humor Oltro* (Un altro tipo di umorismo) nel 1963 e trentatre su *Signos* #21 nel 1978. **DI**

Le sperimentazioni formali di *Sa-lo-món* di Armada. ➡



Sam's Strip 1961

Mort Walker · Jerry Dumas

Traduzione titolo in italiano *La striscia di Sam*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autori Walker (USA, 1923); Dumas (USA, 1930)
Genere Umoristico

Molti fumetti usano battute autoreferenziali di tanto in tanto, ma *Sam's Strip* rappresenta un unicum: una serie controllata da uno dei maggiori syndicate del mondo che precorse i tempi presentandosi come metafumetto. Sam, il protagonista, è infatti a sua volta un fumettista.

Sam's Strip fu una brillante creazione di Mort Walker, già ideatore di *Beetle Bailey*, *Ciccibùm (Hi and Lois)*, *Boner's Ark* e tanti altri successi. Nel suo periodo più produttivo, Walker lavorò a ben sei fumetti alla volta e il suo studio venne soprannominato "King Features West", dal momento che il King Features Syndicate distribuiva molti dei suoi successi. Walker sviluppò l'idea di *Sam's Strip* insieme al suo assistente Jerry Dumas; insieme, i due lo proposero alla King Features, che lo aggiunse con riluttanza alla lista delle pubblicazioni. Sfortunatamente l'umorismo proposto si dimostrò troppo eclettico per il grande pubblico e l'esperimento durò solo fino al 1963.

Sam è molto più che consapevole di essere il personaggio di un fumetto. Parla direttamente al lettore; gioca a carte con i personaggi di altri fumetti; tormenta e critica il disegnatore per i suoi disegni troppo semplici, mettendosi a sua volta a disegnare (ma male). *Sam's Strip* fu un fumetto per gli amanti del genere e rappresentò chiaramente un soffio di libertà artistica per Walker e Dumas, che avevano entrambi lavorato per un largo periodo di tempo a fumetti più tradizionali. Il fumetto contiene numerosi commenti sulla politica del periodo, che fanno di *Sam's Strip* un'opera da non perdere sia per gli appassionati di fumetto che, allo stesso tempo, per i curiosi di storia. **FS**

Mort Cinder 1962

H. G. Oesterheld · Alberto Breccia

Prima edizione Editorial Yago (Argentina)
Autori Hectór Germán Oesterheld (Argentina, 1919–77); Breccia (Uruguay, 1919–93)
Genere Fantastico

Durante l'inizio degli anni Sessanta la vita fu difficile per Alberto Breccia e Hectór Germán Oesterheld. Il secondo affrontava il fallimento della sua casa editrice, Editorial Frontera, mentre il primo la grave malattia della prima moglie. Avevano entrambi bisogno di lavoro e lo trovarono presso la rivista *Misterix*. *Mort Cinder* fu il frutto della loro collaborazione su quelle pagine.

L'idea alla base di *Mort Cinder* era semplice: il protagonista è un essere immortale che sperimenta numerose morti, per poi rinascere sempre. Oesterheld ebbe quindi la possibilità di inserire le proprie avventure in ere storiche e luoghi diversi, dall'antico Egitto alla Prima guerra mondiale. In genere le storie iniziano con l'arrivo di un manufatto nel negozio dell'antiquario Ezra Winston. Il manufatto poi risveglia ricordi nella mente di Cinder, che danno il via ai racconti. *Mort Cinder* è apparentemente l'erede di due personaggi creati in precedenza da Oesterheld: il viaggiatore nel tempo Juan Salvo e il detective spaziale Sherlock Time. Le storie della serie sono cupe e pessimistiche: descrivono gli orrori della guerra e le atmosfere claustrofobiche di una prigione. Mort stesso inizia la vita nei panni di un individuo che sta per essere giustiziato.

Breccia disegnò il personaggio di Ezra Winston come una versione più anziana di sé stesso, mentre il volto di Mort Cinder era ispirato a quello del suo ssistente, Horacio Lalia. Con *Mort Cinder*, Breccia cambiò completamente il proprio stile. Sperimentò usando rasoi e altri strumenti non convenzionali sulla superficie da disegno. Le sue influenze saranno successivamente evidenti nell'opera di José Muñoz e Frank Miller, giusto per citarne un paio. **DI**

Breccia fa un magistrale uso espressionistico del chiaroscuro. ➡



R. GOSCINNY **Astérix** A. UDERZO

Astérix gladiateur

Texte **René GOSCINNY** Dessins **Albert UDERZO**



Asterix Gladiatore 1962

René Goscinny / Albert Uderzo

Titolo originale *Asterix gladiateur*
Prima edizione Dargaud (Francia, 1964)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Uderzo (Francia, 1927)
Genere Umorismo

Nel 1949 in Francia fu approvata una legge che metteva al bando l'importazione dei fumetti USA, dominatori del mercato dallo sbarco americano alla fine della Seconda Guerra Mondiale. Nel settore si avvertiva il bisogno di una sana iniezione di patriottismo, che giunse nel 1959 con le fattezze non certo erculee di un baffuto gallo di nome Asterix. Sua spalla era l'immenso Obelix, la cui illimitata forza era pari soltanto allo smisurato appetito.

Asterix Gladiatore è il quarto volume dell'ancor oggi popolarissima serie. Si tratta di un'avventura "in trasferta", ambientata a Roma. Asterix e Obelix s'imbarcano infatti a bordo di una nave fenicia alla volta della Città Eterna, dove si faranno ingaggiare come gladiatori per potersi infiltrare al Circo e liberare Assuranceturix, il bardo del loro villaggio, destinato a finire in pasto ai leoni.

Il talento degli autori nel prendere ambientazioni e situazioni storiche per sfruttarle a scopi di "velatissima" satira sociale, si dimostra quando Asterix e Obelix visitano un quartiere che tanto ricorda il sovraffollamento delle città odierne. I residenti, inutile precisarlo, non fanno che lamentarsi dei rumori provenienti dalle case dei vicini!

Questo volume comprende inoltre l'introduzione dei pirati, una costante nei volumi successivi; il debutto di Matusalemix, l'anziano del villaggio; del lanista Caius Optus, cui saranno attribuiti i tratti di un amico dell'autore, diventando così la prima "affettuosa" caricatura presente nella serie. Obelix inizia altresì qui a collezionare elmi romani e a declamare il suo fortunato tormentone: "Sono Pazzi Questi Romani!" **BS**

Heros the Spartan 1962

Tom Tully / Frank Bellamy

Prima edizione Hulton Press (Gran Bretagna)
Autori Tully (Gran Bretagna);
Bellamy (Gran Bretagna, 1917–76)
Genere Avventura

Heros the Spartan è degno di nota per essere il primo vero gioiello di Frank Bellamy, un disegnatore di fumetti che sarebbe diventato tra i principali architetti delle creazioni fantascientifiche di Gerry Anderson, come sarà evidente dalle sue serie televisive *TV21*. *Heros* trapiantò i valori morali di *Eagle* nel mondo dell'Impero Romano del primo secolo.

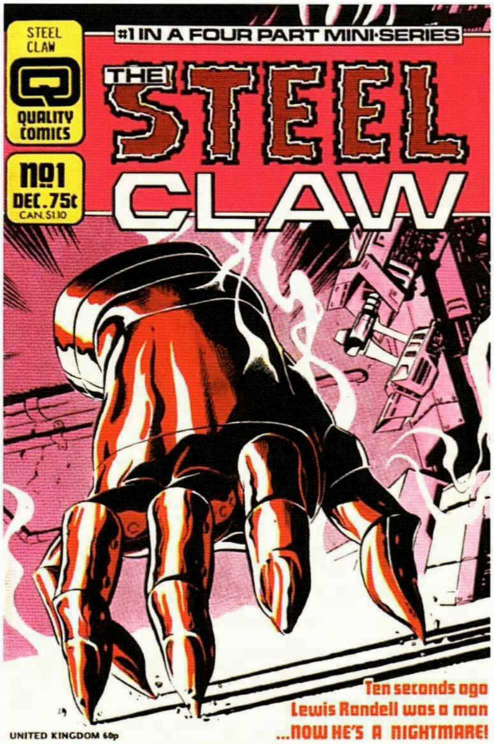
Heros — un orfano greco adottato da un generale romano — diventa un soldato che vive secondo un proprio codice etico. Venera il dio Mitra, un misterioso culto largamente praticato tra i soldati romani, che secondo alcuni aveva alcune somiglianze con il Cristianesimo. La forte morale di Heros lo porta spesso a confrontarsi con ufficiali corrotti o decadenti dell'Impero, così come con i barbari che vogliono minacciare la Pax Romana.

I disegni di Bellamy vanno ben al di là delle richieste delle oneste sceneggiature di Tully, proprio come accaduto per le sofisticate trame di *TV21*, eclissate dal lavoro di Bellamy. Il formato a doppia pagina, con vignette accavallate estese da sinistra a destra, creava un proprio ritmo adatto alla vigorosa azione e ai disegni dinamici e carichi di Bellamy. La sua tendenza a raccontare una storia come una serie di quadri pieni d'azione, punteggiati da momenti di riflessione inquadrati in vignette dal contorno circolare, faceva da complemento al tono moralizzante di Heros, le cui avventure avevano la funzione di fiabe morali. La pura esuberanza e la fluidità delle linee e dei colori di Bellamy, oltre all'inventiva dei suoi layout, fanno rimpiangere l'assenza di altri suoi lavori per un pubblico più adulto. **RR**

L'artiglio d'acciaio 1962

Kenneth Bulmer Jesús Blasco

Titolo originale The Steel Claw
Prima edizione IPC Magazines (Gran Bretagna)
Autori Bulmer (Gran Bretagna, 1921–2005); Blasco (Spagna, 1919–95) **Genere** Fantascienza



"Ora tutti avranno paura di me! Sanno che faccio quello che prometto… e la pagheranno!"

Durante la preparazione della rivista *Valiant*, i redattori erano convinti che la stella della testata sarebbe stata l'aggressivo capitan Hercules Hurricane, ma con il tempo il personaggio più amato si rivelò l'Artiglio d'Acciaio. All'epoca della sua prima apparizione Louis Crandell/ Lewis Randell, alter ego dell'Artiglio, non è tuttavia un personaggio amabile, bensì un incallito criminale.

Crandell è un giovane assistente di laboratorio che dopo un incidente è costretto a portare una protesi d'acciaio al posto della mano destra. Quando resta fulminato in un nuovo incidente, Crandell diventa completamente invisibile tranne che per il suo artiglio. Invece di combattere il crimine, decide di rapinare una banca e trama di diventare il padrone del mondo. Lo sceneggiatore Kenneth Bulmer era già autore di romanzi di fantascienza, e lo spunto principale della serie è tratto da *L'uomo invisibile* di H. G. Wells, trasferito nella Gran Bretagna contemporanea.

Dopo la prima storia a puntate, Crandell si riabilita e diventa un eroe più tradizionale, soprattutto quando Bulmer viene sostituito dal veterano Tom Tully nel 1963. Tully sceneggia la serie fino alla sua chiusura, avvenuta dieci anni dopo, facendo affrontare all'Artiglio criminali sempre più stravaganti. Ma la serie è tanto piacevole grazie alle tavole iperrealistiche di Jesús Blasco, che le conferiscono una credibilità non sempre meritata dalle storie.

La partenza di Blasco alla fine degli anni Sessanta porta a un peggioramento della serie, ma il suo ritorno nel 1971 coincide con il suo periodo più felice. La storia a puntate "Lektron", durata un anno intero, attinge a piene mani dal romanzo *I figli dell'invasione* di John Wyndham, compresi i bambini minacciosi e l'atmosfera di orrore rurale. *L'artiglio d'acciaio* fu pubblicato in tutta Europa, soprattutto per merito delle tavole di Blasco e della celebre immagine della mano priva di un corpo. **DAR**

Diabolik 1962

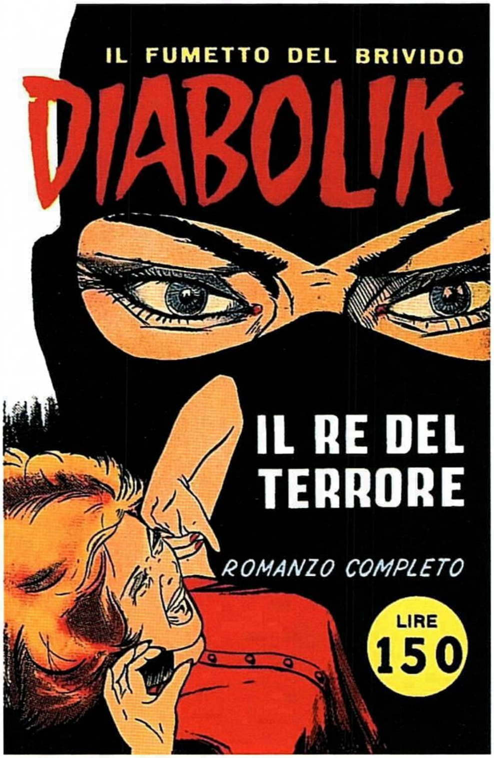
Angela e Luciana Giussani Autori vari

Il primo episodio, *Il Re del Terrore*, introdusse uno dei più celebri e iconici personaggi del fumetto italiano: un ladro spietato, interessato a gioielli o grandi somme di denaro, che si veste con un costume nero aderente. Le sue vittime sono essenzialmente famiglie dalle cospicue fortune, banche o persone arricchitesi in modo disonesto. In ogni episodio Diabolik mette in opera qualche soluzione sofisticata per spaventare le sue vittime, usando solo raramente armi da fuoco, cui preferisce pugnali, veleni e una gran varietà di trappole. Sebbene sia un criminale, Diabolik ha un'etica irreprensibile: come un moderno, oscuro e ambiguo Robin Hood, disprezza gangsters, spacciatori, usurai e torturatori, ma raramente uccide, rapisce o ricatta, e tiene sempre in grande considerazione onore, amicizia e gratitudine. Sin dal terzo episodio scopriamo il suo legame con la compagna, la bella bionda Eva Kant, talentuosa partner criminale. L'intelligenza e indipendenza di Eva l'ha resa un modello di femminilità incredibilmente moderno, proiettandola sulla scena anche come testimonial di successo in varie campagne pubblicitarie.

L'amoralità di Diabolik fu subito una delle ragioni del suo successo, sebbene nei primi tempi portò la serie sotto i riflettori di severi dibattiti sulla stampa e in Parlamento, preoccupati per la nascente moda dei "fumetti neri". Per alcuni aspetti psicologici (ma anche grafici) Diabolik ha un debito verso l'antieroe francese *Fantômas*, ma l'idea delle sorelle Giussani nacque pensando in primis alle abitudini di lettura dei pendolari di Milano, avidi lettori di narrativa poliziesca. Diabolik è noto anche per avere inaugurato un formato tipicamente italiano, cosiddetto "pocket" (12 x 17 cm, lievemente più piccolo del *tankoubon* giapponese).

Un adattamento per il cinema è stato diretto dal maestro dei b-movie Mario Bava, considerato dai *Cahiers du cinéma* tra i migliori film pop degli anni Sessanta. **MS**

Prima edizione Astorina (Italia)
Autori Angela Giussani (Italia, 1922–87); Luciana Giussani (Italia, 1928–2001)
Genere Poliziesco **Adattamenti** Film: *Diabolik* (1968)

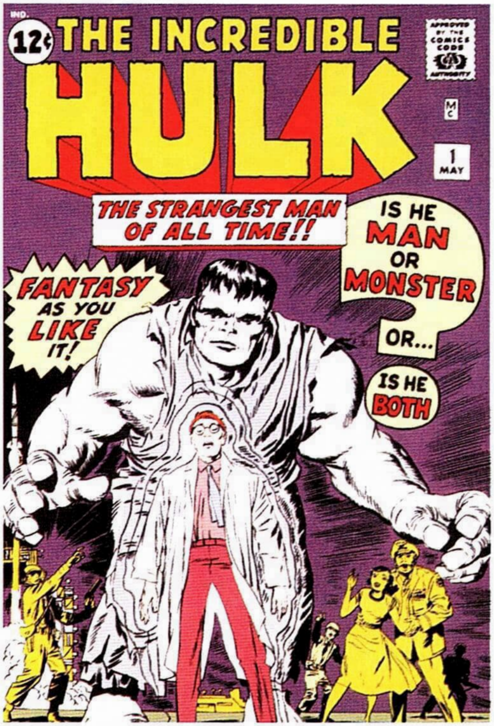


"Si prova una soddisfazione non del tutto pacifica (ma per questo più eccitante) nel parteggiare per il cattivo." **Umberto Eco**

L'Incredibile Hulk 1962

Stan Lee e altri Jack Kirby, Steve Ditko e altri

Titolo originale *The Incredible Hulk*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922); Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi



"Il mondo odia Hulk! Loro mi cacciano… mi perseguitano… cercano di distruggermi! Perché?"

La cosa più incredibile de *L'Incredibile Hulk* è che questo colosso dell'universo Marvel non fu un immediato successo, quando fu pubblicato nel 1962. Stan Lee e Jack Kirby erano all'apice della loro carriera, ma il personaggio di Hulk – protagonista di un fumetto supereroistico completamente privo delle caratteristiche tipiche dei cosiddetti "eroi" – rappresentò una sfida anche per l'eccezionale duo creativo.

Bruce Banner, scienziato nucleare di spicco, sta testando la sua ultima invenzione, la bomba a raggi gamma, quando poco prima dell'esplosione nota un ragazzino gironzolare nell'area in cui verrà condotto il test. Nel tentativo di salvarlo, si espone a una dose eccessiva di radiazioni scaturite dalla bomba. Ricoverato in ospedale, Banner sperimenta per la prima volta la trasformazione in un mostro immensamente potente, arrabbiato e mentalmente problematico: Hulk. Gli albi successivi raccontano come Banner cerchi di evitare la trasformazione; la ricerca senza sosta di Hulk da parte del Generale Thaddeus "Thunderbolt" Ross e svariate crisi, durante le quali sia la forza che il coraggio di Hulk si dimostrano una preziosissima risorsa a favore del bene.

Sorprendentemente, dopo soli cinque episodi Hulk venne declassato a personaggio di contorno, quando non addirittura antagonista, in altri fumetti di supereroi. Le sue apparizioni come ospite cementarono la sua popolarità tra i fan, cosicché nel 1968 poté tornare alla ribalta con una nuova serie. Hulk si guadagnò anche una serie televisiva, una controparte femminile (She-Hulk), e l'apparizione in due film di dubbia qualità. Il 2002 ha visto l'eccezionale reinvenzione del personaggio da parte di Mark Millar nel suo *The Ultimates*. Hulk è tuttora un personaggio chiave dell'universo Marvel. Come simbolo della rabbia primordiale, che viene liberata da un patto faustiano con la tecnologia nucleare, Hulk non ha eguali nella narrativa contemporanea né nella mitologia. **RR**

Thor 1962

Stan Lee / Jack Kirby

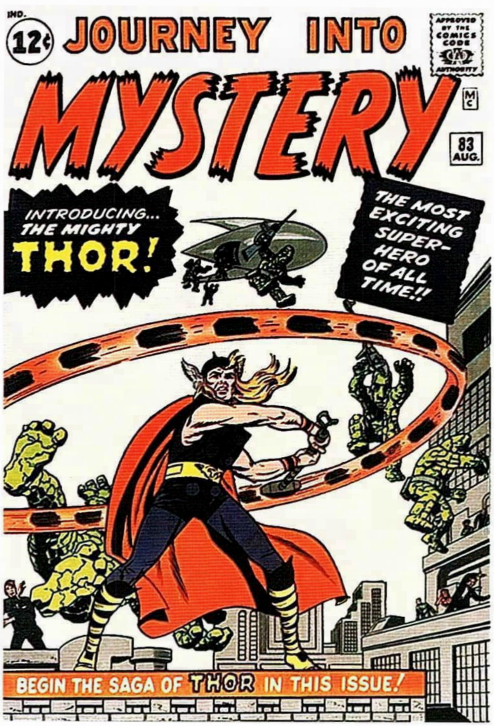
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922);
Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi

Il dottor Donald Blake ha un bastone da passeggio che, quando è battuto per terra, lo trasforma nel dio del tuono. L'idea potrebbe sembrare bislacca o poco promettente, ma *Thor* fu uno dei migliori fumetti degli anni Sessanta.

Fanatico di mitologia, Jack Kirby aveva usato gli dei norreni nei suoi primi lavori e non c'è da sorprendersi che, mentre la cosiddetta Marvel Age decollava, essi rispuntassero fuori tra un diluvio di idee. *The Mighty Thor* (in Italia *Il Mitico Thor*) fece il suo debutto nel 1962 su *Journey into Mystery* #83, e divenne subito la star della pubblicazione. Non fu Kirby a disegnare le prime storie; la sua settennale gestione iniziò infatti sul numero #101 della rivista.

Altri dei di Asgard, come il padre di Thor Odino e il malvagio fratellastro Loki, furono presto introdotti, ma poco sfruttati. La serie si discostava spesso dal genere supereroistico. Poi accadde qualcosa: sul numero #97 debuttò una serie di contorno, *Tales of Asgard*. Una mistura di mitologia nordica reinterpretata e aspetti fantastici iniziò a fare irruzione nella serie originale. Lo sceneggiatore Stan Lee donò a Thor e compagnia un eloquio quasi shakespeariano – un approccio molto discusso, ma divenuto distintivo.

Nel primo speciale annuale e su *Journey into Mystery* #126, poi reintitolato *Thor*, la mitologia greca divenne protagonista con l'introduzione di Ercole. A seguire uno sconvolgente gruppo di albi, dal #129 al #135, introdusse la razza aliena dei Rigelliani, Ego, il Pianeta Vivente (dalla cui superficie spuntano predatori umanoidi) e la versione di Kirby del Dottor Moreau, l'Alto Evoluzionario. Dopo questa strabiliante ondata di idee, che vide Kirby al suo massimo, il ritmo rallentò, ma non mancarono comunque grandi colpi di scena, come l'epico Ragnarok (*Il crepuscolo degli Dei*) nei numeri dal #154 al #15 7 e un'estesa saga con Galactus dal #160 al #169. **CH**



"Nel nome dell'onnipotente Odino – nel nome dell'eterna Asgard..."

Little Annie Fanny 1962

Harvey Kurtzman Bill Elder

Prima edizione Playboy Enterprises (USA)
Autori Kurtzman (USA, 1924);
Elder (USA, 1921)
Genere Umorismo, per adulti, parodia

Dopo il fallimento della rivista *Trump* pubblicata da Hugh Hefner, Harvey Kurtzman iniziò a lavorare a questo fumetto per la rivista ammiraglia di Hefner: *Playboy*. *Little Annie Fanny*, una velata parodia della striscia classica di Harold Gray, *Little Orphan Annie*, aveva per protagonista una prorompente e formosa bionda ingenua e apparentemente indifesa di fronte agli istinti sessuali predatori degli uomini. Il fumetto fu concepito a cadenza mensile, ma Kurtzman non fu in grado di mantenere quel ritmo, quindi gli episodi apparvero solo sporadicamente. I temi affrontati avevano a che fare con la cultura pop del periodo: la mania dei Beatles, il nudismo, la libertà degli omosessuali, il Ku Klux Klan e molto, molto altro.

Il fascino di *Little Annie Fanny* sta nell'originale formula che unisce l'approccio satirico irriverente di *Playboy* con un altissimo livello qualitativo del disegno. Forte anche della qualità della carta della rivista, Kurtzman arruolò Elder per illustrare il fumetto in uno stile completamente pittorico che distinse il titolo dalle serie a fumetti statunitensi dell'epoca che mostravano una colorazione piatta e povera. Le ricche vignette di Elder donarono a *Little Annie Fanny* una densità grafica impressionante, ricca di gag visive prorompenti e in grado praticamente di sottoporre il lettore a un sovraccarico sensoriale.

L'epoca d'oro di *Little Annie Fanny* fu quella della rivoluzione sessuale di fine anni Sessanta, quando le avventure di Annie coinvolgevano spesso la sua amica femminista Wanda Homefree. Leggere oggi *Little Annie Fanny* significa fare un viaggio nel tempo, tra boom della cultura pop e nascita di una nuova libertà individuale. **BB**

Barbarella 1962

Jean-Claude Forest

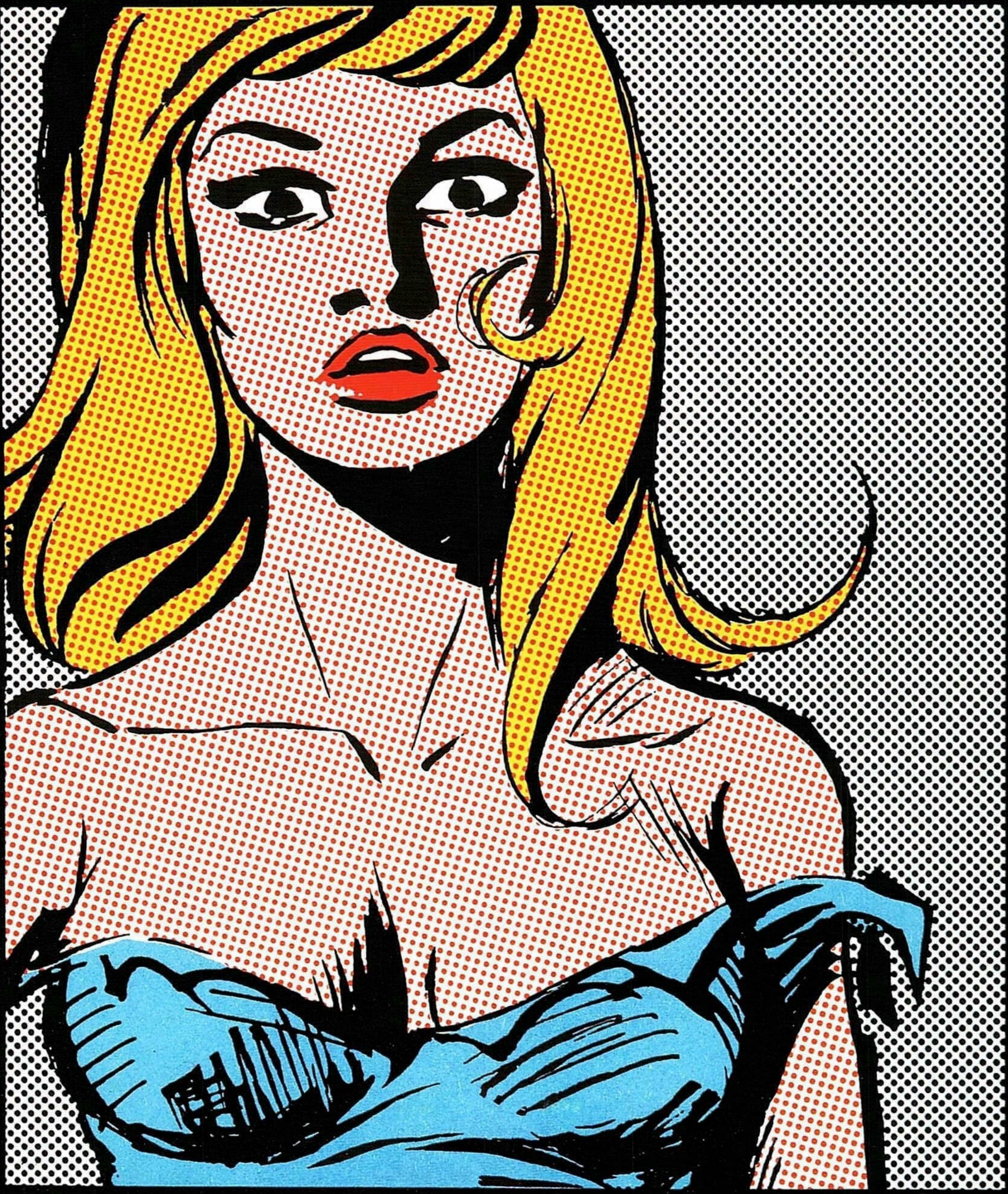
Prima edizione *V-Magazine* (Francia)
Autore Francia (1930–98)
Genere Fantascienza
Adattamento Film (1968)

In un futuro lontano, la giovane e bellissima Barbarella esplora strani mondi ed esotici pianeti dove vive eccitanti avventure con ogni genere di strane creature: uomini, creature immaginarie, extraterrestri, robot e così via. Non è tuttavia a causa di queste sue caratteristiche, né per la sua pur fantastica qualità che la saga di Barbarella è rimasta così impressa nei suoi lettori, quanto per la personalità della sua eroina. Libera e indipendente, Barbarella viaggia di pianeta in pianeta vivendo infinite avventure amorose con sensualità ed entusiasmo, pronta a cogliere ogni occasione per appagare il suo desiderio.

Autentico inno alla libertà, al piacere e all'amore, questa serie a episodi costituì un momento di rottura nelle abitudini e nel costume della Francia di quegli anni. Prima figura di successo di donna emancipata pienamente responsabile delle sue scelte, Barbarella nasceva con tutte le stimmate dell'icona, ancorché le sue scappatelle tra le stelle e i suoi costumini succinti abbiano perso molta della loro suggestione agli occhi del lettore odierno.

Inizialmente pubblicata su *V-Magazine*, le avventure di Barbarella furono raccolte in un primo volume antologico nel 1964. Fu però il cinema a porre il personaggio – l'eroina di una serie a fumetti finalmente affrancata dalle limitazioni di un prodotto destinato all'infanzia – sotto i riflettori. Adattato per il grande schermo da Roger Vadim con Jane Fonda nei succinti panni della protagonista, il fumetto divenne uno dei simboli degli anni Sessanta, quando molti erano inclini a fare piazza pulita di ogni convenzione morale, sociale e sessuale. **NF**

BARBARELLA



The Amazing Spider-Man 1963

Stan Lee Steve Ditko

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922);
Ditko (USA, 1927)
Genere Supereroi



"Avranno ragione loro? Sono davvero una mela marcia sprecando il mio tempo alla ricerca di fama e gloria?"

L'Uomo-Ragno apparve per la prima volta in *Amazing Fantasy* # 15 (1962), una testata già destinata a chiudere presto, e pertanto una vetrina adatta per esperimenti. Stan Lee e Steve Ditko – ambedue nel loro momento più ispirato – vi crearono il primo (e di maggior successo) antieroe Marvel. Morso da un ragno radioattivo, il primo impulso di Peter Parker è quello di utilizzare i suoi nuovi superpoteri per far soldi facilmente. Solo la morte dello zio di Parker, Ben, per mano di un criminale che Spider-Man si fa sfuggire di mano, lo spinge verso la lotta alla criminalità.

Già in precedenza si erano visti casi di anti-eroi tra i supereroi, come Plastic Man o, per altri versi, Martian Manhunter. Tuttavia le disavventure dell'Uomo-Ragno sono raccontate da Lee e Ditko con una implacabile logica emotiva e un occhio acuto per il dettaglio dell'ambiente suburbano della storia. Per Parker tutto è una strada in salita: guadagnarsi da vivere, per sostenere sua zia vedova, May; proseguire l'università; avere a che fare col suo irascibile capo J. Jonah Jameson; lottare contro una serie di supercriminali dalla marcata tendenza a rispecchiare il disadattato Parker. Dr. Octopus, Goblin, L'uomo lucertola, Sandman, Electro – nessun eroe ha mai combattuto un simile insieme di cattivi così squilibrati.

Lo stile del disegno di Ditko per *The Amazing Spider-Man* è unico. Le sue linee aguzze e le prospettive appiattite sembrano abbastanza bizzarre per qualcosa come *Dr. Strange*, ma *Spider-Man* è una serie dalle radici urbane. Ditko fa apparire la suburbia adolescenziale così esotica che la trasformazione di Peter Parker in Spider-Man non stride mai. La successiva evoluzione di Spider-Man è troppo intricata per approfondirla qui, ma i tre film recenti (dal 2002 al 2007) hanno saggiamente ricostruito il tessuto narrativo degli anni di Lee e Ditko. Questa fedeltà al carattere e al suo ambiente pone i tre films tra le pellicole di supereroi più efficaci e di successo realizzate fino ad oggi. **RR**

I Vendicatori 1963

Stan Lee Jack Kirby

I Vendicatori prese vita come risposta della Marvel al successo della DC Comics con la formula dei supereroi "all-star" della *Justice League of America*. La prima squadra di supereroi Marvel, *I Fantastici Quattro*, presentava personaggi creati appositamente per il nuovo titolo (anche se in parte sulla base di eroi esistenti), ma *I Vendicatori* comprendeva inizialmente personaggi che avevano già avuto le proprie testate: Iron Man, Hulk, Thor, Ant Man e The Wasp. Nel numero 4, Capitan America stesso viene ritrovato, congelato nel ghiaccio come un Rip Van Winkle e senza ricordi dopo il 1944. Il genere supereroistico veniva così rivitalizzato, in tutto lo splendore della sua Golden Age. La partecipazione alternata e in evoluzione de *I Vendicatori* affermò rapidamente un ambiente unico per le loro storie. Non tutti i supereroi Marvel hanno ciò che serve per diventare un Vendicatore: persino l'Uomo-Ragno era stato rifiutato. Ma altri, come Occhio di Falco, Quicksilver e Scarlet (Scarlet Witch), con un passato ambiguo o addirittura malvagio, furono ammessi.

L'arrivo di Visione – un androide – e la sua storia d'amore e possibile matrimonio con Scarlet aprì ai temi forti della diversità e della tolleranza. Anche il tema della crisi della mascolinità tradizionale è stato esplorato attraverso il matrimonio travagliato di Calabrone (alias Ant Man) e Wasp.

Il rapporto semi-ufficiale della squadra con il governo degli Stati Uniti ha anch'esso caratterizzato le storie. Nel 1970, i Vendicatori – con la loro etica collettiva del sacrificio individuale – faticarono a fare i conti con l'atteggiamento cinico verso i leader politici che si diffuse negli Stati Uniti nel decennio dopo la guerra del Vietnam e il Watergate. Scrittori come Steve Englehart e Jim Shooter usarono I Vendicatori per riflettere lo stato d'animo politico del tempo. La serie *Ultimates* di Mark Millar continua ad approfondire la questione intrigante del rapporto di un gruppo di supereroi con il governo. **RR**

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922);
Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi



"Ognuno di noi ha un potere diverso! Unendo le nostre forze potremmo essere quasi imbattibili!"


Dr. STRANGE MASTER OF MYSTIC ARTS!
"FACE-TO-FACE AT LAST WITH BARON MORDO!"
THE MOST ORIGINAL, MOST TALKED-ABOUT NEW SERIES IN YEARS, RISES TO STILL GREATER HEIGHTS OF GLORY IN THIS MAGNIFICENT MARVEL EPIC!
AIDED BY THE POWER OF THE DREAD DORMAMMU, EVIL BARON MORDO HAS PURSUED DR. STRANGE HALFWAY AROUND THE WORLD!
AND NOW, IN THIS NEVER-TO-BE FORGOTTEN EPIC-- HE CATCHES HIM!! DON'T WASTE ANOTHER SECOND! START READING NOW--!
THOUGH THERE BE MANY WRITERS, NONE BUT STAN LEE COULD HAVE PENNED THIS TALE!
THOUGH THERE BE MANY ARTISTS, NONE BUT STEVE DITKO COULD HAVE DRAWN THIS TALE!
THOUGH THERE BE MANY LETTERERS, NONE BUT ARTIE SIMEK WAS AVAILABLE WHEN WE NEEDED HIM!
1.

Dr. Strange 1963

Stan Lee Steve Ditko

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922);
Ditko (USA, 1927)
Genere Supereroi

Sulla scia del successo di *Spider-Man*, Stan Lee e Steve Ditko rivolsero il loro sguardo verso il soprannaturale. Lee stesso disse una volta: "l'idea è stata di Steve." In ogni caso il Dr. Strange (che debuttò nel numero 110 di *Strange Tales*) è stato la vetrina perfetta per il lato selvaggio dell'immaginazione visiva di Ditko.

Stephen Strange è un arrogante chirurgo che subisce un incidente che rovina gli strumenti del suo mestiere: le mani. Si inerpica quindi sull'Himalaya alla ricerca di una cura, e incontra un vecchio guru noto come il Grande Antico. Scoprendo il tradimento da parte dell'allievo prediletto del Grande Antico, il Barone Mordo – che diventerà un nemico ricorrente nella serie – Strange trova la forza dentro di sé e diventa uno studente di "arti mistiche."

Dal suo Sancta Sanctorum a New York, Strange combatte una serie di mistici avversari, con il proprio sé astrale spesso in viaggio su altri piani della realtà. Una idea che diede a Ditko la possibilità di disegnare molti paesaggi ultraterreni, astratti, incredibilmente creativi. Le sue immagini erano diverse da tutto ciò che aveva fatto prima, e creò uno stile distintivo che fu in seguito molto imitato. Lee si crogiolava invece nella possibilità di comporre numerosi incantesimi in rima, alcuni dei quali sono banali, ma danno alla striscia una forte identità.

Un altro nemico ricorrente era Terribile Dormammu, una figura memorabile la cui testa è una palla di fuoco. La seconda avventura con Dormammu (numeri # 130-146), che presenta Eternità – una fantastica immagine di Ditko: un'entità che rappresenta l'universo – proseguì fino alla fine della gestione dei disegni a Ditko. **CH**

Magnus: Robot Fighter 1963

Russ Manning

Prima edizione Gold Key Comics (USA)
Autore USA (1929–81)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Comic Book Hall of Fame (2006)

Magnus: Robot Fighter fu un inusuale tentativo di raccontare un futuro fantastico ma al tempo stesso coerente. Il fumetto è ambientato nell'anno 4000, in un mondo in cui i robot controllano ogni settore della società, inclusa una schiavizzata razza umana. Magnus, cresciuto da un robot amichevole di nome A1, dopo lunghi anni di addestramento nelle arti marziali è in grado di rompere il metallo a mani nude. Nel primo numero affronta e sconfigge la despotica Pol-Rob (polizia robotica) H8, per liberare la popolazione da anni e anni di incessante oppressione. Nei numeri successivi Magnus si imbatte in un flusso di nemici stravaganti, robot, umani e alieni, come Merkman, il Robot Fantasma e Octo Rob.

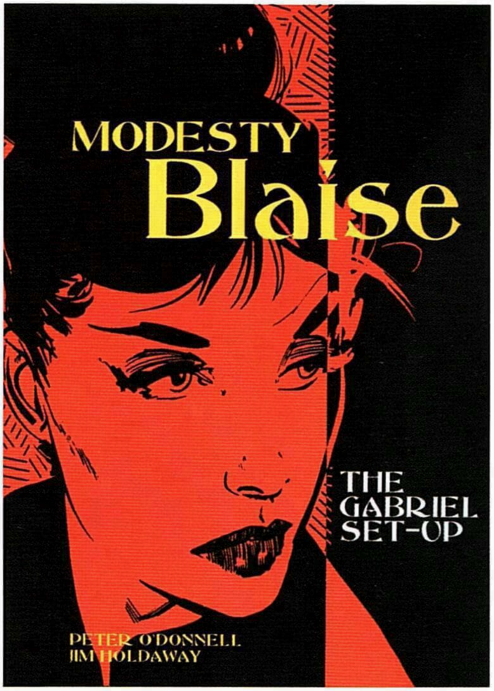
Nello sviluppare la sua idea del futuro, l'artista e scrittore Russ Manning immaginò un vasto continente in espansione e una vertiginosa metropoli chiamata North Am. La città è scissa in un'agiata élite che vive in dimore raffinate– i *cloud cloddies* – e i poveri ma astuti *gophs*, che abitano gli infernali livelli più bassi. Curiosamente, Magnus, e forse anche Manning, si identificano con la fascinosa aristocrazia, mentre i poveri sono dipinti come irrimediabilmente minacciosi e brutti.

Visivamente le tavole sono seducenti ed eleganti, con pennellate perfette. Manning vestì Magnus in modo eccentrico: una tunica romaneggiante in cotta di maglia rosa, senza pantaloni; disegnò invece la sua ragazza, Leeja, con un vestito a effetto vedo-non-vedo. Il fumetto continuò a uscire per quattordici anni, ma Manning abbandonò il progetto dopo ventuno numeri per disegnare *Tarzan*. **DAR**

← Le ambientazioni di Dr. Strange avevano una qualità surreale, psichedelica.

Modesty Blaise 1963

Peter O'Donnell Jim Holdaway e altri



"Si chiama Modesty Blaise. È inglese, è in vacanza da sola e intende restare da sola. È stato dimostrato con prove rigorose."

Letture simili

Garth Peter O'Donnell e Steve Dowling
Rip Kirby Alex Raymond
Romeo Brown Peter O'Donnell e Jim Holdaway
I segugi Les Lilley e John M. Burns
Tug Transom Peter O'Donnell e Alfred Sindell

Prima edizione Beaverbrook Newspapers (Gran Bretagna)
Autori O'Donnell (Gran Bretagna, 1920–2010); Holdaway (Gran Bretagna, 1927–70)
Genere Avventura

Modesty Blaise, almeno considerando i suoi primi sette anni – disegnati da Jim Holdaway – è forse la migliore striscia di avventura di tutti i tempi. Anche se a volte viene classificata come una James Bond in gonnella, Modesty non è una spia. Esegue però una serie di missioni per conto di Sir Gerald Tarrant, membro del servizio segreto di sua Maestà.

Nella prima storia, "La Machine" (in Italia nota come "Anonima assassini"), la bella e ricca ex criminale Modesty Blaise e la sua spalla londinese Willie Garvin sono annoiati dalla loro vita monotona. Allettati da Tarrant, i due intraprendono una nuova vita ricca di emozioni combattendo (solitamente) dalla parte della legge. Molte storie accennano al loro passato, e le origini di Modesty, che Peter O'Donnell basa sull'esperienza di una vera profuga, sono raccontate nella storia breve "Le origini" (in Italia, "L'inizio"). Modesty e Willie hanno un rigido codice morale. Il loro rapporto si basa su una lealtà assoluta e su un'affinità mentale quasi telepatica, anche se non nutrono alcun tipo di desiderio romantico o sessuale l'uno per l'altro. I due personaggi sono dotati di una sorprendente abilità mentale e fisica, dimostrata dal loro talento per il combattimento e la sopravvivenza. Le storie sono caratterizzate da trame intricate, ricche di stratagemmi e di suspense, ma l'abilità di O'Donnell riesce a mantenere sempre coinvolti i lettori, includendo anche momenti più sentimentali. Nelle tavole di *Modesty Blaise* Jim Holdaway supera se stesso: il suo realismo fotografico e la sua padronanza delle chine integrano le sceneggiature in modo brillante. **GL**

Le avventure di Tintin
I gioielli della Castafiore 1963

"Hergé"

Titolo originale *Les Bijoux de la Castafiore*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Georges Prosper Remi (Belgio, 1907–83)
Genere Avventura

I gioielli della Castafiore è il capolavoro di Hergé, un'opera sorprendente che decostruisce i codici del genere avventuroso su cui l'intera serie *Tintin* era basata. In questo album i protagonisti non escono di casa, e il reato su cui si indaga, che comporta la perdita (fantasticata o reale) dei gioielli della diva, è un mero pretesto per una serie di false piste. Il vero dramma è fornito dal terrore del Capitano Haddock per la Castafiore, una formidabile figura femminile che è responsabile, direttamente o indirettamente, di una serie di infortuni e di umiliazioni per il vecchio lupo di mare.

Parte importante del lavoro sta nella quantità di testi critici che ha generato, e il conseguente riconoscimento del fumetto come oggetto degno di studio accademico. Nel 1970 il filosofo francese Michel Serres descrisse questo album come un esercizio di trasformazione della comunicazione in rumore, in linea con la visione di Hergé dei mezzi di comunicazione moderni, secondo cui la propagazione e la diffusione di disinformazione genera cacofonia. Altri teorici si sono concentrati sui conflitti psicologici celati sotto la placida superficie della vita quotidiana al castello Moulinsart, che è raffigurato in stile *linea chiara* di Hergé come un mondo senza ombre. E si può tentare anche una lettura politica: l'album può essere un tentativo di dissipare il sospetto di razzismo che aveva offuscato la reputazione di Hergé nelle sue opere precedenti. Ritrae infatti un gruppo di rom sia come vittime dei pregiudizi razziali, sia come origine delle uniche note musicali limpide e pure di tutto il libro. **AM**

Leben? Oder Theater? 1963

Charlotte Salomon

Traduzione titolo in italiano *Vita? O teatro?*
Prima edizione Wanders Publishing (Paesi Bassi)
Autore Germania (1917–43)
Genere Autobiografia

Leben? Oder Theater?, "Vita o teatro?" chiede Charlotte Salomon raccontando le memorie della sua infanzia a Berlino, l'esilio in Francia e la scoperta del tragico segreto della sua famiglia. L'autrice nacque da una famiglia ebrea borghese nel 1917 e frequentò l'accademia d'arte di Berlino. Con l'ascesa del nazismo, dopo gli orrori della Notte dei cristalli e l'arresto del padre nel 1938, la Salomon fu affidata ai nonni materni nel sud della Francia.

Tra i primi fumetti autobiografici della storia, *Leben? Oder Theater?* innova unendo arte, narrazione e musica – tanto che per descriverlo la Salomon coniò il termine Dreifarben Singespiel – "lirica a tre colori". Realizzato tra il 1941 e il 1942 in un hotel di St. Jean Cap Ferrat, è costituito da oltre 700 tavole, tra pagine dipinte e strati di carta ricalcabile. Alcune pagine hanno testo copioso; altre hanno dipinti di dimensioni diverse posti uno vicino all'altro come in un intricato arazzo. Ci sono poi lunghi monologhi che vedono la rappresentazione dello stesso personaggio in più vignette, come fotogrammi di un film.

Le prime pagine sono dettagliate e brillanti, mentre quelle finali sembrano stese con maggiore fretta e urgenza, risultando in confronto spente. L'impressione è che l'autrice sapesse di non avere più molto tempo a disposizione. Nel 1943, sposata e incinta, la Salomon fu deportata ad Auschwitz, dove morì. *Leben? Oder Theater?* è un monumento al potere dell'arte e della creazione, come risorsa per elevarsi in mezzo alle rovine di una tragedia. Forse la Salomon ne era consapevole quando consegnò il suo lavoro a un'amica, prima di venir arrestata: "Abbine cura. Dentro c'è tutta la mia vita". **SL**

C Comics 1964

Vari poeti · Joe Brainard

Prima edizione Boke Press (USA)
Autore USA (1942–94)
Genere Underground
Influenzato da *The Nancy Book*



Joe Brainard, un punto di riferimento per la comunità dei poeti di New York, produsse due numeri della sua opera collettiva *C Comics*, nel 1964 e 1965, propaggini della rivista del poeta Ted Berrigan *C Magazine*. Brainard decise di interferire con la continuità narrativa e di introdurre l'elemento del caso, invitando amici poeti ad adattare il testo alle sue sequenze di disegni già fatti. Questo processo fornì un'occasione per le interpretazioni da parte dello scrittore, o più spesso per offrire un senso di disconnessa casualità.

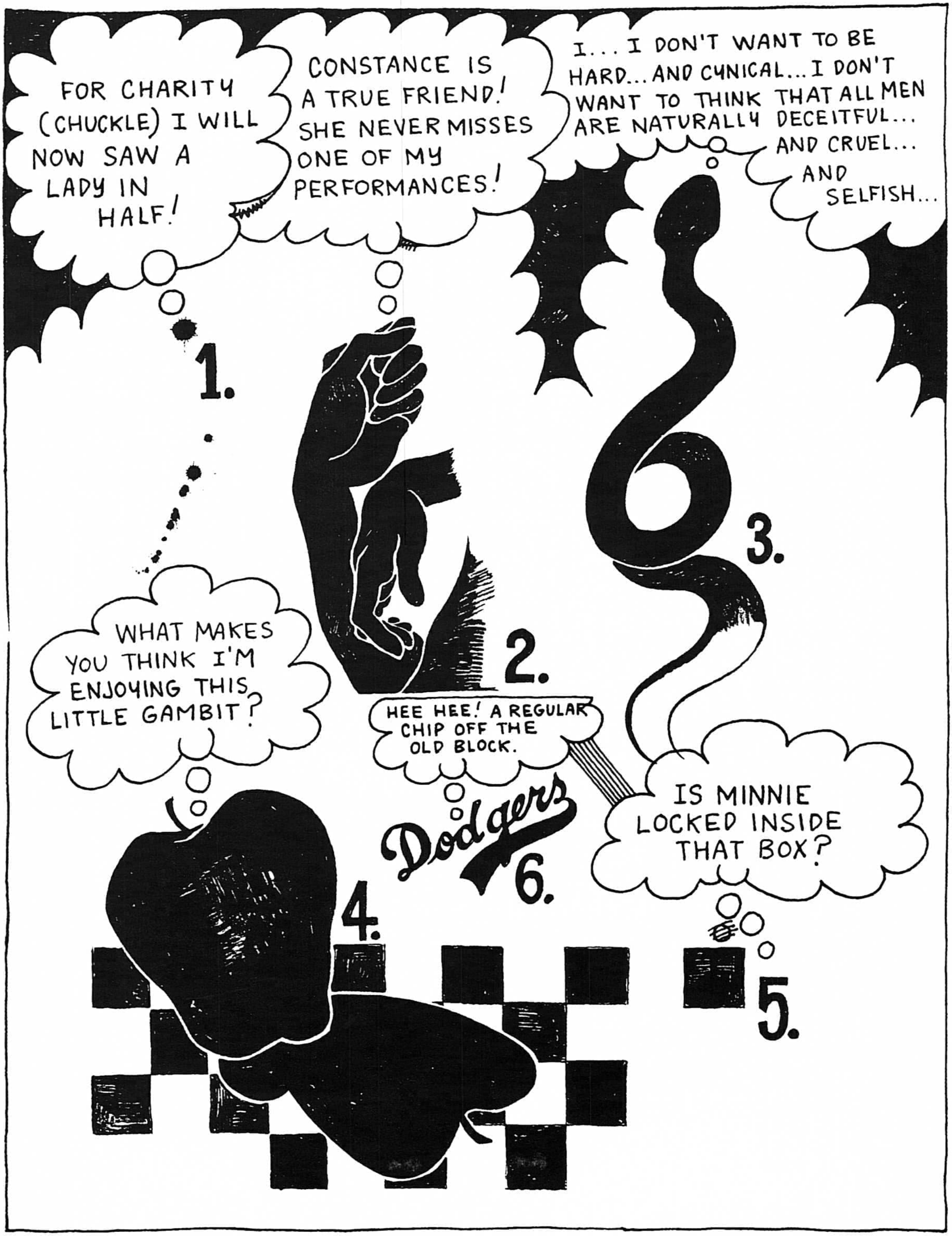
Descritto come un artista serio che fa arte poco seria, Brainard mostra nelle illustrazioni il suo interesse per la cultura popolare, come immagini di coppie danzanti in stile anni Venti, simboli e loghi pubblicitari e riferimenti a riviste gay e a personaggi dei fumetti (*Nancy* di Ernie Bushmiller era il suo preferito). Si trasferì a New York a fine anni Sessanta con i poeti Ted Berrigan, Dick Gallup e Ron Padgett, tutti da Tulsa, Oklahoma. Brainard si immerse presto nell'ambiente della poesia, la cui "rivoluzione del ciclostile" era guidata dai poeti stessi e rifletteva lo spirito e la politica dei fumetti underground allora emergenti.

> "C Comics *è sia un omaggio che una reinterpretazione della forma delle strisce a fumetti.*"
>
> **Constance M. Lewallen, autore e critico**

Tutti i poeti d'avanguardia negli USA di quel periodo hanno contribuito a *C Comics*: Berrigan, Gallup e Padgett, così come John Ashbery, Bill Berkson, Kenward Elmslie, Barbara Guest, Kenneth Koch, Frank O'Hara, Peter Schjeldahl e James Schuyler, tra gli altri. Ignorata dall'establishment della poesia dell'epoca, questa avanguardia ha trovato più simpatia tra i pittori, con Frank O'Hara come intermediario. Brainard continuò le sue collaborazioni con i poeti fino agli anni Ottanta. **LC**

Letture simili
Baffling Means Clark Coolidge e Philip Guston
How to Look… Ad Reinhardt
Joe Brainard: A Retrospective Constance M. Lewallen
So the Story Goes… Martin Fidler, Stephen Duncalf, Steve Wheatley, e Les Coleman

C Comics fu una collaborazione unica tra un artista e alcuni poeti per mezzo del fumetto. ➡


FOR CHARITY (CHUCKLE) I WILL NOW SAW A LADY IN HALF!
CONSTANCE IS A TRUE FRIEND! SHE NEVER MISSES ONE OF MY PERFORMANCES!
I... I DON'T WANT TO BE HARD... AND CYNICAL... I DON'T WANT TO THINK THAT ALL MEN ARE NATURALLY DECEITFUL... AND CRUEL... AND SELFISH...
1.
2.
3.
WHAT MAKES YOU THINK I'M ENJOYING THIS LITTLE GAMBIT?
HEE HEE! A REGULAR CHIP OFF THE OLD BLOCK.
IS MINNIE LOCKED INSIDE THAT BOX?
Dodgers
4.
6.
5.

Chaminou et le Khrompire 1964

Raymond Macherot

Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1924–92)
Genere Crimine, animali antropomorfi

Chaminou et le Khrompire si svolge sull'isola di Zoolande, una civiltà di animali antropomorfi. La vacanza dell'agente della polizia segreta Chaminou è interrotta dalla notizia di un'evasione del pericoloso carnivoro regredito, il Khrompire. La fuga di Khrompire è stata progettata dal governatore dello stato, un lupo, che vuole usarlo come copertura per i propri crimini (divorare animali). Un occasionale incontro con un vecchio amico, il topo Pépin che fa la guardia carceraria, mette Chaminou sulla buona pista, ma è presto rapito dal governatore e si trova nei pasticci cercando di sventare i suoi piani.

La storia è sia un racconto di avventura che una satira eccentrica delle spy stories. Quando i cattivi vogliono il Khrompire meno appariscente, un chirurgo plastico lo trasforma da leopardo in appetitoso papero. Purtroppo per i suoi amici carnivori "solo la forma è cambiata. . . È ancora un leopardo, dentro!" In un'ironica trovata sull'era dei consumi, il governatore trama il rapimento di un noto personaggio televisivo, il "maiale felice Délysse", che pubblicizza la pasta, unico cibo consentito dallo stato.
Raymond Macherot aveva già avuto successo con la serie *Chlorophylle* (in Italia come Clorofilla, sul *Corriere dei Piccoli*) dedicata a un ghiro di campagna. Ma il suo nuovo fumetto per Dupuis era molto diverso e non fu accolto bene: cinico e pieno di umorismo sofisticato, era incentrato sulle lotte di potere all'interno di una società animale molto simile alla nostra. Deluso dalla risposta del pubblico, Macherot continuò a disegnare la serie *Sibylline* (in Italia, *Robiolina*) su un'autoritaria femmina di topo, molto più vicino a *Clorofilla*. **J-PJ**

Zagor Iron-Man 1964

"Guido Nolitta" Gallieno Ferri

Prima edizione *Zagor – Collana Lampo*, Ed. Araldo (Italia)
Autori Sergio Bonelli (Italia, 1932-2011);
Gallieno Ferri (1929)
Genere fantastico, avventura

Il suo nome è Patrick Wilding, ma gli Algonchini lo chiamano Za-gor-te-nay, "Lo Spirito con la Scure" (una traduzione fittizia). Sulla Vecchia Frontiera americana d'inizio Ottocento, si batte per mantenere la pace, proteggere le tribù di nativi e dare la caccia ai criminali. Sorta di giustiziere sempre pronto a schierarsi con i deboli e gli oppressi, rossi, bianchi o neri che siano, Zagor ha la sua dimora in una capanna su un isolotto circondato dalle sabbie mobili, in una palude della foresta di Darkwood, mitizzato dagli "indiani" che lo credono immortale e rispettato dai bianchi che ne conoscono le capacità. Vestito con un costume rosso di foggia indiana, il simbolo dell'Uccello Tuono sul petto, combatte per la giustizia usando la pistola ma soprattutto una scure di pietra che maneggia con maestria. Accompagnato dal fedele amico Cico (il cui nome completo è Don Cico Felipe Cayetano Lopez y Martinez y Gonzales y Rodriguez, anche se compaiono varianti infinite), spalla ideale per intermezzi comici e perennemente alla ricerca di qualcosa da mettere sotto i denti, Zagor sfrutta le sue doti di agilità e intelligenza dovunque ci sia bisogno di lui.

Abile miscuglio di Tarzan, Davy Crockett e Uomo Mascherato, il protagonista nasce il 15 giugno 1961, spaziando tra ambientazioni western (come nell'avventura *Iron-Man* – una delle più drammatiche – in cui un sedicente messaggero di Manito, dall'armatura in maglia di ferro, lo sconfigge di fronte ai capi pellerossa) e temi horror e fantascientifici, fino alla magia e al poliziesco. È anche protagonista di un romanzo breve, due film turchi (apocrifi) e un disco del cantautore Graziano Romani. **LCa**

Herbie 1964

"Shane O'Shea" Ogden Whitney

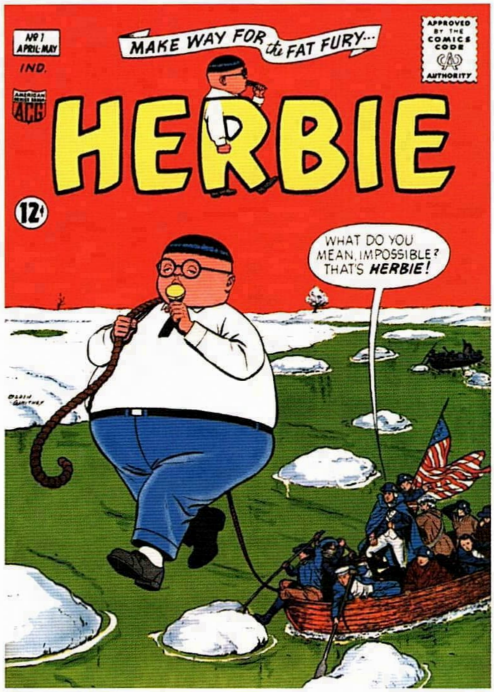
Prima edizione USA Comics Group (USA)
Autori Richard E. Hughes (USA, 1909–74); Whitney (USA, 1918–1970)
Genere Umorismo

Il soggetto è questo: un bambino obeso a cui piace mangiare i lecca lecca, che indossa occhiali con lenti spesse e può fare qualsiasi cosa dato che ha tutto il tempo e lo spazio a disposizione. Parla poco e in maniera contratta, tuttavia sia gli animali che gli alieni possono parlare con lui, riconoscendogli il dovuto rispetto.

Herbie è molto noto per la battuta "Vuoi essere picchiato col mio lecca lecca?", che solitamente riesce a zittire tutti. Soltanto i genitori di Herbie Popnecker ignorano l'abilità del ragazzo. Herbie ha fatto svenire Cleopatra, ha ballato una danza popolare per il leader Sovietico Krusciov ed ha scacciato dinosauri; tuttavia per suo padre rimane sempre "una piccola e grassa nullità".

Questo fumetto straordinariamente surreale è frutto delle idee di un singolo autore e non certo una sintesi collettiva. Quando lanciò la sua geniale follia in un numero del 1958 di *Forbidden Worlds*, Richard Hughes scriveva da anni quasi da solo tutte le uscite della American Comics Group, usando vari soprannomi per nascondere la verità. Nel tempo si è ipotizzato che anche "Hughes" fosse un alias usato per tenerlo lontano dall'antisemitismo. L'autore è riuscito a sfruttare le imposizioni del Comics Code rendendo la sua scrittura umoristicamente fantasiosa, ottemperando tuttavia alle limitazioni del codice, e Herbie non fece che esaltare questo stile estroso.

Odgen Whitney ha basato l'aspetto di Herbie sulla sua stessa stazza di quando era bambino. I suoi disegni sono perfettamente strutturati, con un'insolita piattezza, una voluta bidimensionalità: un'idea perfetta, accanto a testi altrettanto assurdi. **FP**



"Ci sono lecca lecca di tutti i gusti ma quelli alla cannella è davvero difficile trovarli. Difficilissimo."

Letture simili
Arsenic Lullaby Doug Paszkiewicz
Brother Power the Geek Joe Simon
Flaming Carrot Bob Burden
Forbidden Worlds Richard E. Hughes e altri
Les dents du recoin François Boucq

カムイ伝

1

夙谷の巻

赤目プロ

白土三平



L'invincibile ninja Kamui 1964

"Sanpei Shirato"

Titolo originale *Kamui-den*
Prima edizione Seirindo (Giappone)
Autore Noboru Okamoto (Giappone, 1932)
Genere Avventura

Sanpei Shirato venne istruito in casa dal padre, un pittore del movimento artistico proletario, perché si salvasse dall'indottrinamento del sistema scolastico degli anni Trenta asservito al regime militare. Shirato iniziò a dipingere cartoline narrative per un giornale di teatro del dopoguerra, una palestra naturale per passare al manga. Dopo il successo di *Ninja bugeicho: Kagemaru-den* (L'apprendistato di un ninja, la leggenda di Kagemaru) (1959-62), lui e l'editore Katsuichi Nagai fondarono la rivista *Garo* per pubblicare la sua serie successiva. Fortunatamente, Shirato poteva permettersi di lavorare senza retribuzione e affittare lo studio per produrre un centinaio di pagine al mese.

L'invincibile Ninja Kamui rappresenta il Giappone feudale del XVII secolo mettendo in luce le ingiustizie perpetrate su contadini, servi ed emarginati per mano dei governanti corrotti. Shirato, che inizialmente concepì *Garo* come una "rivista per ragazzi", realizzò la serie documentandosi molto e arricchendola di note, perché fosse un antidoto ai libri di testo colpevoli di escludere certe realtà storiche.

Kamui, un antico termine per "divinità", è il nome dato da un orco a un orfano che diventerà un ragazzo determinato a diventare un ninja. Shirato dedica gran parte dei primi due capitoli a un altro Kamui, un cucciolo di lupo bianco inizialmente pensato come compagno del Kamui umano. Col proseguire delle storie di Kamui, uomo e lupo, l'attenzione si sposta anche su Shosuke, intelligente figlio di un contadino, che insegna alla sua comunità a leggere, modernizzarsi e a protestare pacificamente. **PG**

Mafalda 1964

"Quino"

Titolo originale *Toda Mafalda*
Prima edizione Primera Plana (Argentina)
Autore Joaquin Salvador Lavado (Argentina, 1932)
Genere Umorismo

Divertente e dotata di una mentalità cinica ma buffa, la piccola Mafalda si distingue per il suo umorismo indignato e per la sua prematura saggezza. Come anche *Calvin e Hobbes*, questa striscia argentina diverte mettendo in discussione le certezze della realtà con un approccio surreale. Come i *Peanuts* ha personaggi e battute a effetto che restano nel cuore e nella mente del lettore ben dopo la lettura.

Mafalda è una bambina di sei anni che vive a Buenos Aires durante gli anni Sessanta; ama i Beatles e vorrebbe una televisione, ma nelle sue preoccupazioni ci sono anche la povertà, la guerra nucleare, e l'omologazione culturale. Il cast di supporto include il sensibilissimo amico Felipe, il bambino dotato di sensibilità commerciale Manolito, la cui passione per i soldi sfocia in avarizia, e la piccoloborghese Susanita, che desidera solo diventare moglie e madre. Nel loro paese d'origine, questi personaggi buffi e molto umani – dei quali i lettori hanno imparato a conoscere e amare ogni mania e caratteristica, dall'odio per le zuppe al patriottismo – sono diventati parte della cultura popolare nazionale. Nonostante il passare degli anni e il fatto che l'ambientazione originale sudamericana possa inizialmente sembrare un po' troppo specifica, questa è una striscia dall'importanza – e soprattutto dalla simpatia – universale, anche fuori dal suo contesto iniziale. Come non amare una ragazzina che vede una bottiglia da seltz come mezzo per lanciarsi nello spazio con una tuta spaziale fatta in casa, e che vorrebbe che Fidel Castro elogiasse la zuppa così che il suo paese si sentisse giustificato a condannarla? **JSc**

I Puffi
Il Re Puffo 1964

"Peyo" e Yvan Delporte "Peyo"

Titolo originale *Le Schtroumpfissime*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Pierre Culliford (Belgio, 1928–92); Delporte Belgio, 1928–2007) **Genere** Allegoria politica

Quando il Grande Puffo deve lasciare il villaggio per un paio di giorni, i Puffi si trovano senza guida. Decidono di tenere un'elezione, vinta da un Puffo che viene eletto promettendo agli altri Puffi quello che vogliono. Egli si autonomina "Re Puffo" e inizia a consolidare il suo potere attraverso la creazione di un esercito privato e si trasferisce in un palazzo costruito con il lavoro forzato. Un movimento di resistenza emerge presto e si insedia nei boschi. Quando la resistenza lancia un attacco al villaggio e Re Puffo sta per essere sconfitto, riappare Grande Puffo, tornato dal suo viaggio, che riconcilierà tutti.

Il Re Puffo fa parte dell'originale serie creata da Peyo, che ispirò una serie animata televisiva all'acqua di rose. Questa storia è il primo racconto lungo dei piccoli gnomi blu, cosceneggiata insieme a Yvan Delporte, poi redattore capo del settimanale *Spirou* su cui uscì originariamente a puntate nel 1964. La storia si avvale della narrazione impeccabile di Peyo e del gran senso dell'umorismo di Delporte, che la rende una storia comprensibile dai bambini ma che anche gli adulti apprezzeranno. É anche la prima volta che i Puffi mostrano personalità individuali. Ed è divertente vedere l'interazione tra Puffo Quattrocchi, Puffo Burlone, Puffo Brontolone e così via.

Peyo e Delporte raccontano una favola politica molto seria in un modo allegro e divertente. Un po' come ne *Il signore delle mosche*, gli ingenui Puffi sono lasciati senza una autorità "adulta" e nel giro di pochi giorni passano dalla democrazia alla dittatura e alla guerra civile. L'ascesa e la caduta dell'"eroe" del titolo non è che una brillante analisi del gioco della politica. **J-PJ**

I Naufraghi del Tempo 1964

Jean-Claude Forest Paul Gillon

Titolo originale *Les Naufragés du temps*
Prima edizione Chouchou (Francia)
Autori Forest (Francia, 1930–98); Gillon (Francia, 1926–2011)
Genere Fantascienza

Vent'anni dopo la pubblicazione de *I Naufraghi del Tempo*, il prolifico Jean-Claude Forest descrisse così le motivazioni dietro l'ambizioso e fortunato progetto: "volevo produrre un fumetto di fantascienza canonico, una *space opera*, rispettando tutte le convenzioni e i vincoli del romanzo popolare."

La premessa è assai semplice. Sul finire del diciannovesimo secolo, minacciata di degenerazione e forse d'estinzione da una malattia denominata la "grande piaga", l'umanità invia due individui in buona salute nello spazio per preservare la specie: un uomo e una donna, entrambi posti in stato d'ibernazione nella loro bolla. Risvegliati 1000 anni dopo da umani viventi nel 2990, l'uomo – Christopher Cavalieri – si ritrova immerso in una società interstellare consistente di numerose forme di vita afflitte da diversi problemi. Costretto a confrontarsi con diversi pericolosi nemici, quali i *trasse*s – degli invasori simili a dei ratti – o il tapir – una sorta di super boss del crimine che vigila sulle vastità spaziali – vivrà diverse avventure nel tentativo di ritrovare Valerie, la sua compagna del ventesimo secolo, dispersa a causa di un incidente.

I Naufraghi del Tempo deve gran parte del suo perdurante successo all'elegante tratto di Paul Gillon, la cui opera è considerata un caposaldo del fumetto di genere realistico. La serie dimostra una grande maturità, combinando abilmente azione e spunti di riflessione – risultando così godibile sia per i ragazzi che per gli adulti – pervasa com'è da una diffusa melanconia che le conferisce un particolare fascino. **NF**

I naufraghi del tempo porta i lettori in mondi immaginari e disturbanti. ➡

FIN DU XX^{e} SIÈCLE. LE GRAND FLÉAU MENACE LA TERRE... L'HUMANITÉ EST EN DANGER. PLUS QUE LA MORT, ELLE CRAINT LA DÉGÉNÉRESCENCE. POUR SAUVEGARDER L'ESPÈCE, UN HOMME ET UNE FEMME SONT ENVOYÉS DANS LE COSMOS. LEURS CELLULES SPATIALES SUIVRONT UNE ROUTE ELLIPTIQUE QUI LES CONDUIRA AUX CONFINS DU SYSTÈME SOLAIRE, PUIS LES RAMÈNERA VERS LA TERRE TOUS LES CENT VINGT-CINQ ANS.



Tiffany Jones 1964

Pat Tourret Jenny Butterworth

Prima edizione Associated Newspapers (Gran Bretagna)
Autori Tourett (Gran Bretagna, 1929);
Butterworth (Gran Bretagna)
Genere Avventura, sentimentale

Se il nome evoca fascino e gioielli, il cognome fu scelto perché fosse il più ordinario possibile. Tiffany Jones è infatti la storia di una ragazza qualunque che si trasferisce dalla campagna nella Londra degli anni Sessanta, facendo fortuna (del tutto casualmente) come modella. Tiffany è stata paragonata alla top model Twiggy, anche se quest'ultima arrivò sulla scena un anno dopo Miss Jones. Per tutti è stata un sogno: le lettrici desideravano uno stile di vita come il suo, e gli uomini la desideravano e basta.

Al suo debutto Tiffany viene lanciata in Gran Bretagna come il primo fumetto scritto e disegnato da due donne. I lettori che sperano di scorgere una vena di femminismo nelle sceneggiature di Jenny Butterworth si accorgeranno sin dalla prima vignetta (Tiffany in biancheria) che si tratta di un'aspettativa improbabile. Le tavole eleganti di Pat Tourrett, già ben rodata sui fumetti rosa per le adolescenti, ben si prestano a una serie di storie lievi ambientate nella Swinging London.

Tra le pagine della serie compaiono comunque anche temi più seri. Quando il pilota da corsa fidanzato di Tiffany muore in pista, la ragazza sprofonda in una depressione convincente. Uno dei migliori episodi la vede a Parigi, dove resta inebriata dal fascino dello stile di vita francese, cade nella Senna e si innamora di un pittore povero in canna. In un'efficace rovesciamento del classico cliché, il pittore abbandona la vita da bohémien per una carriera nel mondo degli affari, e Tiffany lo respinge. Nella Londra anni Sessanta di Tiffany si può trovare anche un po' di sano rock'n'roll, ma certo non il sesso e le droghe. Il realismo di Tiffany, d'altro canto, è più che altro di facciata. **GL**

Il mago Wiz 1964

Johnny Hart e Brant Parker

Titolo originale *The Wizard of Id*
Prima edizione Creators Syndicate (USA)
Autori Hart (USA, 1931–2007; Parker (USA, 1920–2007)
Genere Umorismo

Un re di bassa statura tiranneggia un feudo medievale, anche se l'accuratezza storica è messa in secondo piano da gag senza tempo. Il re è petulante e crudele soprattutto quando viene menzionata la sua altezza, frequente occasione di umorismo. Il mago di corte, da cui prende il nome il fumetto, non appare molto di più del resto dei membri dell'ampio cast quasi regolare, molti dei quali tenevano banco sulla striscia per giorni. Wiz è un mago talvolta all'altezza delle aspettative, ma più spesso fallisce platealmente – e le possibilità di fallimento aumentano con la vicinanza di sua moglie.

Il Mago Wiz esemplifica la massima "non farti influenzare dal successo, se la formula funziona". Le tre vignette giornaliere sono composte da un'introduzione, uno sviluppo e la battuta finale. Se ascoltate bene, dopo aver finito la lettura, potreste udire un rullo di tamburi; solo raramente le battute falliscono il loro intento di far sorridere. Johnny Hart non fu certo il primo a usare il sarcasmo nelle strisce, ma il suo livello è certo tra i più alti. Hart fu eccezionale nel dar credito ai suoi assistenti: sebbene nella serie figuri solo il suo nome, si considerò sempre parte di un team di scrittori con Dick Boland, Jack Caprio e Dick Cavelli. Amico di Hart, Brant Parker era un animatore Disney e un vignettista satirico di fama locale che non aveva mai lavorato prima nei fumetti. Nei primi giorni anche lui contribuì ad alcune delle idee. Parker si ritirò nel 1997; da quel momento il fumetto venne disegnato da suo figlio Jeff, assistente dal padre da più di dieci anni. Il team assemblato da Hart continua ancora a provvedere alle gag. **FP**

Cyborg 009 1964

Shotaro Ishinomori

Prima edizione Akita Shoten (Giappone)
Autore Giappone (1938–98)
Genere Fantascienza
Adattamento TV (1968)



Joe Shimamura, il personaggio principale, è un diciottenne irrequieto scappato da un orfanotrofio, rapito poi dalla malvagia organizzazione "Fantasma nero" che lo trasforma in un cyborg. Ribattezzato Cyborg 009, di lui rimane solo il cervello, ostaggio di un corpo meccanico capace di muoversi a velocità estreme. Il suo creatore, il dott. Gilmore, realizzò anche altri otto cyborg: il bambino genio dai poteri psichici Ivan (001), Jet in grado di volare (002), Françoise (003) che ha la vista e l'udito potenziati, Albert (004) il cui corpo è interamente composto di armi, l'erculeo Geronimo (005), Chang Changku (006) che sputa fuoco, Great Britain (007) in grado di trasformarsi in ogni oggetto o creatura, e Pyunma (008) che può sopravvivere sott'acqua senza ossigeno.

L'organizzazione Fantasma nero vuole usare i cyborg come soldati, ma Joe e i suoi otto amici riescono a scappare col dott. Gilmore. Lottano per superare le difficoltà emotive causate dalla loro identità, ma quando ha inizio la battaglia contro i nemici, i nove si concentrano per difendere per la pace nel mondo. Saltano fuori sempre nuovi nemici pronti a sfidarli con nuovi cyborg intenzionati a distruggere le nove creazioni del dott. Gilmore, ma le abilità del team, unite alle loro tattiche di squadra, alla loro solida amicizia e al coraggio li conducono sempre alla vittoria. Il fumetto ha ispirato adattamenti cinematografici, televisivi, radiofonici e teatrali. I personaggi sono delle icone pop, e la loro immagine è arrivata addirittura a decorare gli apparecchi del famoso gioco giapponese del pachinko. L'autore era talmente affezionato al protagonista che dette al proprio figlio il nome Joe. **TS**

"Volevano solo raggiungere prestazioni sempre più elevate!"

Altre opere di Ishinomori Shotaro
Harmagedon – La guerra contro Genma
Hotel
Kamen Rider
La Strada di Ryu
Sabu to Ichi Torimono Hikae

L'impero Trigan 1965

Mike Butterworth Don Lawrence

Titolo originale *The Trigan Empire*
Prima edizione Fleetway (Gran Bretagna)
Autori Butterworth (Gran Bretagna, 1924–86); Lawrence (Gran Bretagna, 1928–2003) **Genere** Fantascienza

Chiunque sia cresciuto nella Gran Bretagna degli anni Sessanta e Settanta prova un affetto speciale per *Look and Learn*. In quanto periodico educativo, era l'unico fumetto che fosse legittimamente permesso portare a scuola. Era perciò comune, durante le piovose pause pranzo, che gli studenti saccheggiassero gli armadi in cerca di questa rivista, di grande formato e pubblicata su carta patinata. L'attrazione principale? Non certo gli articoli, ma le due pagine della serie *L'impero Trigan* pubblicate su ogni numero.

La serie nasce su *Ranger* per passare poi a *Look and Learn* nel 1966, e racconta l'ascesa e la caduta di un impero stranamente familiare, sorto sul remoto pianeta di Elektron. Governato dall'imperatore Trigo, l'impero Trigan è modellato sull'antica Grecia e sull'impero romano, con un'aggiunta: alieni e mostri. Quando il veterano Mike Butterworth permise all'impero di evolvere, Trigan City divenne un'immensa megalopoli, e i cavalli vennero rimpiazzati dalle astronavi. Ma il vero punto di forza della serie erano le grandiose tavole panoramiche di Don Lawrence, in cui era evidente il piacere del disegnatore nel realizzare gli spettacolari paesaggi di Elektron e le sue bizzarre creature.

La serie proseguì fino al 1982, anno di chiusura della testata, ma Lawrence aveva già interrotto la collaborazione. *L'impero Trigan* aveva infatti goduto di un enorme successo in Olanda, ma i suoi creatori non avevano mai ricevuto i diritti d'autore. Quando Lawrence lo scoprì, si dimise e prese a collaborare con la testata olandese *Eppo* realizzando *Storm*, altro apice della sua carriera. **DAR**

Asterix e i Britanni 1965

René Goscinny Albert Uderzo

Titolo originale *Asterix chez les Bretons*
Prima edizione Dargaud (Francia, 1966)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Uderzo (Francia, 1927)
Genere Umorismo

Beltorax, cugino di primo grado di Asterix, è un valoroso guerriero britanno incaricato di recarsi in Francia per sollecitare l'aiuto di Panoramix e ottenere la disponibilità della sua pozione magica, così da potere respingere i romani che assediano il villaggio del capo Zebigbos. Il villaggio è l'ultima sacca di resistenza dei britanni ancora invitta, anche perché i suoi guerrieri rifiutano di combattere le legioni romane durante i weekend e interrompono sistematicamente le ostilità per appartarsi a degustare una tazza d'acqua calda con un po' di latte. Asterix e Obelix giungono a Londra (Londinium) con la pozione, ma la perdono nel Tamigi. Una volta raggiunto il villaggio Asterix dichiarerà di poter ricavare la pozione da alcune erbe che ha con sé. Ancorché non si tratti che di tè, risolleverà il morale dei difensori al punto da far loro respingere l'assalto romano. E il tè sarà proclamato bevanda nazionale.

Asterix in Britannia è infarcito di più stereotipi del solito: birra calda, agnello alla salsa di menta, toast con la marmellata... Ma il volume apre con un disclaimer, auspicante che "i Galli possano vantare un giorno un senso dell'umorismo spiccato quanto quello dei britanni."

Gli spassosi errori storici per cui è nota la serie abbondano anche qui, su tutti una discussione tra Asterix e il cugino sul lato della strada da tenere quando ci si trova alla guida del carro. Un dibattito un po' prematuro tenuto conto che i "galli" guideranno a destra solo da Napoleone in poi. Ci sono poi moltissimi ammiccamenti, come per esempio la "V for Victory" di Beltorax quando i romani sono sconfitti, chiaro rinvio a Winston Churchill. **BS**

R. GOSCINNY **Astérix** A. UDERZO

Astérix chez les Bretons

Texte René GOSCINNY — Dessins Albert UDERZO



Ugh-Ugh Cocco Bill 1965

Benito Jacovitti

Prima edizione *Il Giorno dei ragazzi* (Italia)
Autore Italia (1923–97)
Genere Western, parodia
Adattamento Cartoni animati (2001/2004)

Cocco Bill è un cowboy, un pistolero e un difensore della legge che ama la camomilla per stare più calmo. La serie è una parodia del genere Western, colmo di stereotipati sceriffi, indiani, saloon, diligenze e pistole. "Colmo di" ben descrive lo stile unico di Benito Jacovitti, visto che ogni tavola è riempita di elementi – tra cui i "marchi di fabbrica": salami e ossa piazzati per terra – che rendono ogni episodio una inaudita raccolta di gag visuali.

In questa storia, Cocco Bill viene attaccato da una tribù Sioux guidata dal Capo Cavallo Pazzo. Cocco Bill aiuta i cittadini ma è fatto prigioniero dall'esercito. I Sioux lo vogliono per vendicarsi, ma è braccato anche dall'antagonista Bunz, un avido uomo d'affari che ha manipolato i Sioux per fare danni, sperando di costringere i contadini impoveriti a vendergli le loro terre. Cocco Bill viene a conoscenza del piano di Bunz, contratta a lungo con i Sioux, Bunz e i suoi sette fratelli assassini, ed è fortunatamente rilasciato.

L'inventiva costruzione dei personaggi di Jacovitti e il suo linguaggio fatto di neologismi assurdi e scherzosi, lo hanno reso una star per generazioni di giovani lettori. Tra i tanti successi della sua lunga e a volte controversa carriera (il suo parodistico *KamaSutra* lo fece licenziare dall'editore cattolico A.V.E. e lui stesso definì la sua posizione politica come "estremista di centro"), Cocco Bill fu anche tra i protagonisti della collana annuale *Diario Vitt*, una serie di strambi, ipercolorati, diari scolastici pubblicati dal 1949 al 1980. Diventata ormai la sua serie più famosa, pubblicata dal 1957 al 1998, *Cocco Bill* prosegue ancora oggi realizzata dal suo ex assistente Luca Salvagno. **MS**

Monsieur Lambert 1965

Jean-Jacques Sempé

Prima edizione Éditions Denoël (Francia)
Autore Francia (1932)
Genere Dramma realistico
Influenza su Anthea Bell

Benché più famoso per la sua attività di vignettista, Jean-Jacques Sempé è stato anche autore di brevi racconti muti a fumetti e di forme narrative abbinanti testo e immagini. *Monsieur Lambert* è uno dei primi esempi di queste ultime, oltre a essere il suo quarto lavoro pubblicato e il suo primo graphic novel.

La vicenda si svolge a metà anni Sessanta in un piccolo ristorante parigino, Chez Picard, in cui vanno a pranzare gli impiegati del quartiere. Per lo più sono persone di mezza età, i cui discorsi ruotano intorno a politica e calcio. Mangiare da Picard sotto l'attento e materno sguardo di Lucienne è un rito quotidiano, e l'imprecisato narratore riconosce il giorno della settimana già da una prima occhiata al menù. Questa rassicurante routine è però sconvolta il giorno in cui Monsieur Lambert, il più giovane frequentatore di una tavolata solitamente dedita a commentare il calcio, un bel giorno si presenta tardi. Si scopre che è innamorato. Gli amici di Lambert seguiranno gli alti e bassi della vicenda da lontano, mentre lo sport è sostituito (almeno per un po') dal sentimento nelle conversazioni tra i tre restanti commensali.

Questa prima opera narrativa più estesa di Sempé è un'epica sulla quotidianità. Gli eventi della vita di Lambert non sono mai mostrati. Nell'ordinato universo di *Chez Picard*, sconvolto solo dagli improvvisi ritardi del protagonista, ne filtrano solo gli echi. Gli sforzi del narratore di romanticizzare la situazione sono costantemente frustrati dai dialoghi terra-terra, rendendo il ristorante parigino un palco su cui le umane fissazioni sono garbatamente derise. **J-PJ**

Monsieur Lambert: un giovane con preoccupazioni da giovane. ➡


Peut-être le sujet de notre conversation n'intéresse-t-il pas tout le monde... peut-être...
eh oui...
ouais...

Le avventure di Phoebe Zeit-Geist 1965

Michael O'Donoghue Frank Springer

Titolo originale *The Adventures of Phoebe Zeit-Geist*
Prima edizione *Evergreen Review* (USA)
Autori O'Donoghue (USA, 1940–94); Springer (USA, 1929–2009) **Genere** Umorismo



Letture simili
Barbarella Jean-Claude Forest
Little Annie Fanny Harvey Kurtzman e Will Elder
Long Sam Al Capp e Bob Lubbers
Sweet Gwendoline John Willie
Wonder Woman William Marston e Harry Peter

Il contesto: Stati Uniti, metà degli anni Sessanta. La rivista: il letterario e modernista bimestrale *Evergreen Review*. Il fumetto: *Le avventure di Phoebe Zeit-Geist*, pubblicato in fascicoli bimestrali dal 1965 al 1967, fra tre e otto pagine per episodio, principalmente in bianco e nero, con sfumature di colori secondari, tra i quali spicca il rosso, con una superba impaginazione – il tutto con un budget ridottissimo ma che fece sensazione.

L'eroina è Phoebe Zeit-Geist, un'aristocratica esperta di arti marziali e balletto. Drogata e sequestrata all'inizio della storia, viene costretta a togliersi i vestiti e, per la maggior parte del fumetto, appare come il giocattolo nudo di una miriade di pervertiti: nazisti, un arciere zen cieco, necrofili, fungologi, un prete eschimese, gay, feticisti del piede, marxisti, tatuatori , serial killer, controspie e lesbiche letali. Un tour de force sia per forma che per contenuto, *Le avventure di Phoebe Zeit-Geist* (pubblicate in Italia da Feltrinelli, nel 1968) è un lungo resoconto sul tema "damigella in pericolo". La sua originale, a volte surreale, ambientazione per adulti aggiunge un tocco teatrale, piuttosto che erotico. Lo sceneggiatore, il ragazzo prodigio Michael O'Donaghue, amava atteggiarsi da strambo tanto nella vita reale quanto nella finzione. La filosofia di Frank Springer, invece, fu di disegnare meglio di tutti gli altri e di ottenere quante più gratificazioni possibili; riuscì a realizzare entrambe le cose.

"Normalmente, potrei disarmare quest'uomo con poche e semplici mosse di arti marziali…"

Nel 1970 O'Donaghue divenne il cofondatore del mensile umoristico *National Lampoon*. Nella sua sezione di parodie a fumetti, sia lui che Springer pubblicarono tante altre strisce surreali, come il *Tarzan of the Cows* (Tarzan delle Mucche) del 1971. **HvO**

Gyatoruzu 1965

Shunji Sonoyama

Gyatoruzu, pubblicato tra il 1965 e il 1975, è un fumetto umoristico fatto di episodi dalle sei alle otto pagine, che racconta le vicende di una famiglia dell'Età della Pietra e le loro vicissitudini tra natura, sesso e cibo. Il padre trascorre il tempo cacciando mentre la madre provvede a partorire figli senza sosta. Il protagonista generalmente segue i suoi istinti primitivi in qualunque situazione si trovi: ogni volta che vede una donna tenta di fare sesso con lei, mentre uccide e mangia ogni gigantesco mammut gli si pari davanti. All'orizzonte poi c'è sempre un nuovo pasto o un nuovo rivale.

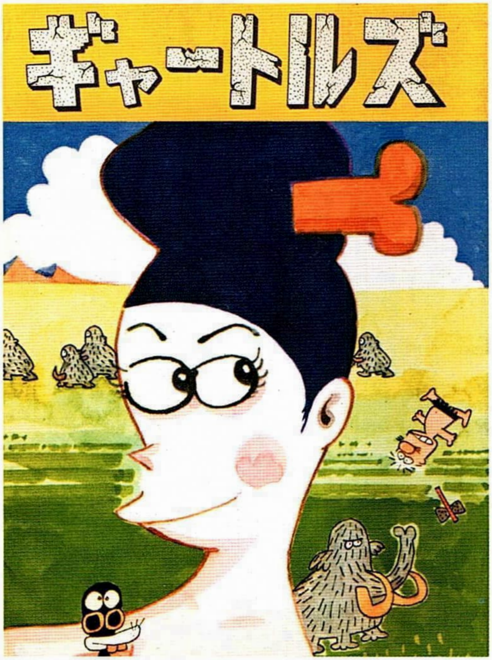
Sonoyama disegna in uno stile semplice ma caratteristico, graficamente molto chiaro e divertente, abbastanza bizzarro se associato ai primordi dell'umanità.

"Nella visione di Shunji l'uomo preistorico era più umano di quello moderno." **lambiek.net**

L'autore produsse molte storie splendidamente disegnate e realizzate a colori in vivaci acquarelli rossi e grigi. Grazie a un umorismo sia visivo che verbale, Sonoyama scherza col linguaggio narrativo del fumetto e riesce a trovare innumerevoli modi per sfruttare le possibilità grafiche dei caratteri della scrittura giapponese, i *Kanji*. Spesso utilizza anche improvvisi zoom per concentrare l'attenzione su dettagli della vita nei paesaggi preistorici. Shunji evoca questi paesaggi tramite campi larghi e spazi vuoti, ma è abile anche nel riempire la pagina con folli scene d'azione o con le violente forze della natura come pioggia e tempeste.

Per l'autore la striscia è un commento satirico nei confronti della società moderna. Nelle sue semplici gag rappresenta un'umanità libera dalla pressione del mondo moderno e dall'oppressione generalmente associata all'uomo primitivo. **AE**

Prima edizione Sunday Comics (Giappone)
Autore Giappone (1935–93)
Genere Umorismo
Adattamento Animazione (1974)



Letture simili
Doraemon Fujiko Fujio
Ganbare Gonbe Shunji Sonoyama
Hajimeningen Gon Shunji Sonoyama
Kokkyo no Futari Shunji Sonoyama
Shonan Junai Gumi Tohru Fujisawa

Balthazar 1965

Bob de Moor

Prima edizione Lombard/Casterman (Belgio)
Autore Robert Frans Marie de Moor (Belgio, 1925–92)
Genere Umorismo
Influenza su Johan de Moor

Bob de Moor, in quanto fiammingo non bilingue, da piccolo parlava solo olandese. Cresciuto ad Anversa, fu influenzato dai film western e di cappa e spada, dai fumetti e dai cartoni animati Disney. Nella Seconda guerra mondiale, a sedici anni, un suo fumetto blandamente anti-britannico fu utilizzato dalla stampa proto-nazista. Disegnò i fondali per alcuni cartoni animati belgi, e alla fine della guerra dovette lavorare anche per gli occupanti tedeschi. Come altri artisti belgi e olandesi (Vandersteen, Hergé, Jacobs, Toonder), il cui lavoro aveva servito la propaganda di guerra nazista, de Moor salutò con piacere i soldati alleati alla liberazione del Belgio nel 1944-1945, donando loro cartoline "souvenir del Belgio" fatte a mano. Nello stesso periodo, l'esplosione di una granata gli strappò due dita dalla mano sinistra.

Dopo la guerra creò una gran varietà di strisce: comiche, storiche, navali, futuristiche. Dal 1951 in poi fu assunto dagli Studi Hergé a Bruxelles, ove lavorò, come assistente sugli ultimi sette album di *Tintin*, per 32 anni. Alcuni remake delle storie di *Tintin*, come *L'Isola Nera* si rivelarono fin troppo dispendiosi, in termini di tempo. Tuttavia fu proprio negli studi che iniziò a lavorare ai suoi fumetti. Nel 1965, con grande gioia, Bob de Moor realizzò la sua serie personale, *Balthazar*, una originale striscia con gag piazzate in ambientazioni surreali, nello stesso stile libero a volte utilizzato con grande efficacia per parodiare altre strisce. Le strisce di Balthazar apparvero irregolarmente sul settimanale *Tintin / Kuifje* regalando alcuni piccoli classici (come quelli sul monumento al fumetto, o il suo stress da consegna). **HvO**

Valentina 1965

Guido Crepax

Prima edizione *Linus* (Italia)
Autore Italia (1933–2003)
Genere Drammatico, erotico
Adattamento Fiction TV (1989)

Valentina Rosselli è una bella e giovane fotografa, orfana, che lotta in un mondo di uomini e inizia la carriera in uno studio di produzione pubblicitaria. Ha ventitré anni, quando incontra e si innamora del critico d'arte Philip Rembrandt, cittadino olandese che vive negli Stati Uniti, e suo partner in una lunga e irregolare relazione che attraversa tutta la serie.

Nel corso delle sue avventure, realisticamente ambientate a Milano, Valentina fa incontri sia personali che professionali, attraverso i quali Crepax ne esplora il carattere e l'ambiente, dagli anni Sessanta agli anni Novanta. Il suo sarà un viaggio al contempo sociale e intimo, in cui sesso, desiderio e profondità psicoanalitica svolgono un ruolo cruciale. Il risultato è un personaggio femminile tra i più forti di sempre, simbolo di una nuova generazione di donne indipendenti e consapevoli.

Il character design si ispirava alla diva di Hollywood Louise Brooks, ma l'aspetto che più colpì all'epoca, oltre alle frequenti scene di nudo, fu lo stile visivo di Crepax: un vertice nella storia del fumetto d'autore, ancora oggi modello per autori come Art Spiegelman o David B. Influenzato dai maestri del cinema classico come Ėjzenštejn o Bergman, e dall'arte contemporanea, i layout di Crepax erano spesso tanto radicali da sembrare composizioni astratte, con singole immagini scomposte in vignette frammentate. Nel primo episodio, *La curva di Lesmo*, Valentina compariva solo come comprimaria, in una storia sull'alter ego di Philip Rembrandt, Neutron. Ma un'apparizione tanto magnetica non poteva che condurla a un destino da icona. **MS**

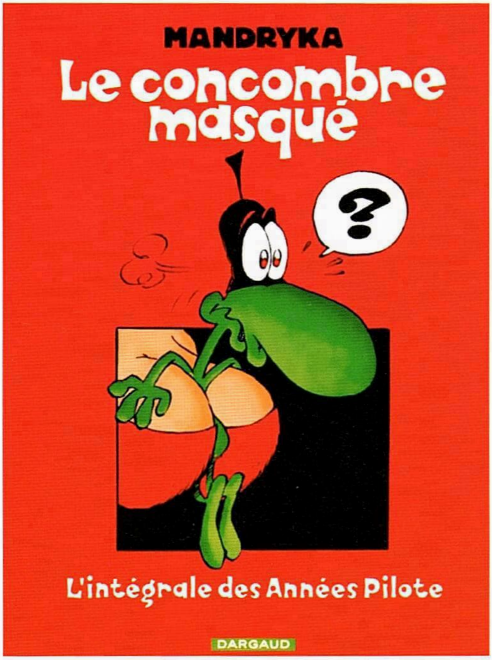
Le storie di *Valentina* includono sadomasochismo e bisessualità.


ZG... CLICK! ZG... CLICK!
SWING SWING...
TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC
GUIDO CREPAX '71

Il cetriolo mascherato 1965

Nikita Mandryka

Titolo originale *Le Concombre Masqué*
Prima edizione Vaillant (Francia)
Autore Francia (1940)
Genere Umorismo



"In una terra lontana, lontana, nel bel mezzo del deserto delle soavi follie... il Cetriolo Mascherato, nella sua casa fatta di cactus, si sveglia lentamente..." Così Nikita Mandryka prepara la messinscena per una delle sue avventure vegetali. La scenografia è quella di un mondo a dir poco folle costruito intorno al suo eroe mascherato, un personaggio che avrebbe affascinato un gran numero di lettori francofoni negli anni Sessanta e Settanta.

Andando contro ogni convenzione su ciò che dovrebbe definire la "normalità" di una serie composta da racconti brevi, Mandrika sviluppa un universo governato dall'assurdo i cui personaggi ricorrenti meditano sul significato della vita. Inutile dire che proprio l'apparente assenza di ogni logica da parte del Cetriolo e delle sue burlesche, quasi surreali avventure sarà la chiave del suo successo. Affidandosi al proprio estro e ricorrendo a uno stile narrativo che non rifiuta l'improvvisazione, Mandryka esplora il mondo onirico in cui vive il suo buffo eroe con abbondanza di situazioni buffe e di trovate linguistiche, chiaro riflesso della liberà creativa e della sperimentazione che impregnavano i primi anni Settanta.

"...è il destino, alcuni vi si abbandonano, altri no. Le parti sono assegnate all'inizio, è quello il potere."

Nikita Mandryka

Poi ci sono significati più profondi, naturalmente, poiché *Il cetriolo mascherato* è altresì l'espressione dell'interesse dell'autore per la psicoanalisi, spesso richiamata nelle sue storie. Il suo amore per la narrazione errabonda e l'incongruità di alcune situazioni possono essere interpretate come un'espressione dell'inconscio su tavole a fumetti, un esperimento che non si vede spesso. Il lavoro di Mandrika spicca ancora oggi per la sua peculiarità. Un immaginario collettivo a piede libero. **NF**

Letture simili
Al Crane Alexis e Gérard Lauzier
Il fallico folle Moebius
L'Écho des Savanes Nikita Mandryka
Les Miniscules Nikita Mandryka
Little Annie Fanny Harvey Kurtzman e Bill Elder

Fritz il gatto 1965

Robert Crumb

Titolo originale *Fritz the Cat*
Prima edizione Sirk Productions (USA)
Autore USA (1943) **Genere** Underground
Adattamento Film: *The Nine Lives of Fritz the Cat* (1974)

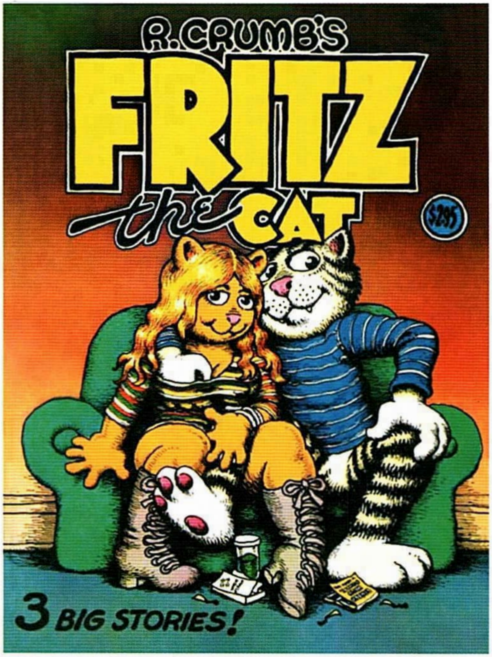
L'adattamento cinematografico vietato ai minori di *Fritz il gatto* a opera di Ralph Bakshi fu un tale evento fuori dagli schemi (un cartone animato pornografico!) che la sua semplice esistenza rischiò di oscurare la memoria del materiale originale: uno dei primi fumetti del padre dell'underground, Robert Crumb. L'autore interruppe la striscia nel 1972 dopo disaccordi con i produttori del film. Crumb stesso, per niente un fan del film, previde questo effetto. In una storia del 1972 intitolata "Fritz il gatto: superstar", disegnò l'eroe edonistico inebriato dal successo (e non solo da quello), mentre veniva letteralmente accoltellato alle spalle da uno struzzo femmina.

Le donne sono solitamente l'oggetto dello sguardo lascivo, se non ammirato, di Crumb, ma qui lo struzzo, visibilmente allampanato come il suo creatore, poteva tranquillamente rappresentare Crumb stesso. Prima che Fritz fosse ucciso dallo struzzo e messo in ombra da un alter-ego animato, era un ex ragazzo di campagna arrapato, pienamente inserito nella vita urbana degli anni Sessanta/Settanta, che si gode libertà di ogni tipo, tra orge, alcol, droga e leggi infrante. Ogni personaggio è disegnato con fattezze animali – la polizia come maiali, ovviamente. In rispetto del carattere libero di Fritz, la striscia non fu serializzata su nessuna testata e fece solo apparizioni sporadiche su *Help!*, *Cavalier* e *The People's Comics*.

"Cominciò ispirato al gatto che avevamo a casa, poi si sviluppò gradualmente."

Robert Crumb

Al lettore moderno potrà sembrare che negli anni Sessanta siano bastate semplici scene di sesso per far vietare il titolo ai minori di diciotto anni, ma vale la pena ricordare che nelle sue prime storie Fritz induce addirittura la sorella a fornicare con lui. **MW**



Altre opere di R. Crumb
Complete Crumb: Mr Sixties
Mr. Natural
My Troubles with Women
R. Crumb Draws the Blues
The Book of Genesis (*Il libro della Genesi*)

Enemy Ace 1965

Robert Kanigher Joe Kubert

Prima edizione National Periodical Publications (USA)
Autori Kanigher (USA, 1915–2002);
Kubert (USA, 1926-2012)
Genere Guerra



Letture simili
Fax da Sarajevo Joe Kubert
Il sergente Rock Robert Kanigher e Joe Kubert
Viking Prince Robert Kanigher e Joe Kubert
Yossel Joe Kubert

Il capitano Hans von Hammer, detto "Macchina ammazza-uomini", è l'Asso Nemico (Enemy Ace), un pilota di caccia tedesco che guida un triplano Fokker tutto rosso, sui campi di Francia, durante la Prima guerra mondiale. Nonostante la sua bravura in aria – nella prima storia abbatte il 54° aereo – soffre di solitudine. La soggezione dei suoi camerati piloti lo allontana da loro, i suoi inservienti e le compagnie femminili non capisco cosa vuol dire essere un assassino. Il suo unico amico è un lupo nero che va a trovare nella foresta.

Nella terza storia i lettori apprendono di più sul rigido codice d'onore di von Hammer quando, inconsapevolmente, abbatte un aereo inglese dopo che il pilota aveva segnalato di aver esaurito le munizioni. Accettando un invito a un duello per vendicare il pilota, von Hammer prende il volo senza munizioni, intenzionato a pagare di persona per il suo errore. Questo elemento si rivelerà fondamentale nelle storie che seguiranno. I più acerrimi nemici di von Hammer sono gentiluomini, come lui, che combattono perché sono in guerra, ma rifiutano di mancare di sportività. Come dice Hangman salvando la vita di von Hammer dopo una collisione sulla Manica: "Siamo aquile, von Hammer! Se dobbiamo morire. . . dovrebbe essere nei cieli!". Nella scelta di raccontare storie di guerra dal punto di vista nemico, i creatori Robert Kanigher e Joe Kubert fecero di tutto per essere autentici, dal capire le tattiche di guerra aerea nella Prima guerra, al fare ricerche sulla costruzione degli aeroplani e gli armamenti del periodo, al documentarsi sulle esperienze di chi aveva effettivamente combattuto. Tutto questo ha aggiunto grande credibilità alle storie, rendendole molto efficaci ed emozionanti. **NFI**

"Sai che le donne ti chiamano 'Angelo della Morte', Rittmeister?"

Kalimán, el hombre increible 1965

Rafael Cutberto Navarro e Roberto Vásquez

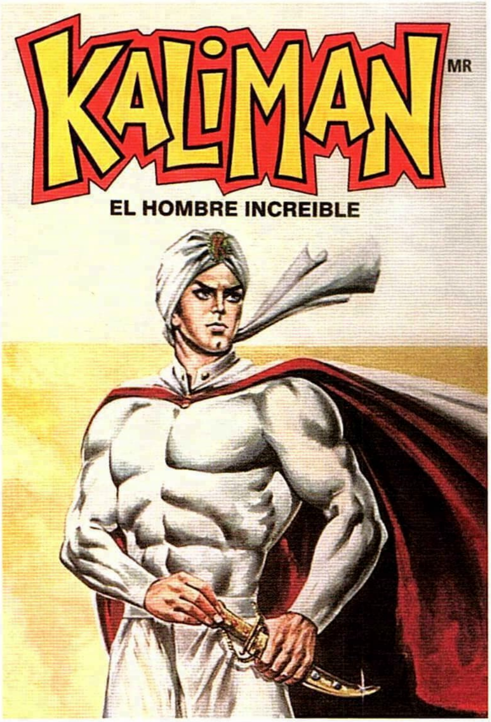
Kalimán nacque da uno spettacolo seriale radiofonico ideato da Rafael Navarro e Roberto Vásquez, andato in onda per la prima volta in Messico nel Settembre 1963. La serie, che vantava un sistema stereo polifonico conosciuto come "Illusound", aveva un solido seguito di fans che chiedeva storie fantasy e di avventura. Navarro e Vazquez ebbero un incredibile successo battendo tutti i record in Messico e America Latina. La serie a fumetti fu un adattamento e proseguimento del radiodramma.

Al lettore sono date poche informazioni sulle origini di *Kalimán*. Il protagonista viene presentato come un orfano indiano adottato dal Principe Abul Pasha della valle di Kalimantan. La spalla di Kalimán è Solin, un ragazzo egiziano, discendente dei Faraoni. L'eroe ha gli occhi blu e veste interamente di bianco con un gioiello a forma di "K" appuntato sul turbante. La serie è principalmente in bianco e nero con mezzi toni sullo sfondo color seppia (le copertine sono sempre a colori); e anche se vennero realizzate ristampe e rivisitazioni a colori, queste non ottennero mai il successo dell'originale.

"Non aver paura Solin. Mai lascerò che questi mostri ti riportino al villaggio"

Le avventure di Kalimán erano caratterizzate da un'ideologia pacifista, ambientate in un contesto di avventure internazionali e di continua lotta con forze sovrannaturali. Sebbene non fosse un supereroe, Kalimán possedeva poteri sovrannaturali come il controllo della mente sulla materia. Autentico eroe popolare, i dialoghi di Kalimán si sono tramandati per generazioni come espressioni idiomatiche sulle virtù della pazienza, dell'autodisciplina, dello studio e del lavoro. La serie soffrì di un'incoerente direzione editoriale; nonostante i tentativi di rinnovarlo, ormai il personaggio appartiene all'immaginario messicano del passato. **EPr**

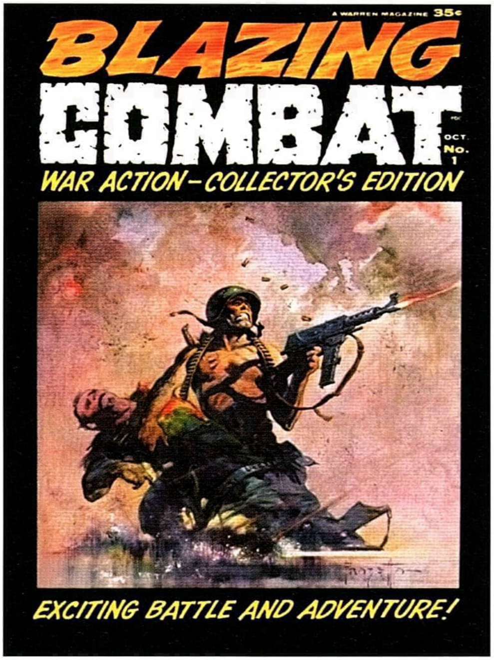
Traduzione titolo in italiano *Kalimán, l'uomo incredibile*
Prima edizione Promotora K (Messico)
Autori Navarro (Messico, anno sconosciuto); Vázquez (Messico, anno sconosciuto) **Genere** Avventura



Letture simili
Doctor Strange Stan Lee e Steve Ditko
Fantomas Alfredo Cardona Peña e Rubén Lara Romero
Moon Knight Doug Moench e Bill Sienkiewicz

Blazing Combat 1965

Archie Goodwin AA.VV.



Prima edizione Warren Publishing (USA)
Autore USA (1937–98)
Genere Guerra
Riconoscimenti Premio Eisner (1993)

"Le storie [di Blazing Combat*] erano insieme grintose e realistiche... mostravano il vero orrore della guerra."* **Steve Stiles, fumettista e scrittore**

Nei primi anni Sessanta, l'editore James Warren godette di un certo successo con *Creepy* e *Eerie* – due fumetti horror che elusero le restrizioni del Comics Code grazie alla loro formula più adulta, da magazine, in bianco e nero. All'epoca Warren aveva assunto vari autori che avevano lavorato per il famigerato editore EC Comics negli anni Cinquanta, tra cui Harvey Kurtzman, ex curatore degli innovativi fumetti di guerra *Two-Fisted Tales* e *Frontline Combat*. Con Kurtzman come consulente, Warren lanciò la propria testata di guerra, *Blazing Combat*, con potenti copertine a colori di Frank Frazetta e gloriosi interni in bianco e nero disegnati da artisti come Reed Crandall, Gene Colan, George Evans, John Severin e Wally Wood.

Per sua stessa ammissione, Warren – così come il suo indispensabile scrittore ed editore Archie Goodwin – aveva una visione liberal. Prendendo spunto da Kurtzman, molte delle storie di *Blazing Combat* erano espressamente contro la guerra, e la loro ironia suggeriva come la guerra sia sempre un disordinato, inutile business.

Goodwin scrisse una serie di vivaci sceneggiature ambientate in Vietnam, in un momento in cui il movimento pacifista di protesta stava prendendo forza negli Stati Uniti. Il numero 2 "Paesaggio", disegnato da Joe Orlando, fu particolarmente potente, terminando con l'abbattimento sconsiderato di un vecchio vietnamita da parte delle truppe americane. Ciò portò *Blazing Combat* a essere denunciato dall'organizzazione di veterani American Legion, e la sua vendita fu vietata nelle basi militari statunitensi. Warren non ebbe altra scelta che chiudere la testata dopo soli quattro numeri. **AL**

Letture simili
A Sailor's Story Sam Glanzman
Charley's War Pat Mills e Joe Colquhoun
Frontline Combat Harvey Kurtzman e altri
Era la Guerra delle trincee Jacques Tardi
Two-Fisted Tales Harvey Kurtzman e altri

Leunig Strips 1965

Michael Leunig

Prima edizione *Lot's Wife* (giornale studentesco dell'università di Monash)
Autore Australia (1945)
Genere Umorismo

Riassumere il lavoro di una vita in poche pagine non è mai un'impresa facile, e ciò è ancor più vero se si tratta della vita e delle opere dell'artista e poeta Michal Leunig. Dichiarato dalla sua nazione "un tesoro australiano vivente" e autore di oltre venti libri, la sua attività spazia dalla realizzazione di film in clay animation all'organizzazione di proteste contro il coinvolgimento dell'Australia nella guerra in Iraq. I suoi fumetti indagano nel profondo diversi risvolti filosofici e questioni inesplorate. Mettono in dubbio la nostra idea di Dio, ci pongono di fronte all'oscurità della depressione, mettono in discussione i nostri propositi individuali, il tutto sfruttando l'umorismo come mezzo per attirarci verso argomenti spesso seri. Gli australiani furono presto d'accordo nel lasciare che Michael Leunig li portasse alla riflessione, oltre che farli ridere.

Una settimana Leunig compone un pezzo sull'essere schiacciati dalla stanchezza, la successiva su come la vita ci permetta troppo poco tempo per riflettere, oppure sul fatto che quando ci allontaniamo dalla natura rischiamo di alienarci da Dio. L'autore considera i fumetti terapeutici, poiché, afferma lui, danno al lettore il tempo di fermarsi a riflettere. A Leunig piace immaginare cosa pensa la gente e cosa ha paura di dire ad alta voce. Si preoccupa del fatto che la tecnologia diventi sempre più incomprensibile, che la televisione sia corrosiva e che, come specie, gli esseri umani abbiano bisogno di meno stimoli di quanti ne ricevano. E, infine, si lamenta del fatto che molti di noi vivano reattivamente invece che creativamente. **BS**

Tommy la stella dei Giants 1966

Ikki Kajiwara Noboru Kawasaki

Titolo originale *Kyojin no Hoshi*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Kajiwara (Giappone, 1936–87); Kawasaki (Giappone, 1941) **Genere** Sportivo

Durante i periodi di grandi cambiamenti, nascono sempre movimenti sociali di opposizione. Mentre il Giappone del dopoguerra entrava in un'era di vivaci cambiamenti culturali, lo sceneggiatore di manga Ikki Kajiwara espresse resistenza attraverso i temi del suo universo creativo: "coraggio", "sangue, sudore, lacrime" e "passione". È in opposizione a quel contesto che il manga *Tommy la stella dei Giants* divenne un successo. Mentre il disegno carico di pathos di Noboru Kawasaki ricevette forte consenso, in molti acclamarono anche Ikki Kajiwara.

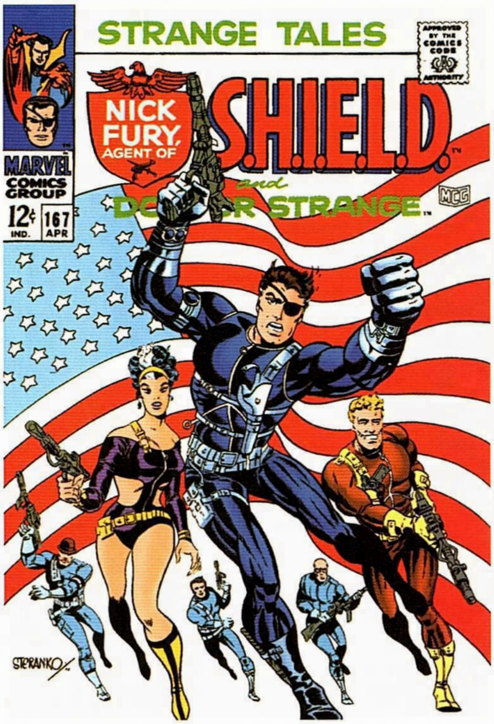
Hoshi Ittetsu, padre del personggio principale Hyuma, era stato un talentuoso giocatore della squadra di baseball dei Giants, e Hyuma, aspirante lanciatore, sogna di seguirne le orme. Nonostante la carriera di Ittetsu fosse ormai conclusa a causa di una ferita in guerra, l'uomo è determinato a fare del figlio una stella dei Giants. Le giornate di allenamento di Hyuma, tra i momenti memorabili della serie, sono segnati dai metodi particolarmente duri del padre. Spinto da una passione travolgente, il ragazzo riuscirà a entrare nella squadra dei Giants, dove affronterà una serie di ostacoli che lo spingeranno contro lo stesso padre.

A dispetto del tono serio e della sua rilevanza nella storia del fumetto sportivo nipponico, questa serie del passato è diventata oggetto di numerose parodie in Giappone. In particolare, la scena in cui un rabbioso Ittetsu ribalta una tavola apparecchiata è diventata ormai un classico, e anche se nella serie – durata cinque anni – accade una sola volta, ha ispirato persino un'applicazione per iPhone. **TS**

Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D. 1966

Stan Lee, Roy Thomas e Jim Steranko Jim Steranko e altri

Titolo originale *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922); Thomas (USA, 1940); Steranko (USA, 1938) **Genere** Supereroi



Altre opere di Jim Steranko
Allo Scoccare di Mezzanotte
Capitan America
Chandler: Ride Tide
X-Men

Di rado un fumettista ha potuto ottenere un impatto così profondo e duraturo con un così piccolo corpus di lavori come Jim Steranko con il suo *Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D.* Introdotto nel numero #135 di *Strange Tales* (disegni di Jack Kirby), Nick Fury era il Sergente Fury della saga bellica della Marvel *Sgt. Fury and his Howling Commandos*, divenuto una superspia alla James Bond. Le storie erano molto fantasiose e Fury, senza costume né poteri, operava in un intrigante mondo, a cavallo fra quello delle spie e dei supereroi. All'arrivo di Sterank, Fury cominciò a evolvere, e da ingrigito veterano di guerra diventò un assassino super silenzioso; i suoi scagnozzi Dum Dum Dugan, Gabe Jones e Jasper Sitwell, nel frattempo, rimanevano relativamente banali nell'aspetto.

Nel numero #159 di *Strange Tales*, Steranko introdusse la scandalosa e sensuale Contessa Valentina Allegro de la Fontaine, partner di Fury nello spionaggio e tra le lenzuola. La relazione di Fury con la Contessa superava il confine dell'accettabilità della Comics Code Authority. Automobili, pistole, aeroplani e altri accessori da spia erano presenti in abbondanza. Un vantaggio, di cui Fury (ma anche Steranko) poté godere nella competizione con prodotti televisivi dello stesso genere, fu di non avere alcuna restrizione sul budget per gli effetti speciali. Negli incontri con i cattivi supertecnologici dell'Hydra, il loro ex leader nazista Baron Wolfgang von Strucker e Yellow Claw, Fury non fa che seminare morte e distruzione.

I disegni e la sensibilità grafica di Steranko inaugurarono un nuovo metodo. Le sue copertine, graficamente ben strutturate, si componevano di elementi surrealisti, con echi evidenti della Pop Art e della Optical Art. I suoi interni, fra splash-page, vignette frantumate, sfondi astratti e collage, influenzarono tutte le successive generazioni di fumettisti. **RR**

Bat-Manga! 1966

Jiro Kuwata

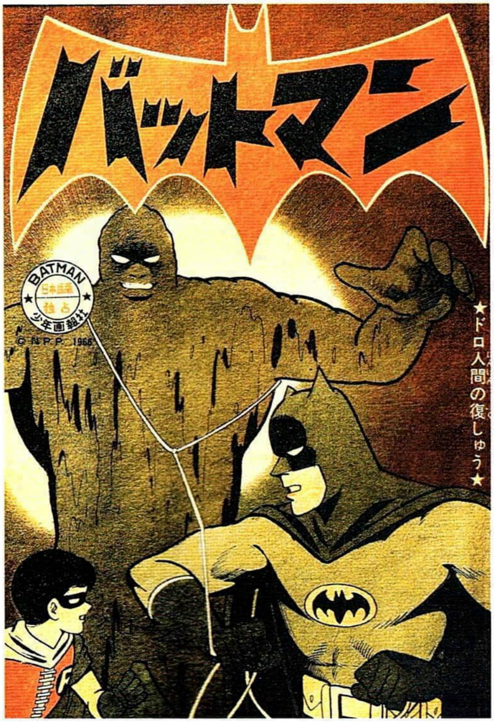
A metà degli anni Sessanta, quando la storica serie televisiva di *Batman* stava per essere trasmessa in Giappone, l'autore nipponico Jiro Kuwata, già famoso per la serie *8 Man*, firmò per la realizzazione di un adattamento manga del personaggio americano.

Le trasposizioni da una cultura all'altra spesso implicano effetti imprevedibili, e questo ne è un esempio da manuale. È interessante osservare Batman, uno dei personaggi può famosi del fumetto occidentale, dal punto di vista di quello che è probabilmente il popolo più avvezzo al linguaggio del fumetto. Il risultato mostra un Batman con riminiscenze dell'originale di Bob Kane, ma i cui nemici, decisamente insoliti, vivono in ambienti surreali (sconvolgenti e inquietantemente onirici), il tutto chiaramente ispirato alle opere di Osamu Tezuka (*Astro Boy*), un idolo dichiarato per Kuwata.

Non è poi così strano vedere Batman, con l'assistenza del suo compagno Robin, impegnato a combattere pterodattili o affrontare un nemico di nome Death Man; anche lo stile dei dialoghi è molto giapponese. Alcune pagine sono a colori, altre in bianco e nero; ai margini sono poste didascalie ironiche; lunghe sequenze mute compaiono sia nei momenti di combattimento che nello scorrere generale della trama. C'è poi l'abitudine di modificare i volti dei personaggi a seconda delle emozioni, al limite del cartoonesco. Per non parlare dell'apparizione dell'autore stesso, che arriva a rivolgsi direttamente ai lettori.

Il merito della pubblicazione fuori dal Giappone va a Chip Kidd, un grafico di prim'ordine nell'editoria statunitense, assai appassionato di Batman. La ricerca da parte di Kidd di quel Sacro Graal per i fans che ha ribattezzato *Bat-manga*, è stata di per sé un'avventura e una storia a sé, tra truffe subite su Ebay, opportunità mancate e dimenticanze degli editori stessi. Inclusa DC Comics. **MW**

Titolo originale *Batman*
Prima edizione Shonen Gahosha (Giappone)
Autore Giappone (1935)
Genere Supereroi

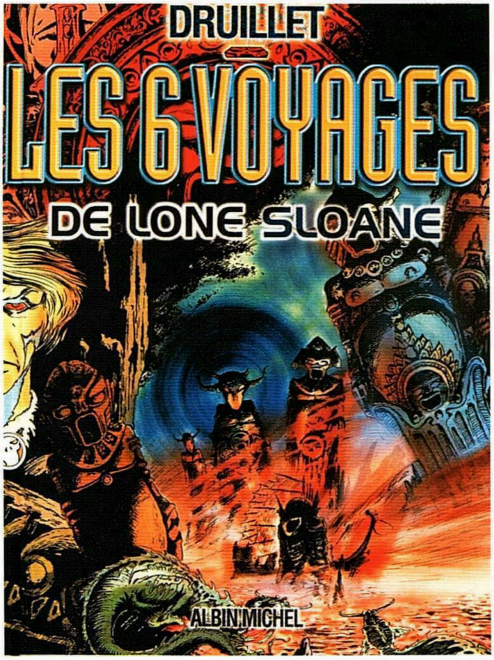


Letture simili
Batman: il figlio dei sogni Kia Asamiya
MBQ Felipe Smith
Spider-Man: il manga Ryoichi Ikegami
Silver Surfer Parabola Stan Lee e Moebius

Lone Sloane
Il mistero degli abissi 1966

Philippe Druillet

Titolo originale *Le Mystère des Abimes*
Prima edizione Eric Losfeld (Francia)
Autore Francia (1944)
Genere Fantascienza



Nella serie *Lone Sloane*
Chaos
Delerius
The Bridge over the Stars
The Isle of the Doom Wind
The Throne of the Black God

Il termine "space opera" fu coniato nel 1941 da Colin Tucker, uno scrittore statunitense di gialli e romanzi fantascientifici, per descrivere avventure melodrammatiche e romantiche ambientate in ambienti spaziali che erano, a suo avviso, "desolanti, opprimenti, nauseabondi." Questa sprezzante definizione persisteva ancora negli anni Settanta, quando era ancora usata come sinonimo di fantascienza di bassa lega. E nessuno può dire per quanto avrebbe continuato a svolgere questa funzione se non fosse arrivato un autore come Philippe Drullet.

Il mistero degli abissi fu la prima storia di Lone Sloane, l'avventuriero cosmico la cui astronave si ritrova danneggiata a seguito della "grande catastrofe" e che viene catturato da Colui Che Cerca, una forma di vita astratta che

"... un arto di ferro si schianta contro il razzo accuratamente riparato di Sloane..."

lo conduce in un'altra dimensione dove sarà costretto a vagare, un po' alla Silver Surfer, attraverso ignote galassie. Con i suoi compagni Kurt Kurtsteiner e Yearl il neo-marziano, combatterà signori della guerra galattici, semidei e il perfido Imperatore Shaan. L'allusione all'"opera" non era tanto riferita alla sfera musicale, quanto alle sue dimensioni. Il lavoro di Philippe Druillet è panoramico, con tavole che sembrano contenere infiniti universi. Gli scontri sono epici e contrappongono galassie, nebulose, buchi neri, pulsar e la pura, infinita oscurità dello spazio.

Nel 1969 Druillet continuò a sviluppare Lone Sloane sulla rivista *Pilote*, quindi, dal 1974, su *Metal Hulant*, la pubblicazione alternativa da lui fondata con il collega Jean Giraud. Su quest'ultima Druillet rinunciò del tutto alle vignette, in favore di tavole e doppie tavole illustrative ispirate all'arte gotica e indiana e all'architettura *art nouveau*. **BS**

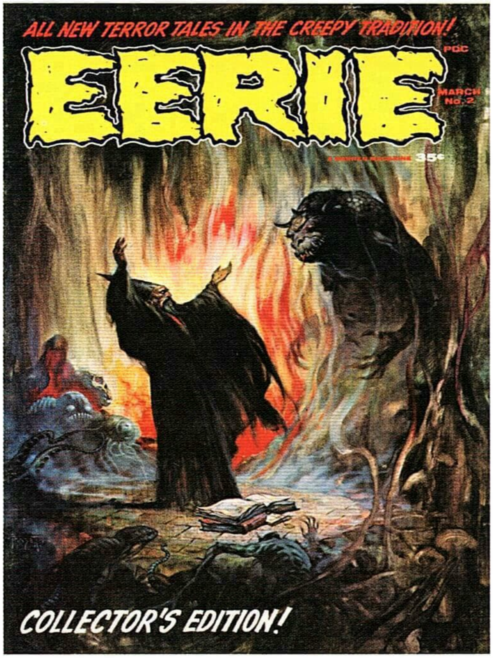
L'arte di Philippe Druillet in *Lone Sloane* è spettacolare e potente. ➡


A LA FIN DE CE QUI POUVAIT ÊTRE LA TROISIÈME NUIT, SLOANE SENT LA LUMIÈRE CHANGER ET DANS UN DÉCHAÎNEMENT SOUDAIN L'UNIVERS ENVAHIR SA CELLULE_
LES ROIS DIEUX
QUE TES YEUX VOIENT_ QUE TON CORPS ENTENDE "ÊTRE VIVANT" L'APPEL DES PRÊTRES MAUDITS EST PARVENU JUSQU'À NOUS_ LE CRI DU DANGER A RÉSONNÉ DANS NOS PALAIS DE LUMIÈRE_ LES PRÊTRES AUX VISAGES DE PLOMB T'ONT MENTI "ÊTRE VIVANT" LE DIEU QU'ILS VEULENT RESSUCITER PAR TA VIE EST UN DIEU DE DESTRUCTION_ L'ENTITÉ LA PLUS MONSTRUEUSE DES SPHÈRES INFERNALES_ J'AI NOMMÉ "LE DIEU NOIR"_ CES CRÉATURES VEULENT L'UTILISER POUR ASSERVIR L'UNIVERS ENTIER, ALORS LE GRAND CHAOS SERA LE VOILE NOIR DE CHAQUE JOUR_ NOUS NE POUVONS AGIR MALGRÉ NOTRE PUISSANCE, ET C'EST TOI MISÉRABLE MAILLON DE CETTE CHAÎNE INFERNALE QUI LE POURRA_ REÇOIS LE MOT MAGIQUE. LE MOT QUI REJETTERA "LE DIEU NOIR" AU NÉANT D'OÙ IL N'AURAIT JAMAIS DÛ SORTIR_ QUAND TU SENTIRAS SON EMPREINTE SOUILLER TON ÂME_ ALORS TU PARLERAS_
CE MOT_ TU LE HURLERAS PUIS TU L'OUBLIERAS
ADIEU
L'HEURE EST VENUE!

Creepy e Eerie 1966

Archie Goodwin Steve Ditko

Prima edizione Warren Publishing (USA)
Autori Goodwin (USA,1937–98);
Ditko (USA, 1927)
Genere Horror, fantastico



Letture simili
House of Hammer Dez Skinn e altri
Monsters Attack Mort Todd, Steve Ditko e altri
Spirit World Jack Kirby
Strange Avenging Tales Steve Ditko
La tomba di Dracula Marv Wolfman e Gene Colan

Quando Steve Ditko lasciò la Marvel nel 1966, molti fan si chiesero cosa avrebbe potuto fare dopo. La Charlton, dove lavorò a personaggi come Blue Beetle e Question, rappresentò per lui un territorio familiare, ma la sua apparizione sulle riviste in bianco e nero della Warren Publishing fu accolta con maggior sorpresa. *Creepy* e *Eerie*, specialmente durante i primi anni, attirarono molti disegnatori di spicco, tra cui Alex Toth, Gene Colan, Reed Crandall, Al Williamson. Ditko disegnò sedici storie per la Warren nel giro di un anno. Tutte tranne una furono sceneggiate da Archie Goodwin e mostrano la potenza grafica di Ditko ai suoi massimi.

Per molte di queste storie Ditko utilizza una tecnica di china sfumata con toni di grigio molto espressivi, che sfrutta per creare atmosfere evocative, ambientazioni magiche (per esempio, "Second Chance", *Creepy* #13) e viscidi mostri (come in "Blood of the Werewolf", *Creepy* #12). L'iper-materialista Ditko, come sempre, si dimostra abilissimo nell'illustrare il sovrannaturale in modi che mettono alla prova il lettore.

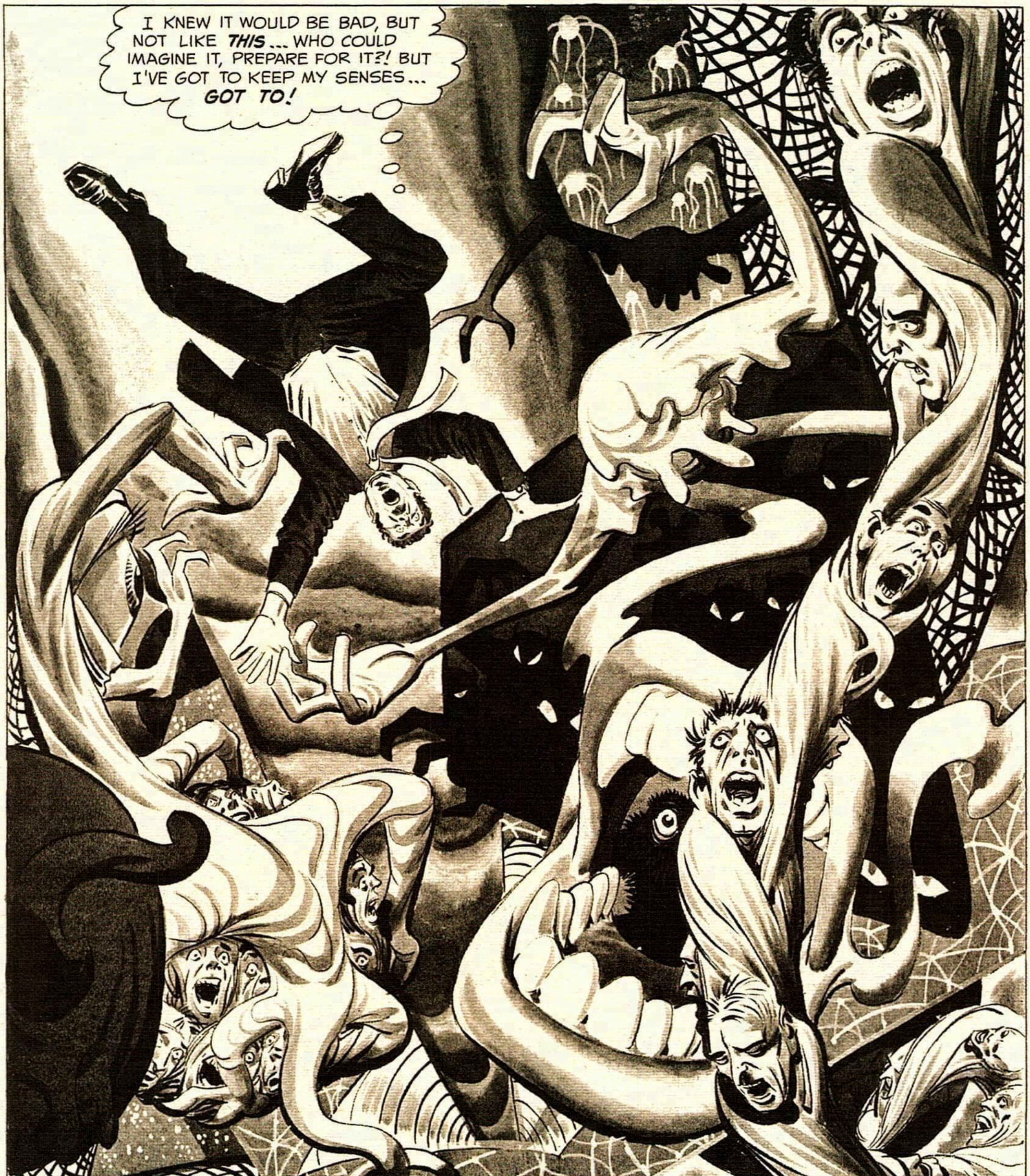
"Lei è un uomo dai gusti strani, signor Danforth."

Solo tre delle sue storie non furono realizzate in toni di grigio. Degna di nota è "Collector's Edition" (*Creepy* #10), che racconta della ricerca dell'ossessivo collezionista di libri Danforth per ottenere un raro volume – *Visioni oscure* del Marchese LeMode – dal viscido venditore Murch. L'autore fa ampio uso di tratti sottili, con ogni figura e ombra resa con un meticoloso lavoro di linee, e si distingue come uno dei lavori migliori prodotti da Ditko. Le immagini nella parte bassa di ogni tavola, che mostrano due occhi allucinati che si chiudono lentamente, anticipano la conclusione della storia e hanno un effetto sconvolgente. **CH**

Essendo in bianco e nero, *Creepy* non ebbe bisogno di approvazioni da parte del Comics Code Authority. ➡

SECOND CHANCE!

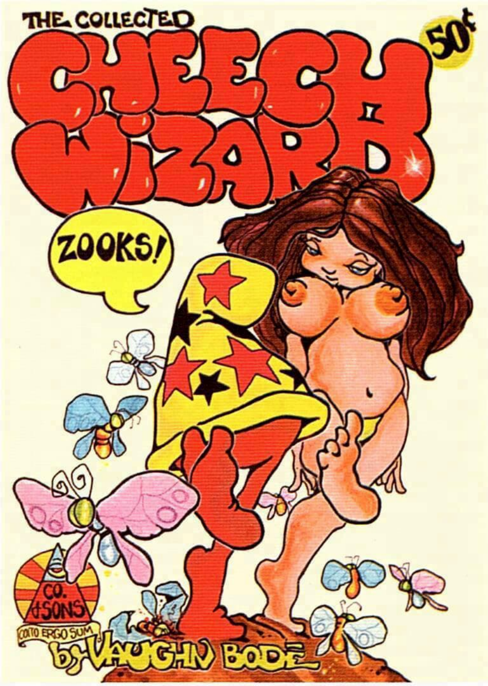
FOR A TIME AFTER HE DIED, EDWARD NUGENT DRIFTED IN A LIMBO WITHOUT DIMENSION, WITHOUT THOUGHT; LIKE A DREAMLESS SLUMBER... THEN, SENSATION WAKENED IN HIS FLOATING FORM AND HE FOUND HIMSELF DRAWN INTO A HALFWORLD OF HORROR, A SHIFTING, CHANGING NIGHTMARE THAT REACHED OUT AND ENGULFED HIM, AN AMOBEA UNIVERSE WRAPPING AROUND HIM, PULLING HIM TO ITS CORE...



ART BY STEVE DITKO/SCRIPT BY ARCHIE GOODWIN

Cheech Wizard 1966

Vaughn Bodé



"Cheech Wizard è il nuovo Mickey Mouse degli anni Settanta, ma uno strumento mentale di gran lunga migliore per comunicare" **Vaughn Bodé**

Altre opere di Vaughn Bodé

Das Kämpf
Deadbone Erotica
Purple Pictography (con Bernie Wrightson)
The Man

Prima edizione *Syracuse Daily Orange* (USA)
Autore USA (1941–75)
Genere Umoristico, per adulti
Riconoscimenti Eisner Award Hall of Fame (2006)

Vaughn Bodé occupò un posto insolito nella scena del fumetto del periodo hippie: anche se faceva parte della controcultura, la maggior parte delle sue strisce apparve in pubblicazioni mainstream. La sua creazione più famosa, *Cheech Wizard*, apparve su *National Lampoon*. Da bambino, Bodé era stato un talento prodigio, che nel 1960 aveva creato già più di 1500 personaggi. Il suo preferito era un misterioso essere chiamato Cheech Wizard, il cui corpo era nascosto da un grande cappello stellato.

Durante gli studi d'arte alla Syracuse University, usò la sua creazione d'infanzia in una striscia per il giornale studentesco. Non appena la controcultura prese piede, Bodé abbracciò la scena underground, rilanciando *Cheech Wizard* per testate come *The East Village Other*, *Gothic Blimp Works*, *Junkwaffel* e *Last Gasp*. La svolta arrivò nel 1972, quando la strip cominciò a uscire su *National Lampoon* e a raggiungere un vasto pubblico modaiolo. Era una combinazione insolita di filosofie hippie, sesso e umorismo scatologico, ambientata in un mondo fantastico popolato da lucertole e ragazze voluttuose. Lo stile di Bodé era colorato e attraente, e la sua apparente carineria mascherava il contenuto spesso scandaloso delle storie.

Nel 1973 Bodé pubblicò la sua opera più personale, *Schizofrenia*, che mescolava le tipiche strisce scabrose di *Cheech Wizard* con una coraggiosa sequenza autobiografica sulla sua vita da travestito. In seguito interpretò scene di *Schizofrenia* in performance multimediali che chiamò Cartoon Concert. Tragicamente, morì pochi giorni prima del suo trentaquattresimo compleanno in un gesto di auto-asfissia che andò terribilmente storto. **DAR**

Jodelle 1966

Pierre Bartier Guy Peellaert

Titolo originale *Les Aventures de Jodelle*
Prima edizione Eric Losfeld (Francia) **Autori** Bartier (Francia, anno sconosciuto); Peellaert (Belgio, 1934–2008)
Genere Umorismo, erotismo

Jodelle è una spia che vive nella Roma imperiale. Non la Roma antica che conosciamo, tuttavia, bensì una sua versione pseudofuturistuca con tanto di automobili, nightclub, neon, programmi televisivi e star anni Sessanta. Jodelle è al servizio del dispotico imperatore Augusto, appassionato cultore del suono delle chitarre, e quando viene scoperto il complotto di una proconsole per spodestarlo, lei e la sua fida Gallia sono incaricate di trovare prove dell'intento criminoso. Le due riescono a penetrare nel palazzo della donna, ma Gallia perde la vita. Non c'è tempo per piangerla: Jodelle scappa in motocicletta, stringendo a sé un diario che dimostrerà la colpevolezza della Proconsole.

Decisamente osé per quegli anni, il personaggio di *Jodelle* aveva le fattezze della cantante francese Sylvie Vartan (aveva esordito sulle pagine della rivista satirica *Hara-Kiri*). Con la Barbarella di Forest e la Phoebe Zeit-Geist di Michel O'Donoghue, Jodelle fu tra i primi modelli di una nuova generazione di eroine liberate e discinte che combattevano tanto per sconfiggere l'avversario di turno quanto per tenere su i propri vestiti. Delle tre, però, Jodelle era la più interessante graficamente. Molto influenzato dalla Pop Art allora emergente, Peellaert è stato all'avanguardia nel fumetto erotico francese, e le sue ardite scelte cromatiche ben si adattavano allo psichedelico mondo in cui si muoveva la sua eroina. Dopo Jodelle, Peellaert realizzò un altro personaggio femminile, l'amazzone-motociclista *Pravda*, prima di dedicarsi all'attività di illustratore, realizzando in particolare copertine di dischi per Rolling Stones e David Bowie. **BS**

Tensai Bakabon 1967

Fujio Akatsuka

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1935–2008)
Genere Umorismo

Il miglior fumetto umoristico di Fujio Akatsuka, *Tensai Bakabon* (La geniale Bakabon), si fece strada grazie agli sforzi di un redattore particolarmente determinato che, dopo innumerevoli rifiuti, riuscì a convincere l'autore a contribuire alla rivista *Weekly Shonen Magazine*. Fu un gesto coraggioso per entrambi, visto che Akatsuka era già un autore di punta della rivista concorrente *Weekly Shonen Sunday* per la sua famosa serie *Osomatsu-kun*. Tuttavia, *Tensai Bakabon* divenne subito un grande successo.

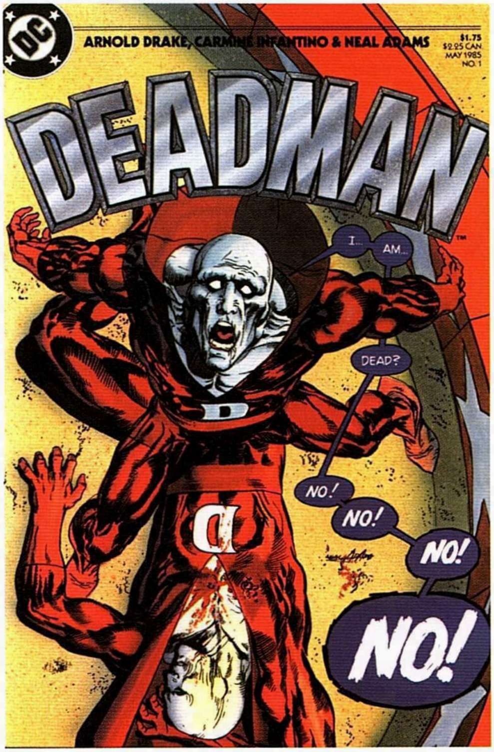
Inizialmente il fumetto era incentrato sulla vita quotidiana di una ragazza giovane e sciocca, Bakabon (*baka* significa "stupido"), ma il ruolo di protagonista fu poi assunto dal suo eccentrico padre: Bakabon's Papa, che pare fosse nato "genio" come il suo intelligentissimo figlio Hajime, per poi perdere l'acume quando per caso questo "gli cadde inspiegabilmente dalla bocca". Ogni episodio consiste in una serie di disavventure causate dal padre combinaguai e dalla pestifera Bakabon. Qualunque disastro accada, la giornata finisce sempre con la famosa frase di Bakabon's Papa: "Va tutto bene!"

L'approccio di Akatsuka allo humor non-sense non si ferma al comportamento del protagonista. Anzi, l'artista si impegnò sempre più in soluzioni audaci e sperimentali, ad esempio creando un episodio di solo testo e nessuna immagine, o disegnandone uno tenendo il pennello sempre e solo con la sua mano "secondaria". Cercò addirittura di disegnare i personaggi in dimensioni reali, il che significa che per disegnare una testa gli servivano due pagine intere. In generale il fumetto è uno di quelli le cui gag funzionano solo sulla carta stampata. **TS**

Deadman 1967

Arnold Drake Neal Adams

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Drake (USA, 1924–2007); Adams (USA, 1941)
Genere Supereroi



"L'uomo che è stato appena ucciso è il nostro eroe! La sua storia inizia un minuto più tardi."

Quando alla fine degli anni Sessanta fu affidata allo scrittore Arnold Drake la creazione di un personaggio regolare per l'antologia *Strange Adventures*, egli attinse dalla fascinazione per il misticismo orientale e immaginò un eroe spettrale. Boston Brand, un trapezista del circo che sfida la morte ogni notte – cinicamente si fa chiamare Deadman – viene assassinato da un uomo armato con un uncino al posto della mano. Rama Kushna "il volto dell'universo" concede allo spirito di Deadman il potere di entrare, controllandolo, nel corpo di chiunque. Prendendo spunto dal popolare serial televisivo *Il fuggitivo*, il cui protagonista è ricercato per l'assassino di sua moglie, Drake mette Deadman a caccia del proprio assassino, il misterioso Hook (Uncino). In ciascun episodio Deadman viene distolto da questa ricerca per aiutare qualcuno in difficoltà. Con un sofisticato realismo drammatico e infondendo nell'eroe una brusca emotività da operaio, Drake – e Jack Miller dopo lui – descrissero situazioni noir di brutale criminalità con spacciatori, bande di motociclisti, malvagi artisti circensi, e trafficanti di immigrati clandestini.

Sebbene Carmine Infantino avesse disegnato la prima storia e progettato l'aspetto del personaggio, inclusa la maschera di un bianco cadaverico, la definitiva interpretazione di Deadman apparve quando il disegnatore Neal Adams si unì al team creativo nel secondo numero. Adams si era fatto le ossa sulla striscia quotidiana *Ben Casey* e combinava un realismo sorprendente con una composizione della pagina selvaggiamente sperimentale. Adams poteva anche rendere credibile il fantastico. In una storia surreale, da lui anche scritta, Adams disegnò Deadman che combatte "pulsioni male indirizzate della propria immaginazione" per fondersi con – e salvare la vita di – un personaggio che sta per morire per una ferita da arma da fuoco. Nonostante la buona accoglienza, la serie chiuse dopo dodici numeri. Ma Adams resta uno dei fumettisti americani più influenti degli anni Settanta. **TRL**

Rocky Joe 1967

"Asao Takamori" Tetsuya Chiba

Frutto della mente di Asao Takamori e del disegnatore Tetsuya Chiba, il manga venne inizialmente serializzato in Giappone tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta, un periodo di forte resistenza nei confronti delle istituzioni da parte dei giovani che si opponevano al trattato di sicurezza nazionale stipulato con gli Stati Uniti. Quando questo fumetto di boxe apparve su *Weekly Shonen Magazine* nel 1968, furono proprio quei giovani a rimanere affascinati dalla figura di ribelle di Joe, dalle sue origini umili e dall'ambientazione costantemente sincronizzata col periodo in cui essi vivevano.

La prova di questa influenza fu palese quando nel 1977 i dirottatori dell'Armata rossa giapponese si vantarono, in una dichiarazione divenuta celebre, di "rappresentare loro stessi il Joe di domani" (Ashita no Joe significa Joe del domani). In ogni modo, l'opera non ebbe presa solo sui contestatori radicali. Con la sua capacità di catturare alla perfezione l'atmosfera del suo tempo e mostrando la vera vita nei bassifondi, *Rocky Joe* diventò un culto in tutto il Giappone.

La storia ruota intorno a Joe, un giovane disagiato che viene introdotto alla boxe mentre si trova in riformatorio. I suoi giorni di allenamento sono un vero e proprio turbine di sangue, sudore e lacrime, mentre affronta feroci sfide fuori e dentro al ring.

Il fascino del ritratto di Joe delineato da Takamori stava nel fatto che i lettori potevano partecipare alla sua crescita non solo come pugile, ma anche come adolescente ribelle. I fans si affezionarono talmente a questo fumetto che, dopo la drammatica e improvvisa morte del rivale principale, Rikishi, organizzarono per lui un vero e proprio funerale; allo straordinario evento parteciparono oltre settecento persone. *Rocky Joe* ha ispirato un adattamento come serie televisiva animata nel 1970, seguito anche da numerosi videogiochi, spettacoli radiofonici e film, tra cui uno nel 2011. **TS**

Titolo originale *Ashita no Joe*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Asaki Takamori (Giappone, 1936–87); Chiba (Giappone, 1939) **Genere** Sportivo, drammatico



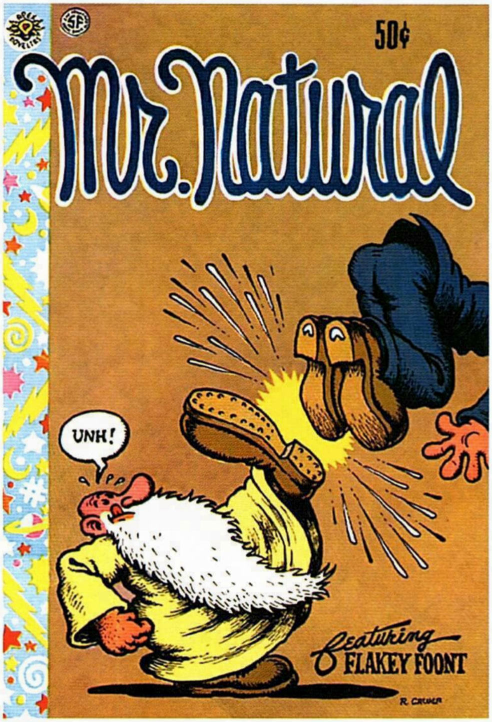
"Sono stremato, finito… di me non resta niente."

Joe Yabuki

Mr. Natural 1967

Robert Crumb

Prima edizione *Yarrowstalks* (USA)
Autore USA (1943)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Premio speciale Harvey per l'umorismo (1990)



"Vieni qui, ti dirò un segreto! L'universo intero è pieno di matti!"

Robert Crumb, la prima star del fumetto underground, è sempre stato strettamente associato all'era hippie, ma in un certo senso è rimasto esterno al movimento. Il guru chiacchierone *Mr Natural* fu protagonista di molti dei primi fumetti di Crumb ed è stato probabilmente l'opera che più lo ha avvicinato al movimento della controcultura, anche se la visione disincantata e cinica dell'autore resta sempre evidente.

Nel 1966 Curmb era a un bivio. Di giorno lavorava disegnando cartoline d'auguri; la sera si imbottiva di LSD. In ogni modo, durante quel periodo di iper-creatività immaginò tutti i maggiori personaggi che avrebbero popolato i suoi fumetti per i dieci anni a venire. Su tutti: Mr Natural. Dopo essersi trasferito a San Francisco, Crumb trovò il successo sulla rivista *Yarrowstalks*, poi con il suo *Zap*. Nel corso degli anni successivi Mr Natural apparve su diverse pubblicazioni, tra cui *Hytone*, *Uneeda*, *The East Village Other* e finalmente, nel 1970, in un titolo proprio. Fred Natural fu verosimilmente il perfetto eroe hippie: uno sciamano dalla lunghissima barba che dispensa saggezza a suoi devoti seguaci. Nella 719esima meditazione di Mr Natural (dal #1), egli medita compiaciuto mentre intorno a lui un'intera città muore, tutto nell'arco di tre pagine.

Tuttavia Mr Natural non era un guru più di quanto lo fosse Groucho Marx, e il suo rifiuto costante a dare risposte nette non era altro che un modo per Crumb di dire ai suoi lettori di non fidarsi di nessuno. A metà degli anni Settanta, il disegno di Crumb evolvette mostrando un elaborato e fitto tratteggio ricco di dettagli con pochi rivali nel mondo del fumetto, anche se purtroppo, rovinosi processi e tasse opprimenti – forse insieme all'abuso di droghe – lo ridussero sul lastrico. Per pagare i conti riesumò *Mr Natural* per una striscia settimanale sul *Village Voice*, ma è evidente che la serie tradiva lo spirito indipendente che l'aveva fatta nascere. **DAR**

Corto Maltese
Una ballata del mare salato 1967

Hugo Pratt

Una ballata del mare salato fu la prima avventura a essere pubblicata con protagonista il celebre personaggio Corto Maltese, un misterioso marinaio nativo di Malta che gira per il mondo durante gli anni Dieci e Venti del XX secolo, sposando regolarmente cause eroiche, spesso in aiuto di perdenti, talvolta cinicamente a proprio vantaggio. Ambientato in contesti storici accuratamente documentati, che mescolano elementi esoterici e filosofia a eventi reali – mentre Corto incontra vari personaggi storici reali, fra cui scrittori e politici – quelli di Pratt sono senza dubbio tra i più affascinanti fumetti avventurosi mai creati.

Corto debutta nel bel mezzo di fatti storici e luoghi cruciali. La prima avventura si svolge nelle isole del Pacifico del Sud nel 1913, a ridosso della Prima guerra mondiale, in un autentico ricettacolo di ladri e canaglie. La storia inizia quando un pirata russo di nome Rasputin fa prigionieri due adolescenti, Cain e Pandora, con l'intenzione di chiedere un riscatto. Durante la navigazione i tre si imbattono in un uomo legato a una zattera, vittima di un ammutinamento e alla deriva: è così che fa il suo ingresso l'affabile e seducente Corto.

Nel corso del tempo la serie resterà sempre affascinante. Al fumetto sono state dedicate decine di libri. Qual è il segreto del fascino magnetico del personaggio? Forse la chiave di tutto è la sua natura imprevedibile, o forse il suo misterioso passato. Il dibattito continua. L'abilità artistica di Pratt tiene i lettori inchiodati alla sedia.

Dinamica e spesso audace, *Una ballata del mare salato* è anche splendidamente disegnata: le vignette di Pratt non hanno mai un tratto di troppo, il disegnatore sa quando suggerire qualcosa con bozzetti e quando con dettagli, portando le sue macchie nere a meravigliosi effetti drammatici. La *Ballata* è una lezione magistrale su come raccontare storie in modo chiaro e conciso, ma sempre con straordinario brio. **MS**

Prima edizione *Sgt. Kirk* (Italia)
Autore Italia (1927–95)
Genere Avventura



Quando mi voglio rilassare leggo saggi di Engels. Quando voglio qualcosa di più impegnativo Corto Maltese. **Umberto Eco**

Lupin III 1967

"Monkey Punch"

Titolo originale *Rupan Sansei*
Prima edizione Futabasha (Giappone)
Autore Kato Kazuhiko (Giappone, 1937)
Genere Poliziesco

Il titolo di questo fumetto fa riferimento al protagonista, Lupin III, un famigerato ladro nipote del celebre Arsenio Lupin, protagonista dei romanzi polizieschi dello scrittore francese Maurice Lebanc. Kazuhiko Kato, più comunemente conosciuto con lo pseudonimo "Monkey Punch", lascia alla fantasia del lettore molti particolari sul personaggio di Lupin, tanto che età, nazionalità e buona parte del suo passato sono un mistero. Ai lettori viene detto comunque che ha un quoziente intellettivo superiore a 300, e che padroneggia le tecniche di camuffamento e furto del nonno. Ha un debole per le belle donne e avvisa sempre le proprie vittime (e di conseguenza anche la sua nemesi, l'ispettore Zenigata) prima di compiere uno dei suoi furti. La band di Lupin comprende la voluttuosa Fujiko Mine, il pistolero Daisuke Jigen e Goemon Ishikawa XIII, discendente di una famiglia di samurai.

Le trame e il disegno di stampo innovativamente western nei primi episodi, segnarono l'inizio di una nuova era per il fumetto giapponese. *Lupin III* decollò completamente quando ispirò una versione animata. Grazie anche a registi eccellenti e impareggiabili doppiatori, divenne un vero successo. Seguirono diversi lungometraggi, tra cui *Il Castello di Cagliostro*, diretto da Hayao Miyazaki nel 1979. Mentre la versione animata di Lupin III ha mantenuto un certo spirito tipico del fumetto, ha invece abbandonato la violenza dell'originale. Sorprendentemente, Monkey Punch non è mai stato coinvolto nella realizzazione dei cartoni animati, ma la sua reputazione di illustre autore e icona del comicdom giapponese non ha fatto che crescere. **TS**

La Fenice 1967

Osamu Tezuka

Titolo originale *Hi no Tori*
Prima edizione Vari (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Avventura

Osamu Tezuka realizzò dodici volumi della serie *La Fenice*, ma il ciclo è rimasto incompiuto a causa delle morte dell'autore. Ogni volume può essere letto indipendentemente dagli altri, poiché sono ambientati in periodi diversi agli inizi della civiltà, per poi saltare in avanti e indietro nel tempo fino a convergere nel presente. Nonostante *La Fenice* sia stato pubblicato cronologicamente, i temi ricorrenti dell'evoluzione e della reincarnazione permettono ai personaggi di apparire in un volume per poi riapparire in altri sotto altre forme, in un continuo andirivieni atemporale. La ricerca dell'immortalità, incarnata nel mito della fenice, è il punto di partenza della storia.

Il quinto volume, Ho-o (*Il libro del mito* nell'edizione italiana), è considerato il volume migliore. È ambientato in Giappone nel XVIII secolo, durante il periodo Nara, e descrive le vite del bandito Gao e dello scultore Akanemaru. Akanemaru è stato ferito in gioventù da Gao, che da allora si è allontanato dal proprio passato malvagio ed è diventato uno scultore. Quando i due competono per lo stesso incarico, la verità sul passato di Gao torna a minacciare la sua vita. La Fenice e la sua promessa di immortalità portano i due protagonisti su strade diverse.

Usando la Fenice, nella sua miriade di forme, come testimone imparziale di trasformazioni e distruzioni della vita sociale, Tezuka sottolinea questioni fondamentali sull'esistenza. Ogni singolo volume è complesso, con personaggi ben caratterizzati, narrazione e disegni intelligenti e appassionanti, frutto della ricerca costante di Tezuka, volta a coinvolgere emotivamente il lettore. **NFI**

COM こむ

月刊コミック・マガジン

創刊号



1967 1

まんがエリートのためのまんが専門誌

手塚治虫／火の鳥

TVマンガ
悟空の大冒険



Futen 1967

Shinji Nagashima

Traduzione titolo in italiano *Vagabondo*
Prima edizione Seirindo (Giappone)
Autore Giappone (1938–2005)
Genere Umorismo

Nel bel mezzo del periodo di tensione sociale e attivismo politico che contraddistinse la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta in Giappone, molti giovani da tutto il paese migrarono verso Tokyo, in particolare nel quartiere di Shinjuku. Per la maggior parte si trattava di aspiranti artisti, che raramente se ne stavano in casa, girando invece per la città e intrattenendosi in conversazioni su cinema, arte e musica. Svolgevano lavori saltuari, ma solo quando ne avevano davvero bisogno.

Futen ruota attorno alle vite di questo tipo di giovani, il cui protagonista è lo stesso autore, Shinji Nagashima.

La rappresentazione che Nagashima fa del "futen" è basata sul suo stesso stile di vita itinerante, anche se vari elementi della trama sono di pura finzione. In una scena memorabile, Dan san (il soprannome di Nagashima) invita all'hotel Yamanote una ragazza appena incontrata e, in quello che sembra un ritratto della gioventù promiscua, si scopre presto come "hotel Yamanote" sia invece un espressione gergale per intendere la linea circolare Yamanote della metropolitana che attraversa Tokyo. Poco dopo, la coppia è già a dormire, russando rumorosamente sul treno. Quando si svegliano, decidono di fare un altro paio di giri e si rimettono a dormire.

In quel periodo in cui nichilismo, ribellione e rivoluzione sessuale animavano tutto il mondo, il capolavoro di Nagashima cattura alla perfezione l'essenza di una generazione e il suo senso di potenzialità e ribellione. Famoso per le continue sperimentazioni grafiche, l'autore usa in *Futen* un approccio ispirato a Picasso, disegnando alcuni volti e oggetti da molteplici angolazioni. **TS**

Terajima-cho 1968

Yu Takita

Titolo originale *Terajima-cho Kidan*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1932)
Genere Autobiografia

Terajima-cho era il nome del quartiere a luci rosse nella Tokyo pre-bellica. Era soprannominato Akasen (dove *aka* significa "rosso", mentre *sen* "linea"), in riferimento alla tradizione di usare matite rosse per segnare quel tipo di zone sulle cartine. Tutti i quartieri con bordelli erano conosciuti come Akasen ed esistevano già molto prima della Seconda guerra mondiale. L'autore del manga, Yu Takita, crebbe a Terajima-cho, tra bar, prostitute, clienti e ubriaconi che vomitavano e orinavano nei canali di scolo all'aperto. Takita illustra vividamente il quartiere attraverso gli occhi della sua infanzia.

In una scena memorabile, Takita descrive un cartello che indica un sottopasso, che si rivela essere un vicolo cieco: il cartello ingannevole non è che un trucco per attirare potenziali clienti. Cresciuto in questo mondo per soli adulti, circondato da donne in abiti succinti, Takita non poteva far a meno di sentire conversazioni da adulti e assistere a scontri tra uomini della Yakuza. Per lui quindi non si trattava di esperienze tragiche, ma la normalità di un giovane artista cresciuto in quell'ambiente. Il fumetto non fa altro che descrivere la quotidianità di Takita, mostrando gli episodi a cui assisteva regolarmente con gusto quasi nostalgico, umorismo partecipato e nessun intreccio al di là di un certo bozzettismo.

Dojo tsure zure banashi, l'altra opera famosa di Takita, ruota attorno alla sua vita quotidiana mentre vive a Kokubunji, a Tokyo. Qui, Takita è originalissimo nell'inserire nei balloon disegni di oggetti come pentole e cioccolata, per esprimere le sensazioni senza bisogno delle parole. **TS**

Freak Brothers 1968

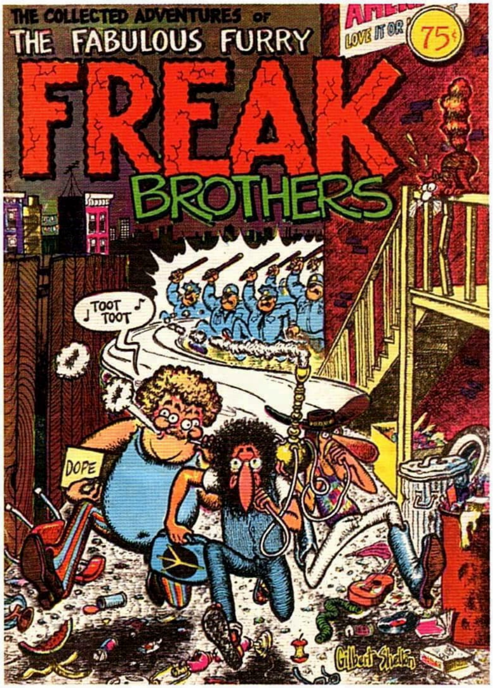
Gilbert Shelton

Prima edizione The Print Mint (USA)
Autore USA (1940)
Genere Umorismo
Adattamento Film: *Grass Roots* (2011)

Il fumettista texano Gilbert Shelton creò *The Fabulous Furry Freak Brothers* inebriato dall'influenza di *MAD Magazine* di Harvey Kurtzman, del trio comico dei fratelli Marx e della band rock Three Stooges. La prima comparsa fu nel pionieristico fumetto underground *Feds and Heads*, pubblicato da Print Mint nel 1968. I tre personaggi principali, Fat Freddy (lo sciattone), Phineas (la mente) e Freewheelin' Franklin (il cowboy) non sono fratelli biologici, ma ferventi hippies che condividono un insaziabile appetito per le droghe, il cibo e la birra.

Il loro business continuo – procurarsi e vendere erba ("Oh no, Freddy è stato beccato un'altra volta") – e i frequenti raggiri dello sfortunato Norbert the Narc, sono le costanti di molte strisce dei *Freak Brothers*, che del resto tendono a variare molto per lunghezza e ambizioni. Diverse sono gag compresse in singole pagine fitte, ma c'è anche la storia giramondo intitolata *Idiots Abroad*, in tre uscite, considerata il capolavoro di Shelton. Il fumetto ha ispirato anche una seria parallela, *Fat Freddy's Cat*, incentrata su un gatto pulcioso tutt'altro che carino.

Una volta Harvey Kurtzman descrisse Shelton come "il vero professionista" del fumetto underground, un complimento che voleva rimarcare il livello costantemente alto dell'autore nel disegno. Non c'è niente di scontato o meccanico in *Freak Brothers*, nonostante sia stato creato per incarnare un periodo ormai passato della controcultura, il fascino delle storie è senza tempo e senza età, come dimostrano le oltre 40 milioni di copie vendute. **AL**



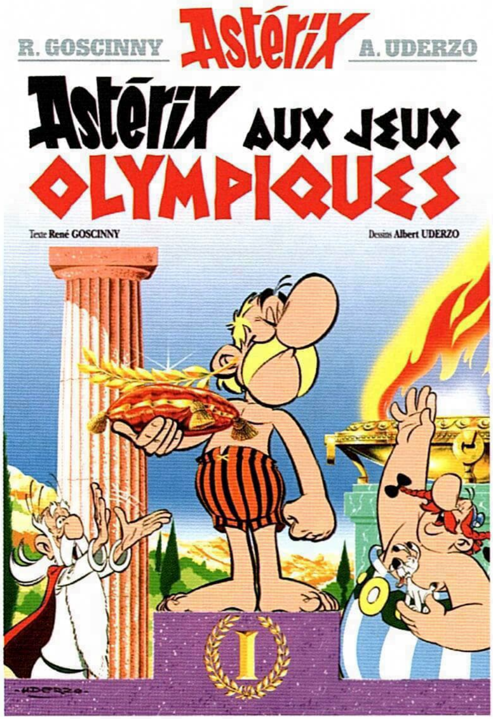
"Un po' di roba vi farà passare i brutti momenti senza un quattrino, più di quanto i soldi vi faranno superare i momenti senza roba!"

Letture simili
Dopin' Dan Ted Richards
Harold Hedd Rand Holmes
Philbert Desanex' Dreams Gilbert Shelton
The Fat Freddy's Cat Omnibus Gilbert Shelton
Wonder Wart-Hog Gilbert Shelton e Tony Bell

Asterix alle Olimpiadi 1968

René Goscinny Albert Uderzo

Titolo originale *Astérix aux Jeux Olympiques*
Prima edizione *Pilote*, collected by Dargaud (Francia)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Uderzo (Francia, 1927) **Genere** Umorismo



Other *Asterix* stories
Asterix in Britain
Asterix the Gaul
Asterix the Gladiator

Pubblicato nello stesso anno in cui si tennero le olimpiadi di Città del Messico, *Asterix alle Olimpiadi* vede il nostro eroe e il suo eterno compagno Obelix recarsi in Grecia per prendere parte ai Giochi Olimpici del 52 a.C. Lo faranno dopo aver battuto il pomposo legionario Romano Claudius Cornodurus nella corsa e nel lancio del giavellotto nei boschi che circondano il villaggio, ancorché involontariamente e con l'aiuto della pozione magica. Quando sbarcano però ad Atene, i nostri galli si sentono spiegare che la loro pozione è da ritenersi uno stimolante artificiale e in quanto tale da bandire durante le prove. Un'avventura, insomma, che potrebbe essere il primo manifesto antidoping della storia del fumetto!

Quando i Greci iniziano a vincere ogni prova, Asterix

> *"Gli atleti di Magnesia sono a dieta a base di latte, quelli di Coo di lattuga."*

e un certo numero di demoralizzatissimi romani competono tra loro in una corsa organizzata *ad hoc* per ritemprare l'ormai malmesso orgoglio romano. Vinceranno i romani, ma solo con l'aiuto di una pozione che li tradisce tingendo loro la lingua di blu. Squalificati questi, Asterix è proclamato vincitore.

In questo dodicesimo volume delle avventure di Asterix tutti gli abitanti del villaggio prendono parte alla trasferta ad Atene, dando così al lettore la possibilità di conoscere meglio i diversi personaggi secondari. Si scoprirà così l'età di Matusalemix (novantatre anni) e ci si comincerà a chiedere come abbia fatto a sposare la più bella del villaggio. Nonostante le numerose caricature e l'uso da parte di Goscinny di molte battute su stereotipi nazionali, in Asterix non vi è nulla di politico. La sola cura di Goscinny e Uderzo era quella di fare divertire i lettori. "Ridere," disse una volta Uderzo, "era la nostra quotidianità, la nostra occupazione, il nostro solo pensiero." **BS**

Bat Lash 1968

Sergio Aragonés e Dennis O'Neil "Nick Cardy"

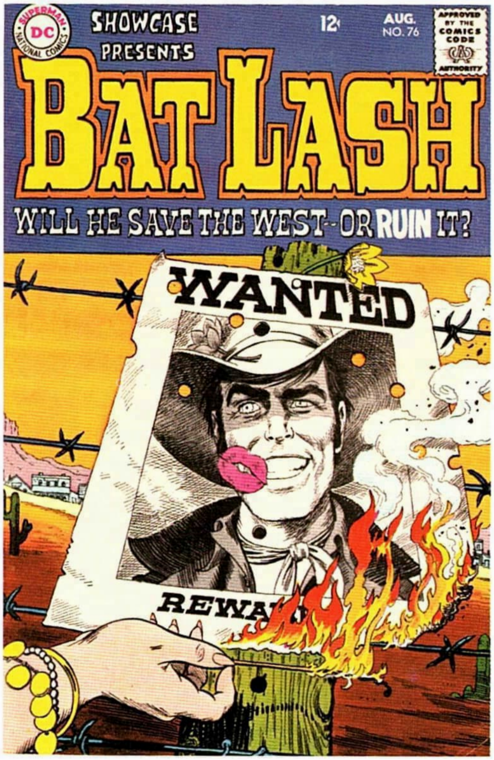
Sfoggiando un gilet sgargiante e un fiore sul cappello, il pistolero dandy Bat Lash fece il suo debutto nel 1968 sul numero 76 di *Showcase*, prima di essere lanciato sulla propria serie per la breve durata di sette numeri. Questo atipico eroe western sembra, apparentemente, più interessato alle cose belle della vita. Tuttavia, un debole per il gioco d'azzardo e per le truffe comporta il doversi districare dai sempre nuovi guai che si procura da solo, rinunciando alle sue occupazioni preferite: le donne, la poesia e la migliore ricetta per il fagiano in gelatina.

Gli script di Sergio Aragonés e Dennis O'Neil sono tonici e cosparsi di gag veloci e temi ricorrenti, con elementi umoristici che dominano tutta la serie. I cattivi sono spesso stravaganti e sopra le righe, dando a Nick Cardy una vasta gamma visiva per esaltare adeguatamente le loro maschere grottesche. I layout di Cardy sono sempre pieni d'inventiva, e il disegno si muove con grazia dalla farsa a scene di commozione intensa, senza sembrare mai stridente o inappropriato. Negli ultimi numeri il tono della serie cambia in modo significativo, fornendo una spiegazione più noir delle origini del personaggio, che si concentra sulla ricerca per vendicare gli eventi del proprio passato. Questo drammatico cambiamento nel tono mette in evidenza la maggiore forza della sua scrittura e... la sua capacità di coniugare il pathos tragico del passato di Bat Lash con l'approccio che indulge alla commedia, tipico della linea western della DC.

"Lo odio. . . . è l'unico uomo che mi ha fatto sentire come una donna!"

Bat Lash inverte il tradizionale ruolo dell'eroe western e adotta una sensibilità da sitcom. Ma i creatori non perdono mai di vista la triste realtà e le più severe norme di una credibile cornice storica. Un buon fumetto, che insieme abbraccia e scuote il suo genere. **AO**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Aragonés (Spagna, 1937); O'Neil (USA, 1939); Nicolas Viscardi (USA, 1920)
Genere Umoristico, Western



Letture simili
Lucky Luke René Goscinny e Morris
Rick O'Shay Stan Lynde
Weird Western Tales John Albano e Neal Adams

Harenchi gakuen 1968

"Go Nagai"

Traduzione titolo in italiano *Scuola senza pudore*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Kiyoshi Nagai (Giappone, 1945)
Genere Umoristico

Go Nagai è famoso per le sue serie di fantascienza e per i relativi adattamenti animati, come *Mazinga Z* e *Devilman*, ma il suo debutto avvenne come fumettista umoristico; fu proprio *Harenchi Gakuen* a renderlo famoso.

Come suggerisce il titolo (*Harenchi gakuen* in giapponese significa "scuola senza pudore"), il fumetto è ambientato in una scuola: un istituto privato per studenti particolarmente sfacciati, seguiti da insegnanti piuttosto originali, dediti praticamente solo alla vessazione dei ragazzi, come il barbuto sensei Hige Godzilla, che indossa solo pelli animali come un uomo primitivo. L'umorismo bizzarro di Nagai è fatto di gag ingenue e irriverenti, letteralmente esplosive, tanto che la scuola finisce distrutta alla fine di ogni episodio, e ogni scusa è buona per denudare le ragazze. Il protagonista e personaggio principale della storia, soprannominato Oyabun ("Boss"), è tutt'altro che eroico, mentre l'eroina della serie è una delle sue vittime, Shuubei-chan.

Quando il fumetto mostrò una scena in cui Oyabun alza la gonna a Shuubei-chan, molti studenti delle scuole elementari giapponesi imitarono il gesto, scatenando le reazioni scandalizzate dell'Associazione nazionale di insegnanti e genitori (PTA), che tacciò immediatamente il titolo come esempio di pessima influenza sui ragazzi. Dopo l'incidente, l'atto di alzare la gonna divenne un marchio di fabbrica per l'opera, nonostante fosse successo una sola volta nella serie. La cosa buffa è che l'idea originale non fu di Nagai, ma veniva dalla pubblicità televisiva di una compagnia petrolifera. *Harenchi Gakuen* ispirò poi serie tv e lungometraggi. **TS**

Iznogoud e le vacanze del Califfo 1968

René Goscinny Jean Tabary

Titolo originale *Les Vacances du Calife*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Tabary (Svezia, 1930)
Genere Umorismo

Descrivere *Iznogoud* come un fumetto satirico ambientato a Baghdad, ancorché corretto, lo farebbe sembrare un po' più ardito di quanto non sia. La Baghdad qui rappresentata, in realtà, esiste al di là della storia e della politica, e non è che lo spunto esotico per una farsa che consente allo sceneggiatore René Goscinny di tracciare dei parallelismi con le fisime e le ambizioni della moderna società occidentale. La storia di *Le Vacanze del Califfo*, terzo volume di Iznogoud, prende di mira le sovraffollate spiagge agostane, gli alberghi truffaldini e il conformismo delle vacanze organizzate.

Goscinny, autore di Asterix e Lucky Luke, aveva già collaborato con il disegnatore Jean Tabary quando nel 1962 produssero *Les Aventures du Calife Harun el Poussah* per la rivista francese *Record*. La serie introdusse il serafico califfo Harun El Pansuli e il suo ambizioso visir Iznogoud, che ben presto gli rubò la scena. Iznogoud, personaggio tragicomico quanto immondo, è ossessionato dall'ambizione di "diventare califfo al posto del califfo". Inutile precisare come le sue elaborate trame per scalzare o eliminare l'ignaro Harun si concludano con una sterminata serie di catastrofici insuccessi.

Sebbene *Le Vacanze del Califfo* possa essere considerato il più consistente e fantasioso volume di Iznogoud, ogni volume sceneggiato da Goscinny contiene mediamente quattro storie brevi, ciascuna un piccolo capolavoro di umorismo demenziale e contorti giochi di parole. La solida architettura di Goscinny lascia Tabary libero di costruire le sue dettagliate immagini di palazzi e deserti, tutte disegnate con vigorose pennellate. **AL**

Zap Comix 1968

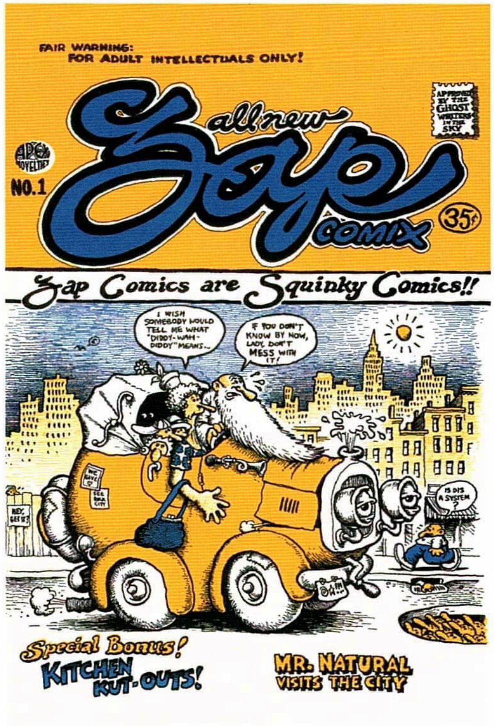
Robert Crumb

Prima edizione Apex Novelties (USA)
Autore USA (1943)
Genere Underground
Riconoscimenti Will Eisner Comic Book Hall of Fame (1991)

Stampato dallo scrittore *Beat* Charles Plymell e pubblicato da Don Donahue per il suo marchio Apex Novelties, il primo numero di *Zap Comix* rappresentò le fondamenta dell'intero movimento del fumetto underground. Servì anche da trampolino di lancio per Robert Crumb che ebbe modo di mostrare a un vasto pubblico il proprio disegno e umorismo. La maggior parte delle copie della prima tiratura vennero addirittura vendute sulle strade di San Francisco direttamente da Crumb e da sua moglie (le tenevano dentro a un passeggino), e solo in seguito furono rese disponibili per i negozi.

Zap #1 contiene alcuni dei lavori più conosciuti di Crumb come "Whiteman", un racconto di maschi bianchi americani sull'orlo di una crisi di nervi; l'imitatissimo e abusato (da altri) "Keep On Truckin'..."; e "Mr Natural Visits the City", una storia in cui debutta il personaggio del guru Mr Natural e il suo angosciato discepolo, Flakey Foont. Degni di nota sono anche "Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics", tre pagine tritacervello in cui Crumb cerca di fare i conti con l'arte moderna, idea che esplorerà di nuovo e più a fondo nel suo fumetto/sketchbook del 1973 *Artistic Comics*; e il semiautobiografico "Defenitely a Case of Derangement", in cui mette in discussione la sua stessa sanità.

Zap #0 uscì stranamente dopo il primo, poiché l'editore originale aveva trattenuto il materiale finito. Crumb trovò fotocopie delle pagine, disegnò una nuova copertina e portò l'albo finito alla Donahue. Per i numeri successivi di *Zap*, Crumb invitò altri artisti a contribuire, compresi S. Clay Wilson, Robert Williams e Gilbert Shelton. **EP**



"Smettila di leggere quegli stupidi fumetti! Immagino ve lo abbiano detto spesso da bambini!"

Altre opere di Robert Crumb
Mr. Natural
My Troubles With Women

Rubric-a-brac 1968

Marcel Gotlib

Titolo originale *La Rubrique-à-brac*
Prima edizione *Pilote* (Francia)
Autore Francia (1934)
Genere Umorismo



"Non sono che un bambino che gioca sulla spiaggia, al cospetto di vasti oceani di verità da scoprire."

Isaac Newton

Apparsa per la prima volta sulla famosa rivista *Pilote*, *Rubrique-à-brac* (crasi tra rubrique e bric-à-brac, vista in Italia sulla rivista *Sorry*) debuttò l'11 gennaio del 1968 sotto forma di storia completa di due tavole. Questo formato, fatta eccezione per qualche storia un po' più lunga, sarà conservato fino alla fine della serie, nel 1972. A quel punto l'autore, Marcel Gotlib, avrà prodotto oltre 400 tavole di indimenticabili battute rimaste impresse negli occhi di diverse generazioni di divertiti lettori, diventandone un idolo.

Quando varò la serie, Gotlib era già abbastanza noto. Erano anni che collaborava infatti con *Pilote*, illustrando un'altra serie di racconti umoristici, i *Dingodossiers* sceneggiati da René Goscinny, il papà di Asterix. Ma Goscinny, all'epoca oberato di lavoro (era anche il caporedattore della rivista) decise di porre fine alla serie, incoraggiando però Gotlib a proseguire da solo. Ne risultò un titolo del tutto adatto a una serie priva di tema particolare, e di conseguenza libera di affrontarli tutti.

Gotlib saltella da un soggetto all'altro, dalla vita di tutti i giorni agli eventi storici, dai finti fumetti didattici alla parodia, il tutto con un riconoscibilissimo stile iperespressivo e un umorismo travolgente. Con il procedere del tempo, alcuni personaggi ricorrenti iniziarono a fare capolino, introducendo piccoli tormentoni rivolti ai lettori. Come per esempio l'Isacco Newton che sviluppa la sua teoria della gravitazione universale dopo essere stato colpito in testa da una mela, e da quel momento in poi si ritrova a essere colpito da qualsivoglia oggetto, dalla boccia da gioco a un rinoceronte, o da una piccola coccinella che vive in fondo alle vignette. Per più di trent'anni, umoristi del mondo del fumetto, del teatro e del cinema hanno riconosciuto il loro debito nei confronti di Gotlib e della sua memorabile *Rubrique-à-brac*. **NF**

Kake 1968

"Tom of Finland"

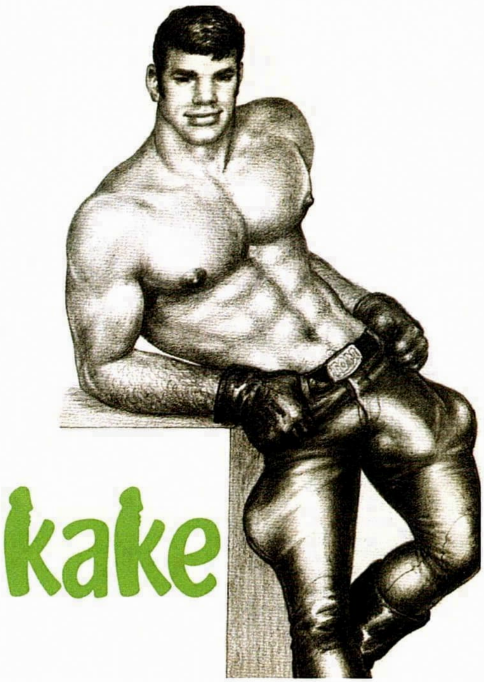
Il lavoro di "Tom of Finland" (Touko Laaksonen) celebrava uomini gay dalla mascolinità consapevole, in un periodo in cui in molti luoghi l'omosessualità era praticamente illegale e in molti vivevano le loro tendenze nell'ombra.

Il disegno era stato uno sfogo durante la sua giovinezza, vissuta in zone rurali. Già a otto anni il giovane Touko aveva realizzato i suoi primi fumetti. Si trasferì a Helsinki nel 1939 per studiare arte e sperimentò presto le sue prime esperienze omosessuali con i soldati tedeschi, dando il via così al suo feticismo per le uniformi. Dopo la guerra Laaksonen ha lavorato nella pubblicità mentre nel frattempo ha sviluppato personalissimi fumetti omoerotici, tra cui le sue prime storie a più vignette nel 1946.

Ispirato dal pioniere dell'illustrazione gay George Quaintance, Laaksonen propose i propri lavori alla rivista di body building *Physique Pictorial* – rara valvola di sfogo per tensioni omosessuali durante il dopoguerra. Fu l'editore Bob Mizer a ideare il nome d'arte Tom of Finland, per sottolineare l'esotismo del suo nuovo collaboratore. La crescente abilità di Tom nell'anatomia e nell'uso ammiccante delle ombre diede ai suoi uomini muscolosi – molti dei quali ispirati ai modelli della rivista di Mizer – una potenza unica nel recitare storie di cinque vignette basate sulla narrazione visiva, che Mizer arrivò a vendere per posta a un dollaro e mezzo.

Dopo un personaggio finlandese biondo di nome Vicky, passò poi a Mike e poi a un Jack in stile Tarzan, ma nel 1968 Tom trovò il suo uomo, Kake, un robusto furfante baffuto vestito di pelle. Le avventure sessuali mute con soldati, marinai, poliziotti, cowboy, camionisti e muratori riempirono ventisei albi. Per questi fumetti Tom semplificò le sue complesse illustrazioni in un segno meticoloso sempre profuso di dettagli, tra fisici scolpiti, abiti in pelle e perenni ed esuberanti erezioni, esagerate come nel genere erotico giapponese shunga o nelle stampe erotiche. **PG**

Prima edizione DFT (Danimarca)
Autore Touko Laaksonen (Finlandia, 1920–91)
Genere Erotico
Adattamento Film (1991)



"Mi impegno molto affinché gli uomini che disegno mentre fanno sesso appaiano uomini orgogliosi che fanno del buon sesso!"

"Tom of Finland"

Nejishiki 1968

Yoshiharu Tsuge

Traduzione titolo in italiano *Stile a vite*
Prima edizione Seirindo (Giappone)
Autore Giapponese (1937)
Genere Autobiografia



Altre opere di Yoshiharu Tsuge
Muno no hito
Oba's Electroplate Factory
Red Flowers
Hi no tawamure
Yoshio no seishun

Yoshiharu Tsuge è una figura di culto in Giappone. Non è famoso solo per i fumetti, ma anche per molti dei film e delle serie televisive ispirate alle sue storie. È considerato un *ishoku kisai* (un "genio unico"). Dopo un'infanzia difficile, Tsuge lavorò per il sistema del prestito bibliotecario, in un Giappone postbellico in cui le biblioteche offrivano intrattenimento a basso prezzo per lettori adulti grazie a storie a fumetti crude e realistiche.

Il movimento del manga più maturo fu battezzato *gekiga* ("immagini drammatiche") da Yoshihiro Tatsumi. Quel genere esercitò una forte influenza sul secondo periodo artistico di Tsuge, quando si trovò a lavorare per la rivista alternativa *Garo*. Tuttavia l'autore soffriva di depressione cronica e tentò addirittura il suicidio.

"La poetica di Tsuge racconta in modo eloquente la condizione di solitudine in un mondo in cambiamento."

Bill Randall, scrittore e critico

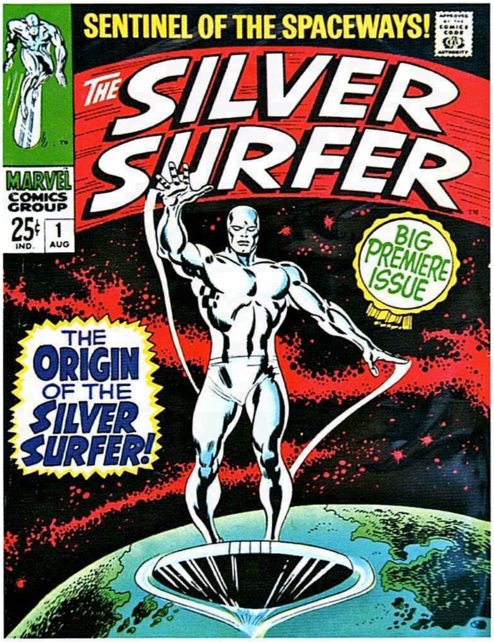
Nejishiki venne pubblicato in un'edizione speciale di *Garo* dedicata proprio a Tsuge. La storia è la trascrizione fedele di un sogno dell'autore, in cui un uomo viene punto a un braccio da una medusa su una strana spiaggia e intraprende la lunga ricerca di un dottore. Perdendo sangue sviluppa in modo paranoico la paura di morire a causa della ferita. La ricerca si svolge in un mondo surreale e allucinato, popolato da persone ambigue e poco disposte all'aiuto. Salito su un treno per raggiungere il villaggio vicino, finisce inspiegabilmente di nuovo nel paese da cui era venuto. Una donna che dichiara di essere un medico diventa sua amante e gli cura il braccio, rimettendo insieme la vena ferita con una valvola da idraulico. Secondo alcuni, l'esperienza da incubo qui descritta offre una delle più palesi dimostrazioni che il fumetto può raggiungere l'arte, ben oltre il mero intrattenimento. **DI**

"Rispetto a tutto questo, la morte non è nulla" ➡


まさか
こんな所に
メメクラゲが
いるとは
思わなかった
ぼくはたまたま
この海辺に泳ぎに来て
メメクラゲに
左腕を噛まれて
しまったのだ

Silver Surfer 1968

Stan Lee · John Buscema · Jack Kirby



"Tu, il prescelto da Galactus! Tu, che avresti potuto dimorare tra gli Dei! Tu hai invece scelto i bassifondi degli Uomini!"

Altre opere di Stan Lee e Jack Kirby
I Fantastici Quattro
Silver Surfer
L'Incredibile Hulk
X-Men

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lee (USA, 1922); Buscema (USA, 1927–2002); Kirby (USA, 1917–94)
Genere Supereroi

Silver Surfer comparve nell'universo Marvel su *I Fantastici Quattro* dal #48 al #50 del 1966, in una storia che introduceva anche il personaggio di Galactus, un divoratore di mondi. Somigliante al dio indù Shiva, Galactus è indifferente alla vita così come al dolore e alla morte. Silver Surfer, il suo araldo, viene inviato dal maestro per scovare altri mondi da dominare. In *I Fantastici Quattro* #50 Silver Surfer si ribella al suo padrone, dimostrando una grande umanità. Galactus, come punizione, lo imprigiona sulla Terra, costringendolo a vivere sul pianeta che ha deciso di salvare.

Rilanciato con un fumetto autonomo nel 1968, *Silver Surfer* dal #1 al #18 racconta la storia del suo esilio sulla Terra, le sue origini e i diversi tentativi della sua diabolica nemesi, Mefisto, di farlo passare al lato oscuro. Il distillato di Buddhismo, Cristianesimo, Induismo e altre religioni di Lee, Buscema e Kirby crea una ricca e ambivalente parabola morale. Gli aspetti contrastanti del personaggio si aggiungono al suo elusivo misticismo; nella sinuosa versione di Buscema è come mercurio liquido, ma allo stesso tempo vigoroso e schiacciato dalle responsabilità. Interpretazioni successive da parte di artisti come Steve Englehart, Jim Starlin e Moebius, svilupparono ulteriormente questo personaggio unico e degno di nota.

Anche se *Silver Surfer* è racchiuso strettamente nel genere supereroistico, le storie sono strettamente in relazione con la fantascienza letteraria e fumettistica degli anni Cinquanta; si può dire che il millenarismo dei film di quegli anni avesse anticipato il tema stesso di *Silver Surfer*. **RR**

Trashman 1968

✎✎ "Spain"

Prima edizione *East Village Other* (USA)
Autore Manuel Rodriguez (USA, 1940)
Genere Supereroi
Raccolta *Zero Zero #2*

La storia della pubblicazione di *Trashman* è difficile da tracciare, così come quella di Harry Barnes, guerrigliero underground ed eroe eponimo del fumetto. *Trashman* apparve dal 1968 al 1969 in *East Village Other*, dal 1970 al 1976 in *Subvert Comics* e successivamente in diverse pubblicazioni come *Screw*, *High Times*, *Weirdo* e *Heavy Metal*. Equipaggiato con un'innata intelligenza, una potente mitragliatrice, una sconcertante motocicletta e abilità paranormali, Trashman guida la resistenza contro l'oscura tirannia che ha offuscato il paese.

I superpoteri psichici di Trashman includono l'abilità di cambiare la sua struttura molecolare e di tramutarsi in rifiuto: certe volte è una buccia di banana, altre diventa il numero della settimana precedente di *East Village Other*. *Trashman* mantenne il suo potere di divertire e provocare principalmente perché l'impegno politico del suo autore non sovrastò mai i suoi istinti narrativi. "Spain" è stato un marxista romantico e libertario, e *Trashman*, coerentemente, si oppone alla tirannia e difende la causa dei deboli.

Il tono satirico di "Spain" trova perfetto complemento nella sua pesante e sfrontata inchiostratura e nelle prospettive distorte dei disegni. La società post-nucleare in cui Trashman porta avanti la sua guerriglia preannuncia la società distopica di *Judge Dredd* e di *Mad Max*, ma l'ironia di "Spain" e la sua assenza di toni magniloquenti fanno di *Trashman* un'opera affine anche a quelle di Howard Chaykin e dei fratelli Hernández. Una combinazione gioiosa di motociclette, marxismo e sesso esplicito troppo divertente per apparire fuori moda. **RR**

Los Agachados 1968

✎✎ "Rius"

Traduzione titolo in italiano *Gli accucciati*
Prima edizione Editorial Meridiano e Editorial Posada (Messico) **Autore** Eduardo del Rio (Messico, 1934)
Genere Umorismo

Eduardo del Rio, in arte "Rius", è uno dei vignettisti di satira politica più famoso in Messico, autore della spesso imitata serie di albi *For Beginners* – un'idea che unisce ricerca iconografica a fumetto e prosa. Vignettista dalle convinte posizioni marxiste, Rius, creò il suo primo periodico a fumetti, *Los Supermachos*, nel 1966. In quelle pagine esplorò complessi temi sociali, storici e politici con l'obiettivo di "accrescere la consapevolezza della classe operaia messicana", includendo spesso in appendice alle storie riferimenti bibliografici per chi voleva informarsi.

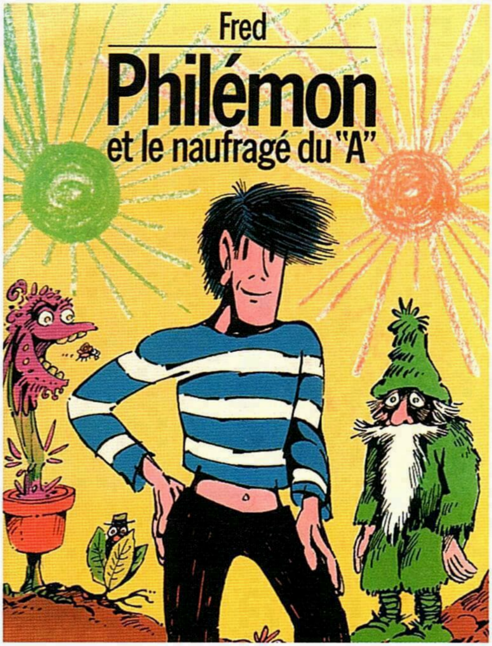
Rius abbandonò *Los Supermachos* nel 1967 e creò *Los Agachados*, le cui prime serie proseguirono con successo per nove anni. *Los Agachados* era basato su una buona documentazione e illustrato con un solido stile cartoonesco in bianco e nero. Malgrado l'ambientazione rurale, il pubblico dei lettori di *Los Agachados* è composto prevalentemente dalla classe media urbana. Si stima che Rius abbia affrontato circa 200 tematiche diverse in *Los Agachados*, tutte incentrate su una rigida critica della chiesa cattolica e della classe dirigente corrotta.

L'ambientazione è un'immaginaria città messicana dotata di riconoscibili stereotipi, come le donne cattoliche, i contadini indigeni, i rivoluzionari baffuti, le insegnanti liberali, i burocrati della politica e gli agenti di polizia corrotti. Oggigiorno un approccio così ideologico può sembrare un po' antiquato, ma la serie resta un pezzo fondamentale della storia del pensiero libero messicano e un esempio universale delle potenzialità anche sociali e politiche del fumetto. **EPr**

Philémon et le Naufragé du "A" 1968

"Fred"

Traduzione titolo in italiano *Philémon e il naufrago dell'"A"*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Fredéric Aristidès (Francia, 1931-2013)
Genere Fantastico, Umorismo



"Il più grande dolore esistenziale è quello di sapere dove si è diretti, l'essere programmati. Secondo me, invece, la fantasia dev'essere una parte essenziale dell'esistenza."

Tutto inizia quando il padre di Philémon chiede a suo figlio di attingere manualmente acqua dal pozzo perché la pompa non funziona più. In quel pozzo in disuso, il giovanotto scopre una bottiglia con tanto di messaggio all'interno. Un secondo messaggio lo convince a calarsi nel pozzo, sotto gli occhi del suo asino parlante, Anatole. Ed è l'inizio di una serie di straordinari eventi: Philémon viene trascinato in fondo al pozzo, dove incontrerà uno squalo grigio, perderà conoscenza e si ritroverà disteso sulla spiaggia di una realtà totalmente diversa. Il nuovo mondo che lo circonda ha due soli, e poco dopo essersi risvegliato incontrerà un orologio vegetale, un centauro di nome Vendredi (Venerdì) e Monsieur Barthélemy, uno scavapozzi che ha fatto naufragio nell'isola ben quaranta anni prima. È da quest'uomo anziano, che gira conciato da Robinson Crusoe, che Philémon apprende di trovarsi sulla lettera "A" dell'Oceano Atlantico.

Fredéric Aristidès, meglio noto come "Fred", è un profugo della rivista francese *Hara-Kiri*, da lui abbandonata già nel 1965. Le avventure di Philémon (viste in Italia su *Vitt*, come Petronio e Anatolio), concepite poco dopo, furono inizialmente proposte al settimanale belga *Spirou*, che le rifiutò, quindi al francese *Pilote*, che le accettò immediatamente.

Due storie brevi precedettero la prima puntata del *Naufragé du "A"* (prepubblicato nel 1968 e raccolto in volume nel 1972). Fred è innanzi tutto un narratore, e fu durante un pranzo di famiglia, per divertire il figlioletto Eric, che concepì questa vicenda di isole a forma di lettera nell'Oceano Atlantico. Il suo universo è vicino a quello di Lewis Carroll, e se la lettura del primo episodio è abbastanza scorrevole, altrettanto non può dirsi di quelli successivi. L'eroe prenderà infatti a giocare con i codici stessi del fumetto, abbattendo spazi e livelli di comunicazione, sfidando le nostre percezioni esattamente come faceva il Carroll di *Attraverso lo Specchio*. **CM**

Rahan 1969

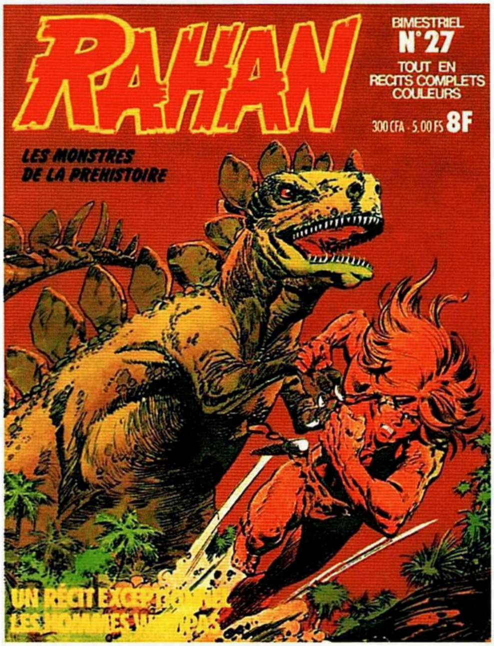
Roger Lécureux André Chéret e altri

Nel 1969 fece la sua comparsa un nuovo settimanale, di sempre maggior successo mese dopo mese: *Pif Gadget*. In realtà era una nuova incarnazione di *Vaillant*, la rivista per ragazzi del Partito Comunista Francese lanciata nel secondo dopoguerra. I lettori vi scoprirono le avventure di un immaginario Cro-Magnon chiamato Rahan.

Lo spunto iniziale fu opera dello sceneggiatore Roger Lécureux, desideroso di esplorare e sfruttare questo periodo storico. Furono contattati numerosi disegnatori, ma alla fine fu André Chéret a definire graficamente il personaggio. Rahan possiede un fisico scultoreo, sormontato da una lunga chioma di capelli biondi. Sempre a petto nudo, con un coltello d'avorio alla cintura e una collana d'artigli donatagli dal padre adottivo al collo (ciascun artiglio rappresenta una virtù umana), Rahan viaggia per il mondo, incontrando nuovi popoli, facendo costantemente nuove scoperte e superando ostacoli di diversa natura.

L'ideologia dello sceneggiatore era manifesta, ma l'anacronistico umanesimo del suo eroe era narrato con un tale entusiasmo che nel 1972 fu varato un trimestrale che riproponeva le avventure pubblicate in precedenza su *Pif*, stavolta a colori e integrate da tavole inedite di raccordo. Per incrementare la produzione di tavole, l'editore decise di affidare l'illustrazione di alcune storie all'italiano Guido Zamperoni, senza informarne Chéret, quindi allo spagnolo Enrique Romero. A seguito del rifiuto dell'editore di pagare un anticipo sulle sue royalties sotto pretesto che fosse solo un illustratore, Chéret intentò una serie di cause puntualmente vinte, fino a vedere riconosciuto il suo status di co-autore. La serie proseguì per diversi editori fino al 1999, anno in cui iniziò a essere pubblicata dalle edizioni Lécureux, dirette da Jean-François, figlio di Roger Lécureux, subentrato come sceneggiatore alla morte del padre quello stesso anno. **CM**

Prima edizione Vaillant (Francia)
Autori Lécureux (Francia, 1925–99); Chéret (Francia, 1937)
Genere Avventura



"Da bambina adoravo Rahan. Accettai di venire in Francia perché così avrei potuto incontrarlo..."

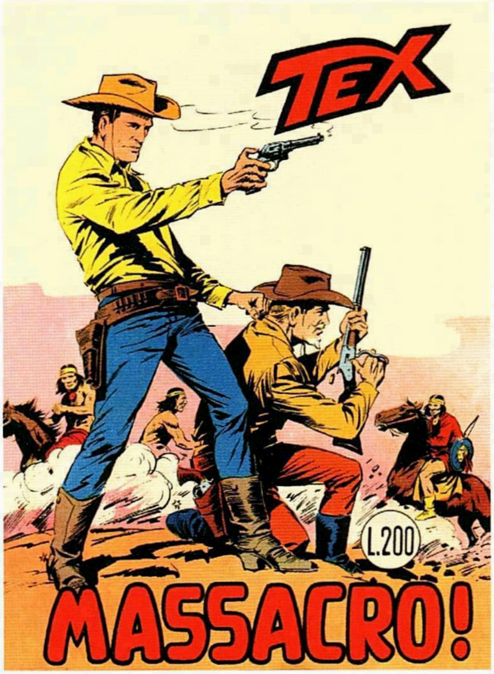
Marguerite Abouet, scrittrice

Tex

Inferno a Robber City 1969

Gian Luigi Bonelli Giovanni Ticci

Prima edizione Cepim (Italia)
Autori Bonelli (Italia, 1908–2001); Ticci (Italia, 1940)
Genere Western
Ispirato da romanzo *Il massacro di Goldena* (1951)



"Pensare di battere in velocità Tex è come sperare di vuotare un lago usando un colabrodo"

Giovanni Luigi Bonelli

Ancora oggi il fumetto più venduto in Italia (oltre 200.000 copie al mese), *Tex* fu creato dallo scrittore Giovanni Luigi Bonelli e dal disegnatore Aurelio Galleppini (1917-1994) nel 1948. Dopo anni di pubblicazione nel piccolo formato a striscia, riscosse successo dagli anni Sessanta grazie anche a un formato più ampio – nato dall'assemblaggio di tre strisce e presto denominato "bonelliano" – e storie più lunghe.

Tex Willer è un ex fuorilegge dell'Arizona divenuto ranger, un autentico "osso duro" con un forte senso dell'onore e della giustizia. Uccide solo per autodifesa e si impegna per affermare i diritti degli altri. Grazie al suo matrimonio con una splendida ragazza Navajo, Lilyth, è anche un capo dei Navajos — col nome di Aquila della Notte — e un difensore dei diritti dei Nativi Americani. Nell'episodio "Inferno a Robber City", Tex e il suo pard e amico Kit Carson seguono una gang di contrabbandieri di armi lungo le praterie, arrivano a Goldena e ne intrappolano il capo, Fraser. Il criminale giura vendetta e scatena sulla popolazione il suo complice Apache, assetato di sangue. Aiutati dalla cavalleria, i ranger non si arrendono alla letale controffensiva e in breve salvano la cittadina, non senza vittime. Il destino peggiore lo riservano però a Fraser, che abbandonano nella foresta, ferito e circondato da lupi affamati e dai fantasmi degli assassinati, con nient'altro che una singola pallottola nel caricatore della sua pistola. La storia, adattata da un precedente romanzo in prosa dello stesso Bonelli, viene tuttora ricordata come la più crudele dell'intera serie, dal finale disperato, cupo e cinico.

Ispirato ai film western come *Ombre rosse* di John Ford, o ai tanti interpretati da Gary Cooper e John Wayne, *Tex* è una brillante fusione di generi, in cui i cowboy incontrano l'avventura, la fantascienza, l'horror e la commedia, anticipando la svolta imposta dallo *spaghetti western* all'immaginario del Vecchio West. **MS**

Alan Ford 1969

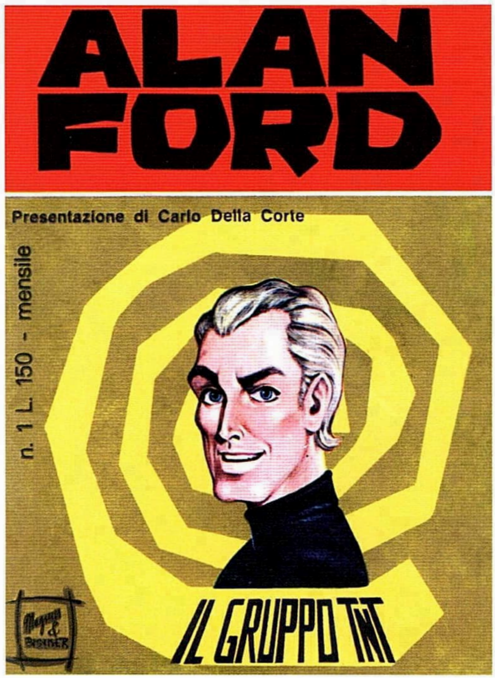
"Max Bunker" "Magnus"

Magnus (il cui vero nome era Roberto Raviola) riuscì a creare un autentico nuovo genere nel fumetto italiano degli anni Sessanta: i cosiddetti "fumetti neri". Le sue ombreggiature e il segno spesso e netto offrirono ai suoi primi lavori un fascino oscuro e misterioso. Nel corso degli anni portò quello stile a risultati superbi e sviluppò diverse storie spassose e intelligenti, da *Alan Ford* alla serie erotica *Necron*. Magnus creò *Alan Ford* con lo sceneggiatore Max Bunker (Luciano Secchi): è una serie dedicata a uno squinternato gruppo di agenti segreti – il Gruppo TNT, parodia delle spy-stories – e presenta toni grotteschi che virano spesso verso una satira sfacciata e diretta.

Oltre al grande successo in Italia, negli anni Settanta *Alan Ford* fu esportato anche in Jugoslavia, in un'eccellente traduzione di Nenad Brixy, scrittore e editor croato, che avviò la serie a una popolarità ancora oggi visibile: è un fatto che molte espressioni uscite dalle pagine di Alan Ford sono entrate a far parte del linguaggio giovanile. La ragione di questo successo è forse da ricondurre all'identificazione dei ragazzi jugoslavi con lo squattrinato e belloccio Alan. Le precarie condizioni di vita sue e dei suoi amici, senza un soldo e senza troppe pretese – ma pur sempre in grado di sconfiggere i ricchissimi e potentissimi avversari – sembrarono forse vicine alla loro realtà.

Nel nutrito cast di personaggi, i più memorabili restano: Il Numero Uno (il vecchissimo leader e fondatore, che afferma di avere incontrato tutti i maggiori personaggi storici…), Alan Ford (ingenuo grafico pubblicitario), Bob Rock (basso, nasuto, iracondo, spassoso), il Conte Oliver (nobile inglese decaduto e cleptomane), Minuette Macon (la fidanzata di Alan), La Cariatide (braccio destro del Numero Uno), Geremia (vecchietto ipocondriaco e dormiglione), Grunf (inventore che non ne azzecca una). **MS**

Prima edizione Editoriale Corno, Max Bunker Productions (Italia)
Autori Luciano Secchi (Italia, 1939); Roberto Raviola (Italia, 1939–96) **Genere** Umorismo, satira



"La realtà stimola la fantasia e sovente ne è di gran lunga superiore."

Luciano Secchi

Doraemon 1969

"Fujiko Fujio"



"Nell'universo manga, Doraemon è stato l'equivalente di un fuoricampo a basi piene, ripetuto in continuazione."

Frederik Schodt, scrittore

Prima edizione da Shogakukan (Giappone)
Autori Hiroshi Fujimoto (Giappone, 1933–96); Moto Abiko (Giappone, 1934)
Genere Fantascienza, umoristico

Doraemon venne inizialmente pubblicato su sei diverse riviste a fumetti per bambini dell'editore Shogakukan. Il protagonista – il cui nome deriva dal Dorayaki, un famoso dolce giapponese – è un robot gatto venuto dal XXII° secolo. Un giorno Doraemon spunta improvvisamente sulla scrivania di Nobita Nobi, un bimbo occhialuto di nove anni, dall'aria un po' nerd: il robot è stato inviato nel presente da un discendente di Nobita, per impedire che da adulto diventi un fallito.

Doraemon possiede un sacco di gadget che estrae da una tasca sul corpo, simile al marsupio di un canguro, chiamata *gattapone*. Usa questi oggetti per aiutare Nobita a stare lontano dai guai, ma a causa sia del destino che della sbadataggine del bambino, le cose non vanno mai come sperato. Tra i personaggi comprimari ci sono la paziente madre di Nobita, la sua amichetta carina Shizuki, il grosso bullo Takeshi, il ragazzino stiloso Tsuneo e la sorella di Doraemon, Dorami. Il tratto nitido e tondeggiante, le sceneggiature semplici ma curatissime, uniti a protagonisti appassionanti, sono gli ingredienti che hanno reso *Doraemon* un classico del manga. Dopo che Hiroshi Fujimoto e Moto Abiko misero fine alla loro collaborazione nel 1987, il primo continuò a realizzare storie di Doraemon fino alla propria morte, nel 1996.

Da sempre apprezzato dai bambini e icona leggendaria della cultura pop giapponese, *Doraemon* ha ispirato una lunga serie animata televisiva (la stagione del 1973 ebbe scarso successo, ma gli episodi seguenti funzionarono, fino a raggiungere un totale di oltre 900 puntate) e oltre trenta film. **AMo**

Re di Picche 1969

Luciano Bottaro

Prima edizione Edizioni Alpe (Italia)
Autore Italia (1931–2006)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Yellow Kid (1996)

Re di Picche è un tipo speciale di Re: il Re delle carte. È anche un tiranno aggressivo e spietato, che cerca sempre – senza successo – di espandere il suo regno a spese del placido e amabile Re di Cuori. Tra i suoi alleati ci sono il Barone Catapulta, un consigliere avido che gli vende armi a prezzi altissimi, e i gemelli Scannabue, terribili assassini. La serie, liberamente ispirata a *Alice nel Paese delle Meraviglie*, è una parodia dei problemi militari (e politici), in cui le tecnologie e le armi vengono sostituite da macchine inutili.

Lo stile di Luciano Bottaro si esprime qui in una direzione più personale rispetto alle opere precedenti. Meno arrotondato e più squadrato, la sua sintesi ricorda un po' Antonio Rubino: surreale, psichedelico, minimale negli sfondi, spettacolare nel colore e nelle decorazioni e con un approccio al character design che crea figure quasi fossero "giocattoli di carta". Uno stile che mescola anche Jacovitti, Carl Barks e *linea chiara*, e ci fa assistere a un "teatro di carta" fatto di disegni quanto mai creativi.

Re di Picche fu la prima e più famosa creazione dello Studio Bierreci, un gruppo di autori, tra cui Carlo Chendi e Giorgio Rebuffi, con sede a Rapallo. Questa e altre serie di Bottaro degli anni Cinquanta e Sessanta, come *Pepito*, divennero degli autentici bestseller in Italia, Francia e Germania. Bottaro è noto anche come uno dei più grandi autori Disney, innovatori di personaggi come Pippo, la strega Nocciola e Paperone. Proprio per *Topolino* ha inoltre reinventato Rebo, in omaggio a uno dei primi fumetti italiani di fantascienza, creato da Cesare Zavattini e Federico Pedrocchi. **MS**

Golgo 13 1969

Takao Saito

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1936)
Genere Thriller
Riconoscimenti Premio Shogakukan miglior Manga(1975)

Ecco a voi Golgo 13, il protagonista di questa storia. Nome: Duke Togo. Data di nascita: sconosciuta. Età: sconosciuta. Altezza: 1,82 cm. Peso: 80 chilogrammi. Gruppo sanguigno: A. Indirizzo: sconosciuto. Nazionalità: sconosciuta. La "carta d'identità" del più famoso sicario di tutto il Giappone, protagonista di questa serie, potrebbe non dire molto ai lettori, ma se passiamo alle cifre diventa più facile intendersi: nella sua storia editoriale *Golgo 13* ha venduto un totale di oltre 200 milioni di copie, diventando uno dei più prodigiosi long-seller nella storia del fumetto, non solo giapponese, sin dal suo inizio nel lontano 1969.

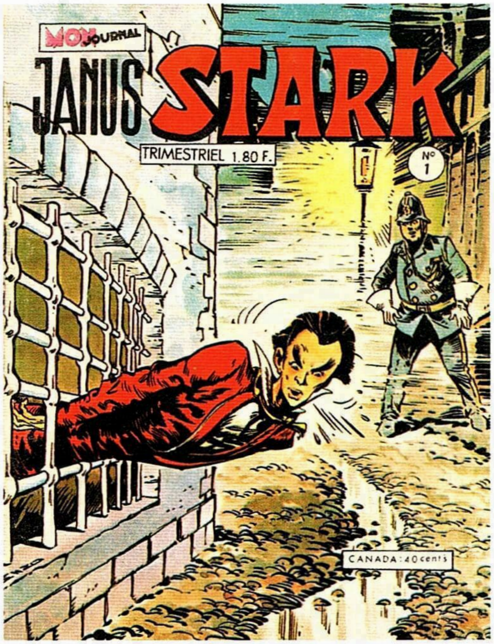
Mentre il personaggio Golgo 13 non è mai minimamente cambiato, il mondo in questi decenni si è trasformato molto. La dissoluzione dell'Unione Sovietica ha segnato la fine della Guerra fredda; poi la Cina, in nome dell'economia socialista, è diventata un paese capitalistico. Molti lettori credettero che il tema centrale del terrorismo sarebbe diventato obsoleto e predissero che *Golgo 13* avrebbe perso di rilevanza dopo la fine della Guerra fredda. Invece il mondo ha dovuto affrontare altri problemi, dai conflitti etnici a guerre su scala più ridotta, e *Golgo 13* si è ritrovato con ben più di un motivo per restare in scena.

La serie è sempre stata ben documentata – politica, economia, ma anche scienze, storia e persino arte – e l'ampia conoscenza dell'attualità da parte di Takao Saito è evidente nelle sue trame e nei suoi ampi cicli di storie. *Golgo 13* è stato serializzato sulla rivista *Big Comic* dell'editore giapponese Shogakukan. **TS**

Janus Stark 1969

Tom Tully Francisco Solano Lopez

Prima edizione *Smash!* / Fleetway Publications (Gran Bretagna) **Autori** Tully (Gran Bretagna, data di nascita sconosciuta); Lopez (Argentina, 1928)
Genere Drammatico



Altre opere di Francisco Solano Lopez
Adam Eterno
Gigantus
Kelly's Eye
Kid Pharaoh
Raven on the Wing

Una delle fortune del fumetto britannico è la grande varietà di soggetti affrontati nel corso degli anni. Pochi però sono più strani di *Janus Stark*. L'editor della Fleetway Jack Le Grand si ispirò al grande Houdini per ideare Janus Stark, un escapista vittoriano in grado di piegare il proprio corpo come fosse di gomma che vaga per il Paese risolvendo casi criminali.

La serie fu inizialmente pensata per la rivista horror *Blackjack*, ma quando essa chiuse trovò prima alloggio su *Smash!* per poi trasferirsi su *Valiant*. I lettori vi fecero la conoscenza di Janus innanzitutto come giovane orfano in fuga dall'opprimente Hemlock Hal, che incontra un personaggio alla Fagin come Blind Largo. Sotto la guida di questi Janus diventa un maestro nell'aprire serrature

"Osservate, Janus Stark – maestro delle illusioni, figlio dell'ignoto!"

e nel borseggio, dando vita così a uno spettacolo da escapista. Il suo vero potere, però, è l'abilità di allungare e contorcere il corpo in qualsiasi forma, potendo così infilarsi in qualsiasi fessura.

Il principale sceneggiatore Tom Tully spedì Stark in giro per la Gran Bretagna e per il mondo, imbattendosi sempre in sinistri criminali come Silvo il Nano o il Boia Fantasma. Il disegnatore Fancisco Solano Lopez ebbe un grosso impatto sul fumetto britannico dell'epoca e con il suo studio lavorò a più di dieci storie per volta. *Janus Stark* ne incarnò l'approccio visivo, con la combinazione di disegni dinamici, quasi cartooneschi, e tratteggi intensi e scuri.

La serie durò fino al 1975. Le traduzioni in francese dell'editore Mon Journal ebbero così tanto successo che, quando il materiale britannico terminò, ne fu commissionato di nuovo, che continuò fino al 1986, più del doppio della durata della serie originale. **DAR**

Bogeyman Comics 1969

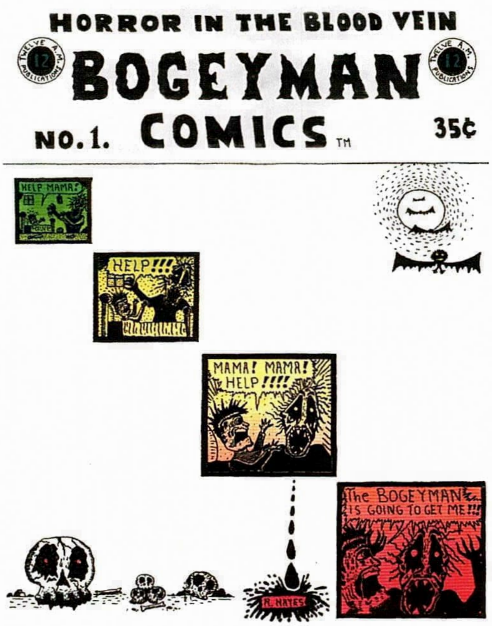
Rory Hayes

Un lettore neofita che si avvicinasse all'arte di Rory Hayes potrebbe venire sconvolto dalla semplicità infantile del suo stile, un insieme di vignette rozzamente scarabocchiate, carico di una serie di strani personaggi, demoni e mostri che, a prima vista, sembrano opera di un maniaco. I disegni personali e assolutamente unici di Hayes, furono senza dubbio visti come un brutto spettacolo dell'orrore, che si opponeva al senso comune su ciò che caratterizzava la scena del fumetto underground. Le sue linee raccapriccianti sembravano appartenere più ai movimenti artistici dell'Outsider Art e dell'Art Brut che alla comunità del fumetto underground, ma le radici della sua arte erano legate ai classici fumetti horror pre-Codice degli anni Cinquanta. Fu Gary Arlington, proprietario di un negozio di fumetti e editore, che spinse il giovane fumettista a buttarsi della produzione di un titolo horror: *Bogeyman Comics*.

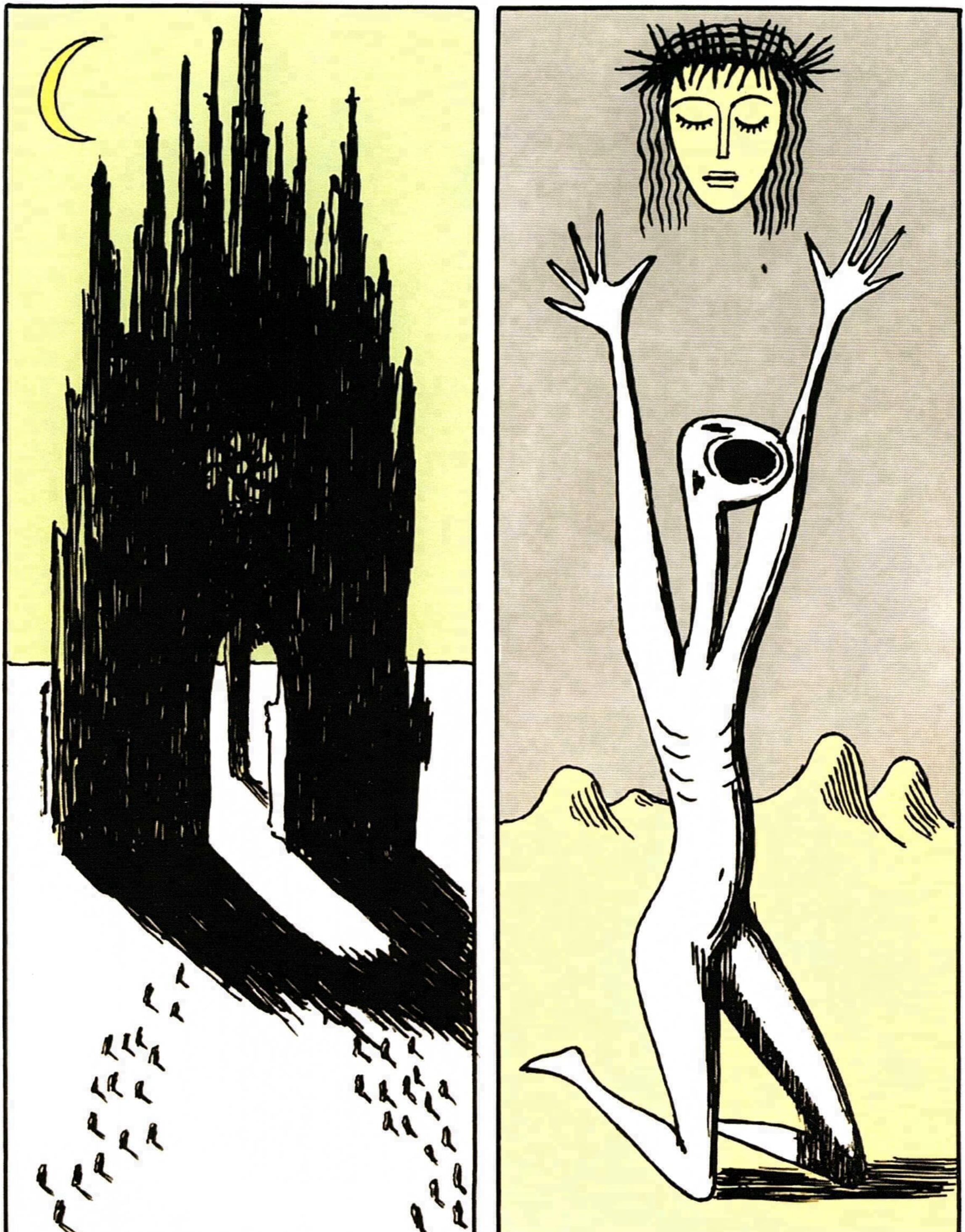
"Vieni da noi, orso. Stiamo per mangiarti!"

Curati da Arlington (che curò anche un breve saggio sui fumetti horror EC dal titolo "L'editor ricorda"), Hayes scrisse e illustrò cinque racconti di "Horror in the bllod vein" per *Bogeyman Comics* – tre dei quali ("La cosa nella camera", "Pezzi di carne" e "Le creature del tunnel") presentavano Rass Pooh Bear, una variante su un personaggio orsacchiotto che lui e suo fratello Geoffrey avevano creato da ragazzi. Altrove, "The old man" è narrata dal Bogeyman, un personaggio al livello degli horror cosmici di HP Lovecraft o del mangia-pianeti Galactus di Jack Kirby. Anche se molto più crudo, riuscì ugualmente a infondere un senso di inquietante paura psichedelica. *Bogeyman* uscì per altri due numeri (col contributo di altri artisti), ma è nel numero 1 che la visione demente di Hayes è al suo apice. **EP**

Prima edizione San Francisco Comic Book Co. (USA)
Autore USA (1949–83)
Genere Underground
Influenzato da *I racconti della cripta*



Altre opere di Rory Hayes
*C*nt Comix*
Insect Fear #2
Laugh in the Dark
Where Demented Wented: The Comics and Art of Rory Hayes



Poema a fumetti 1969

Dino Buzzati

Prima edizione Mondadori (Italia)
Autore Italia (1906–72)
Genere Fantastico, grottesco
Riconoscimenti Paese Sera (Miglior fumetto dell'anno, 1970)

Il cantante Orfi, figlio della nobile famiglia Baltazano – che vive in una immaginaria via del centro di Milano, via Saterna – è la star del locale notturno Polypus. Ma una notte vede la sua splendida fidanzata Eura sparire, passando attraverso una piccola porta nel muro che circonda un misterioso edificio dall'altro lato della via. Eura è morta, e Orfi inizierà un viaggio nell'aldilà – cui può accedere grazie alle sue commoventi abilità musicali. Vi incontrerà numerose persone morte che vivono lì senza rimpianti, prive di emozioni o desideri, e per il diavolo custode canterà canzoni su uomini, dei e sulla sua amata, che infine incontrerà e cercherà di riportare tra i vivi.

Il libro è una reinvenzione del mito di Orfeo e Euridice, filtrata dall'interesse di Buzzati per il fantastico, il mistero e la morte, nel solco di Kafka. Già inviato, redattore e critico per il *Corriere della Sera*, Buzzati non fu solo uno dei maggiori giornalisti italiani, ma anche uno scrittore apprezzato e di successo, che praticava inoltre la pittura come sua più grande passione. *Poema a fumetti* non fu la sua prima opera a fumetti (nel 1945 aveva pubblicato *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*), ma resta il suo unico graphic novel. L'impianto visivo generale è più vicino all'albo illustrato che al fumetto, con immagini a tutta pagina corredate da didascalie in calce – e anche per questa formula, all'epoca, la vasta presenza di nudi fece scalpore. Il quadro dei riferimenti stilistici oscilla tra Surrealismo, pittura Metafisica ed Espressionismo romantico, ma non mancano i riferimenti alla pop art e a Wilhelm Busch. **MS**

Sturmtruppen 1969

"Bonvi"

Prima edizione *Paese Sera* (Italia)
Autore Franco Bonvicini (Italia, 1941-1995)
Genere Guerra, satira
Adattamento Film (1976)

Sturmtruppen è una dissacrante rappresentazione della Seconda guerra mondiale, vista dai componenti delle "truppe d'assalto" tedesche, in una delle strisce più famose del fumetto italiano. Situazioni grottesche e irrealistiche – come uno sperimentale rancio "alla Frankenstein" che prende vita – si alternano a più realistiche invasioni di topi e cimici nelle trincee. Nata alle 3 del mattino del 2 ottobre 1968, come raccontò l'autore, e pubblicata sul quotidiano *Paese Sera* il seguente 23 novembre (dopo aver vinto al Salone di Lucca un concorso per giovani autori), già con le prime duecento strisce del 1969 la saga diventa un mero pretesto attraverso cui l'anarchico Bonvi sbeffeggia l'obbedienza «cieka, pronta, assoluten» degli "uffizialen", ridotti al rango di impiegati e capiufficio. In linguaggio maccheronico, con una costruzione delle frasi e le desinenze delle parole che strizzano l'occhio al tedesco, l'autore mostra con amara ironia le piccole e grandi miserie dei soldati semplici e le folli angherie dei generali davanti agli orrori della guerra.

Nel corso degli anni, le quasi 6 mila strisce della serie compaiono su una decina di giornali e periodici, oltre a ristampe a colori, una raccolta di figurine, uno spettacolo teatrale, due film dal vero (il primo scritto con lo stesso Bonvicini) e altrettanti apocrifi, traduzioni in undici lingue (diventando il primo fumetto pubblicato in URSS!), il volume in prosa *Ultime lettere delle Sturmtruppen* (con lettere idealmente scritte dai suoi "soldaten"), una breve serie in semianimazione nel programma *SuperGulp!*, fino a un centinaio di strisce postume di Leo Ortolani e Clod (Claudio Onesti) per *il Giornalino*. **LCa**

← "Che dipinga o che scriva, io perseguo il medesimo scopo, quello di raccontare delle storie". Dino Buzzati

X-Men 1969

Roy Thomas Neal Adams

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Thomas (USA, 1940); Adams (USA, 1941)
Genere Fantascienza



"La mia storia non è di quelle piacevoli, signore e signori, ma è vera! Oggi i mutanti sono la più pericolosa minaccia per il genere umano.

Destinato a diventare la creazione di maggior successo della Marvel, il gruppo di supereroi mutanti *X-Men* nella sua prima incarnazione non fu un titolo di successo. Dopo un ciclo di storie scritte da Stan Lee e disegnate da Jack Kirby e Don Heck, la serie languì fra le ristampe, prima di ritornare alla ribalta con una formazione e un team creativo completamente rinnovati. Fra gli anni di Stan Lee e le ristampe si colloca un interludio di nove albi scritti da Roy Thomas e illustrati da Neal Adams. Questi albi – grazie a una narrazione inventiva e a illustrazioni dirompenti – sono alcuni dei migliori fumetti supereroistici dell'epoca. Thomas incentrò le trame sul tema dell'alienazione, appropriato per un gruppo "odiato e temuto dal mondo che hanno giurato di proteggere".

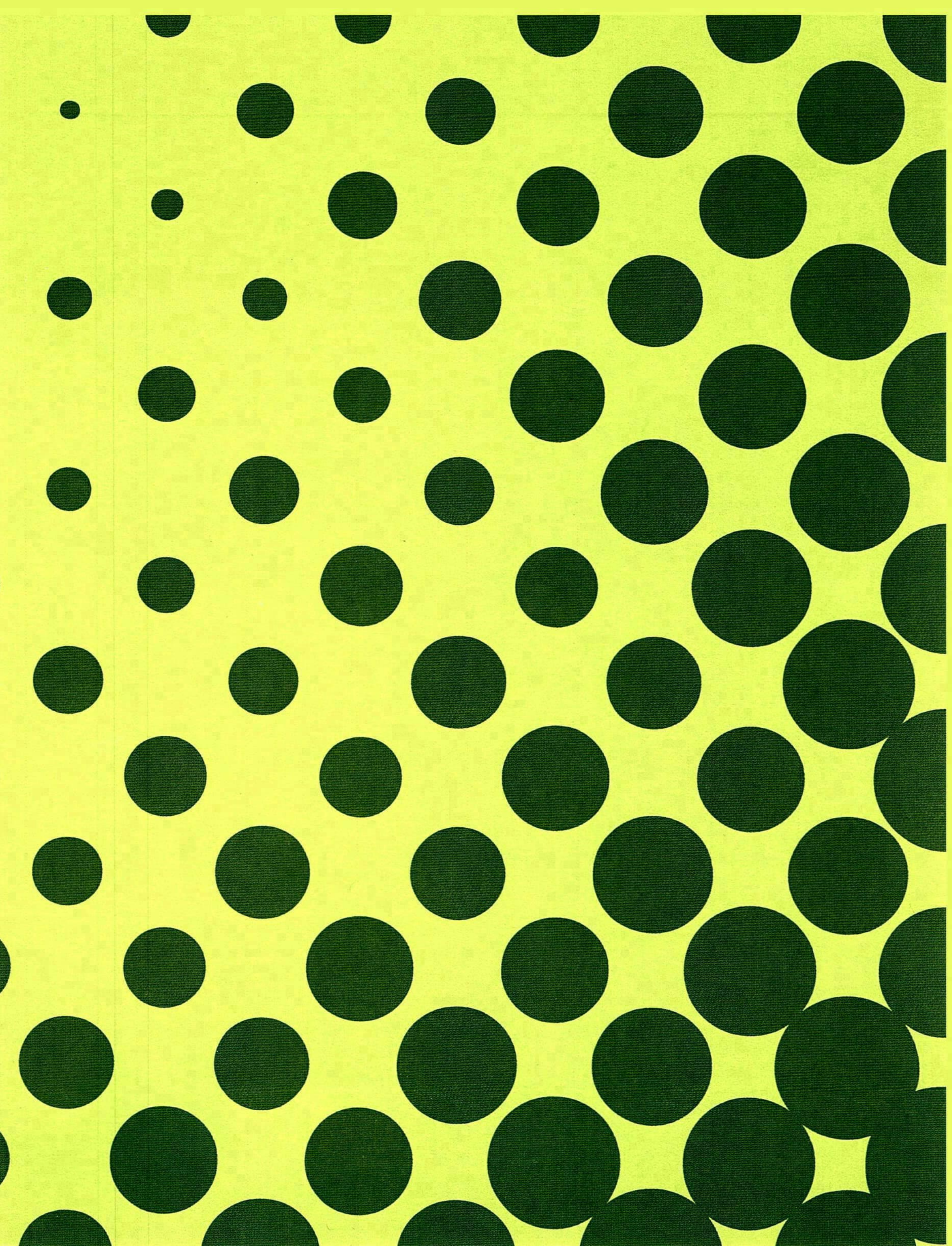
Apparvero nuovi cattivi: Sauron (un riferimento a *Il Signore degli Anelli*) e il Monolito Vivente (un dio egizio). Le ben note minacce di Magneto e delle Sentinelle furono declinate in maniera differente. Le storie degli *X-Men* divennero più contemporanee, pur nei confini del loro genere.

Il disegno di Adams fu anch'esso rivoluzionario: tra i disegnatori di supereroi, fu probabilmente il primo a sfruttare pienamente il potenziale dei fumetti di esplodere oltre i confini della tavola. È il lettore a completare il movimento parzialmente finito nello spazio oltre la vignetta, creando un senso di azione dinamica e tensione. Jack Kirby e altri anticiparono questo stile, ma Adams fece della tecnica uno strumento espressivo, accrescendo l'identificazione e il coinvolgimento verso i personaggi. Questo approccio generò un fumetto che invita i lettori a identificarsi con supereroi continuamente spinti ai margini, della società e... dello spazio grafico. Adams ha continuato a sviluppare il suo stile espressivo lavorando per la DC Comics con Dennis O'Neil, per *Lanterna Verde* e per un lungo ciclo di storie di *Batman*. **RR**

Le realistiche illustrazioni di Neal Adams fanno pieno uso dello spazio e del colore. ➡


LOOK, GREAT PHARAOH!
THE WINGED ONE FOLLOWS US, EVEN AS WE GAIN ALTITUDE!
UH OH! ONE OF THE GURU'S GOON-BOYS HAS SPOTTED ME!
AND, I'M STILL GROGGY AS A GASSED GOSLING!
WHICH MEANS, I'LL BE A SITTING DUCK IF THEY--
FIRE CONCUSSI-MISSILES!!
WHUMP!
WHUMP!
WHUMP!
MY SON ...THE SUPER-HERO!
THEY KNOCKED ME RIGHT OUTTA THE SKY... AND THE BALL GAME!
BE LUCKY... IF I CAN SAVE ...MY OWN FEATHERED FERN...!
WHILE, IN THE DEEPENING SHADOWS BELOW--
JEAN! JEAN!!
SHE TOOK THE FULL BRUNT OF THE FIRST BLAST!
IF SHE'S HURT, THEY'LL PAY--THEY'LL PAY--!

4 1970–89



La banda di Monica 1970

Maurício de Sousa

Titolo originale *Mônica e a sua turma*
Prima edizione Editora Abril (Brasile)
Autore Brasile (1930)
Genere Umoristico, per bambini



Letture simili
Little Lulu John Stanley e Irving Tripp
Little Orphan Annie Harold Gray
Mafalda Quino
Arturo e Zoe Ernie Bushmiller

La banda di Monica rappresenta il fumetto di maggior successo in Brasile, dove esistono sei corposi albi mensili con protagonista la sua banda, più vari albi più piccoli e pubblicazioni speciali. Apparentemente indirizzato a un pubblico infantile ma capace di attirare anche lettori più maturi, il fumetto ha come protagonista una bambina dai denti grossi vestita di rosso che la fa da padrona nel suo quartiere. Monica e i suoi amici – Cebolinha, Cascão e Mangali – furono creati nel 1960 e ottennero un fumetto tutto loro negli anni Settanta. Da allora, graficamente sono cambiati molto poco; i contenuti invece si sono evoluti.

Circondandosi non solo di disegnatori portentosi (che hanno sempre disegnato rispettando i canoni della serie), ma anche di insegnanti ed educatori, Maurício de Sousa ha costantemente ampliato le possibilità dei suoi personaggi. La stessa Monica, che nella serie vende pannolini, ora è anche protagonista di un fumetto gratuito sulla salute con scopi didattici.

> *"Com'è buffa Monica! / Sì, strana come sempre."*

Nei primi numeri di *La banda di Monica*, in una situazione ormai classica, Cebolinha e la sua banda hanno un piano per deporre Monica dal ruolo di "regina del quartiere", ma alla fine non ce la fanno. Monica ricorda a tutti chi è il capo picchiandoli col suo coniglietto blu, Sansão, che nelle mani di lei sembra un missile. Cebolinha, sempre la mente di questi piani, le prende di santa ragione.

L'innovazione giunse con *Monica-teen*, un volume spesso in stile manga in cui Monica e la banda sono ormai diventati adolescenti. Degne di nota sono anche le edizioni commemorative *MSP 50* e *MSP+50*, in cui diversi giovani autori rendono omaggio a *Monica* ognuno nel suo stile, con risultati eccellenti. **CB**

Ashura 1970

George Akiyama

Soprannominato "l'inarrestabile re del Trauma Manga" da Takeo Udagawa, nel suo libro sul manga underground *Manga Zombie*, George Akiyama fece un vero boom nell'agosto 1970 con la pubblicazione in Giappone del primo capitolo di *Ashura* sulla rivista *Shukan Shonen*. Considerato una minaccia per la morale pubblica a causa della sua disturbante rappresentazione dell'animo umano, in alcune prefetture del Giappone fu addirittura bandito.

La storia di *Ashura* si apre con l'immagine da incubo di montagne di cadaveri e prosegue con una giovane donna incinta determinata a sopravvivere che, costretta dalla fame, si ritrova a mangiare carne umana. La donna riesce miracolosamente a dare alla luce il proprio figlio ma, condotta alla follia dalla mancanza di cibo, getta il neonato in un falò. Il neonato viene salvato da morte certa solo grazie a una tempesta improvvisa che spegne il fuoco ma, allo stesso tempo, fa affogare la povera madre. Ustionato e deforme, il piccolo *Ashura* affronta il duro mondo in cui è nato con un'incredibile determinazione, lasciandosi alle spalle morte e distruzione.

"La storia venne bandita in quanto pericolosa per la morale." **ComiPress**

Impegnato a esplorare i più oscuri recessi dell'animo umano, George Akiyama nei suoi racconti lacera senza pietà il nucleo familiare tradizionale, lasciando i bambini costretti a sopravvivere da soli in un mondo in cui gli adulti sono impotenti o tremendamente pericolosi. In *Hiyoryu Kyoshitsu*, pubblicato nel 1975, Kazuo Umezu utilizza un'ambientazione simile, concludendo però la storia con un tocco positivo, con la ragione che riesce ad avere la meglio sul mostro dormiente in ognuno di noi. Senza dubbio, l'approccio di Akiyama è più crudo e cupo: tutti gli uomini sono mostri, e basta poco affinché, dietro al velo della civilizzazione, si riveli questa verità. **XG**

Prima edizione *Weekly Shonen Jump* (Giappone)
Autore Giappone (1943)
Genere Drammatico
Adattamento Animato (proposto 2010)



Altre opere di George Akiyama
Derorinman
Horafuki
Kokuhaku
Zen geba

Yoko Tsuno 1970

Roger Leloup

Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1933) **Genere** Fantascienza, avventura
Riconoscimenti Eurocon Award SF per il fumetto belga (1972)

Questa serie apparve inizialmente sulla rivista di fumetti belga *Spirou* nel 1970, con un libro successivo nel 1972. Più di quaranta anni e 24 volumi dopo, *Yoko Tsuno* è ancora fiorente sotto la direzione artistica del suo creatore originale, Roger Leloup. La lunga serie segue le avventure della omonima Yoko, una giovane ingegnere elettronica nata in Giappone, e dei suoi due amici, Vic e Pol. Anche se molte delle scappatelle del trio rientrano entro i confini del classico sci-fi, la serie è variegata sia per trama che per impostazione. Oltre ad aiutare una razza di rifugiati alieni a riconquistare il loro pianeta natale e a viaggiare nel tempo per fermare la distruzione della Terra, Yoko e gli amici scoprono come mai un organo di una chiesa in Germania fa sì che tutti coloro che lo ascoltano impazziscano, oppure rintracciano un aereo scomparso negli anni Trenta pieno di importanti documenti.

Leloup, che un tempo fu collaboratore artistico di Hergé, utilizza lo stile *ligne claire* (linea chiara) in tutto *Yoko Tsuno*, per le linee spoglie e gli sfondi dettagliati della serie così come nella sua narrazione immancabilmente lineare. Ma nella sua scelta del personaggio principale non c'è nulla di tradizionale. Donna, straniera, capace e intelligente, Yoko non è lo stupido stereotipo della *femme fatale*. Cintura nera di Aikido e con una grande competenza tecnologica, è sia il cervello che i muscoli di questa serie di avventure, con Vic e Pol fermamente nel ruolo di aiutanti. Questo intrigante mix di tradizione e progresso, unito alla narrazione innovativa e filo-tecnologica di Leloup, spiega la longa vita editoriale di Yoko Tsuno e la grande reputazione dell'artista.**CMac**

Kirihito 1970

Osamu Tezuka

Titolo originale *Kirihito sanka*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Fantascienza

Il dott. Kirihito indaga su una malattia rara chiamata monmow che si manifesta solo nell'isolato villaggio di Doggaddale. Il suo superiore, il dott. Tatsugaura, è convinto che la malattia sia provocata da un virus, ma Osanai la ritiene invece degenerativa e organica, e la sua causa sarebbe rintracciabile nel villaggio stesso. Dopo aver preparato una relazione per una conferenza medica, Osanai viene facilmente convinto da Tatsugaura a trascorrere un mese nel villaggio per completare la diagnosi.

Una volta giunto al villaggio, Osanai si ritrova ostaggio degli abitanti e l'unico modo che ha per evitare di venir ucciso è sposare una donna, Tazu, nonostante fosse già fidanzato. Presto però Osanai viene colpito dalla malattia, che trasforma gli umani in forme canine e poi li uccide. Scoperta l'origine della malattia, Osanai convince il sindaco a permettergli di informare le autorità, ma viene rapito durante il viaggio e portato all'estero come curiosità da mostrare a ricchi spettatori. I restanti tre quarti della storia sono concentrati sugli abusi subiti da Kirihito e sui suoi tentativi di trovare una cura e di tornare a casa.

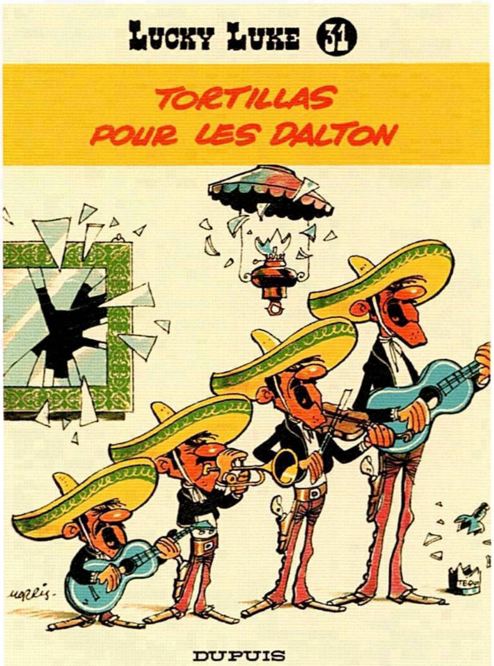
L'interesse di Tezuka per la medicina (in cui era laureato), che lo ispirò anche per *Black Jack*, si esprime qui alla massima potenza. L'autore esplora la corruzione nell'ambiente medico, il ruolo e il destino degli emarginati e la deformazione umana. *Kirihito* fu, all'epoca, una sorta di fuga in avanti per Tezuka, realizzata con un disegno e una narrazione più sperimentali e un tono più "adulto" nella rappresentazione di sesso e violenza. Le sue oltre 800 pagine sono una lettura incalzante e, come sempre, un viaggio nella condizione umana. **NFI**


COMコミックス増刊
きりひと讃歌
手塚治虫
上

Lucky Luke
Tortillas per i Dalton 1970

René Goscinny Morris

Titolo originale *Lucky Luke: Tortillas pour les Dalton*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Morris (Belgio, 1923–2001) **Genere** Umorismo



Altre opere di René Goscinny e Morris
Calamity Jane
Rotaie nella prateria (*Des rails sur la Prairie*)
L'evasione dei Dalton (*L'Évasion des Dalton*)
I Dalton si ravvedono (*Les Dalton se rachètent*)
Le famiglie rivali (*Les Rivaux de Painful Gulch*)

Durante il viaggio lungo il Rio Grande, il furgone che sta trasferendo la banda Dalton a una nuova prigione viene dirottato e deviato in Messico dagli uomini di Emilio Espuelas, il bandito più temuto del paese, nella speranza di mettere le mani su un tesoro. Quando vengono rilasciati, i Dalton propongono che le bande uniscano le forze; in cambio del permesso di restare in terra messicana, insegneranno ai messicani le tecniche della criminalità organizzata degli Stati Uniti. *In primis* come rapinare una banca – un vero classico, ma fino ad allora le bande messicane avevano raccolto denaro quasi solo attraverso rapimenti e riscatti.

Nel frattempo anche Lucky Luke, affiancato dal divertente cane Rantanplan, ha attraversato il Rio Grande. Gli è stato chiesto dal governo degli Stati Uniti di inseguire la banda Dalton, dato che il governo messicano ha minacciato ritorsioni diplomatiche contro l'America per aver lasciato entrare il pericoloso quartetto in Messico. Come i Dalton, Luke è di fronte a un ambiente estraneo e costretto ad abituarsi ad alcuni aspetti sconcertanti.

Lucky Luke, concepito nel 1946, fu un grande successo, e *Tortillas per i Dalton*, il 31° albo della serie, è sicuramente uno dei migliori. Scrittore prolifico e sempre fantasioso, il brillante René Goscinny usava la stessa tecnica sia per il suo personaggio cowboy e il suo universo western che in un'altra delle sue celebri serie, *Astérix*: trasportare gli eroi in un contesto culturale straniero, portando a numerosi effetti comici, sia visivi che linguistici.

Il risultato è che come lettori siamo splendidamente intrattenuti con battute su siesta, tequila, chihuahua e mariachi, per non dire di quelle legate ai personaggi (come la stupidità dei Dalton e l'incredibile, spassosa idiozia di Rantanplan). Fluente, dinamico e iper-leggibile, Goscinny è al massimo della forma. Emozionante dall'inizio alla fine, *Tortillas per i Dalton* è anche notevole per l'ingegnosità grafica delle illustrazioni di Morris. **NF**

Vita all'aria aperta 1970

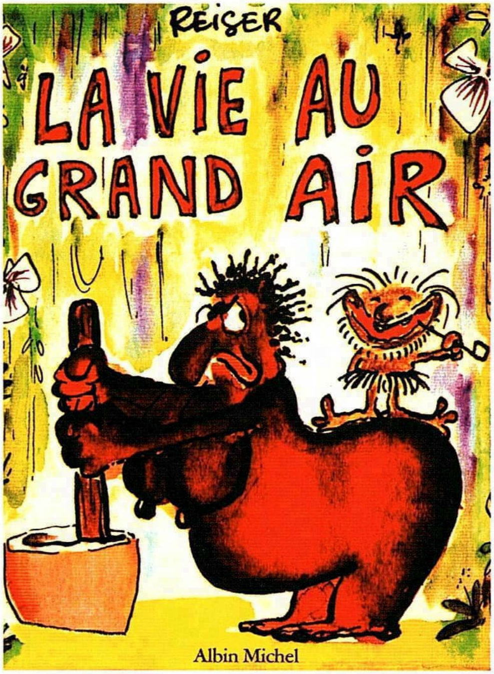
Jean-Marc Reiser

Jean-Marc Reiser è stato un influente fumettista i cui lavori continuano ad attirare l'attenzione dei lettori ancora anni dopo la sua prematura scomparsa. Reiser s'impose già nel 1960 come uno dei responsabili della nascita di *Hara-Kiri*, la seminale rivista francese che aveva dimostrato come non vi fosse più nulla di sacro. Il lavoro di Reiser era caustico, scatologico, spesso deliberatamente provocatorio, e la sua natura maliziosa, combinata al tratto crudo e sgradevole, respinse molti lettori prima ancora che potessero apprezzare l'umanesimo delle sue tavole. Reiser disprezzava la pomposità politica e caricava a testa bassa, deridendo l'uomo comune.

Vita all'aria aperta esordì nel 1970 sul mensile *Charlie*, su cui proseguirà per un decennio. L'opera consiste in una serie di tavole mute che deridono la vita tribale in Africa: un aspetto che qualcuno percepì come razzista, nonostante gli indigeni raffigurati da Reiser siano grotteschi tanto quanto gli altri personaggi. L'umorismo della serie tendeva alla gag ridanciana, ma ogni tanto deviava verso sfumature più cupe. In una tavola particolarmente controversa intitolata *la Famine* (La fame), si vede un piatto rovesciato per terra di fronte a un gruppetto di persone affamate. A un certo punto, il piatto viene sollevato e tutti possono finalmente vedere gli insetti che si sono radunati sotto. Ma anche gli animali, Tarzan e in particolar modo i missionari, sono parimenti derisi quando Reiser si dedica ad altri aspetti della vita in Africa.

Nonostante le polemiche di cui fu oggetto la serie, l'autore fu subito molto apprezzato dalla comunità dei colleghi e degli appassionati. Nel 1978 fu il quinto vincitore del Grand Prix d'Angoulême. Reiser ebbe la soddisfazione di vedere la sua opera portata sul grande schermo, e poco prima di morire era riuscito a completare la sceneggiatura della versione cinematografica del suo *Vive les femmes!* La pellicola, interpretata da Catherine Leprince, fu distribuita nel 1984. **FP**

Titolo originale *La Vie au grand air*
Prima edizione *Charlie* magazine (Francia)
Autore Francia (1941–83)
Genere Umorismo



Altre opere di Jean-Marc Reiser
Amiche (*Les Copines*)
Il porcone (*Gros Dégueulasse*)
La famiglia Brambilla in vacanza (*La Famille Oboulot en vacances*)
Mio papà (*Mon Papa*)

Quarto mondo di Kirby 1970

Jack Kirby



Titolo originale *Jack Kirby's Fourth World/New Gods* **Prima edizione** DC Comics (USA) **Autore** Jacob Kurtzberg (USA, 1917–94) **Genere** Supereroi **Riconoscimenti** Premio Shazam (1971)

Jack Kirby lasciò la Marvel per la DC Comics nel 1970, attirato dalla promessa di un maggior controllo creativo. Il "Quarto Mondo" era un'idea a cui lavorava sin dal 1966; alla morte del Vecchi Dei (Ragnarok), il loro mondo si divide in due pianeti gemelli, Nuova Genesi e Apokolips. Uno è buono, l'altro cattivo. Darkseid di Apokolips si impadronisce del suo pianeta, avvia le ostilità con Nuova Genesi e persegue il suo obiettivo definitivo: ottenere l'Equazione dell'anti-vita, che gli darebbe il controllo su tutte le menti pensanti. I tre titoli – *Nuovi Dei*, *Forever People* e *Mister Miracle* – si concentrano su membri diversi tra i vari Nuovi Dei. L'azione ha luogo per lo più sulla Terra, poiché Darkseid ritiene che l'Equazione sia detenuta da un umano. Il figlio di Darkseid, Orion, cresciuto su Nuova Genesi, resta fedele al suo mondo adottivo e si batte contro il padre.

I picchi qualitativi della serie sono due: *New Gods* #7, che narra l'ascesa al potere di Darkseid e come lui e l'Alto Padre di Nuova Genesi si siano scambiati i figli in un patto per mettere fine alla guerra (ma solo temporaneamente); e *Mister Miracle* #9, che divaga sulla storia di Mister Miracle (figlio dell'Alto Padre) e su come riuscì a fuggire all'inferno di Apokolips. Con questa saga Kirby anticipò l'idea delle serie connesse tra loro da raccogliere poi in formati pregiati, anche se *Quarto Mondo* fu raccolto solo nel 2007 (e in Italia nel 2012 per RW-Lion). *Quarto Mondo* è un capolavoro indiscusso che ha aperto nuove strade al mondo del fumetto supereroistico. Rappresenta tuttora uno dei progetti più ambiziosi della storia del fumetto mainstream, purtroppo rimasto incompiuto. **CH**

"Lessi tutte le leggende scritte prima dei nostri tempi… Sentii che non avevamo leggende nostre."

Jack Kirby

Altre opere di Jack Kirby
Kamandi
The Demon

Zippy the Pinhead 1970

Bill Griffith

Traduzione titolo in italiano *Zippy, il microcefalo*
Prima edizione *The Berkeley Barb* (USA)
Autore USA (1944) **Genere** Umorismo, underground
Influenzato da Robert Crumb

Se lo spazio è omogeneo e il tempo è isotropo, come si può definire allora Doris Day? Se vi divertite a porvi quesiti surreali come questo, allora *Zippy the Pinhead* potrebbe essere la striscia che avete sempre sognato.

Creata da Bill Griffith, un artista originario di New York che aspirava a succedere a Jackson Pollock, *Zippy* è frutto del boom del fumetto underground californiano della fine degli anni Sessanta. Ma l'originalissimo approccio al fumetto di Griffith, che unisce un meticoloso tratto sottile con un sofisticato e inventivo uso del linguaggio, trovò presto un pubblico ampio, e la King Feature, il colosso distributore di strisce, lo acquistò nel 1986.

Agli inizi l'idea di Griffith fu quella di creare un contesto sperimentale dadaista inserendo bizzarri personaggi che rappresentassero due lati opposti della natura umana. Ed ecco quindi Zippy e il suo compare Griffy. Zippy, un clown con la testa a punta vestito di una grossa tonaca a pois, è buffo, scherzoso e dai modi bizzarri. Griffy (una sorta di alter-ego dell'autore), rigido nella sua cravatta, osserva i dettagli della vita e l'infelicità che possono portare. Insieme i due commentano di tutto, dalla politica a *Garfield*.

Il messaggio di *Zippy* – che il surrealismo della vita moderna può essere affrontato solo con ulteriore surrealismo – si è rivelato di forte appeal. Le serie è ancora in corso, e generazioni di lettori si divertono da anni a farsi stupire dalle vicende di *Zippy* leggendole sul giornale o, più di recente, online: persone chiuse in una stanza che si iniettano i fumetti nel cervello da un monitor – parrebbe un'assurdità anche al folle Zippy. **EL**

Lone Wolf & Cub 1970

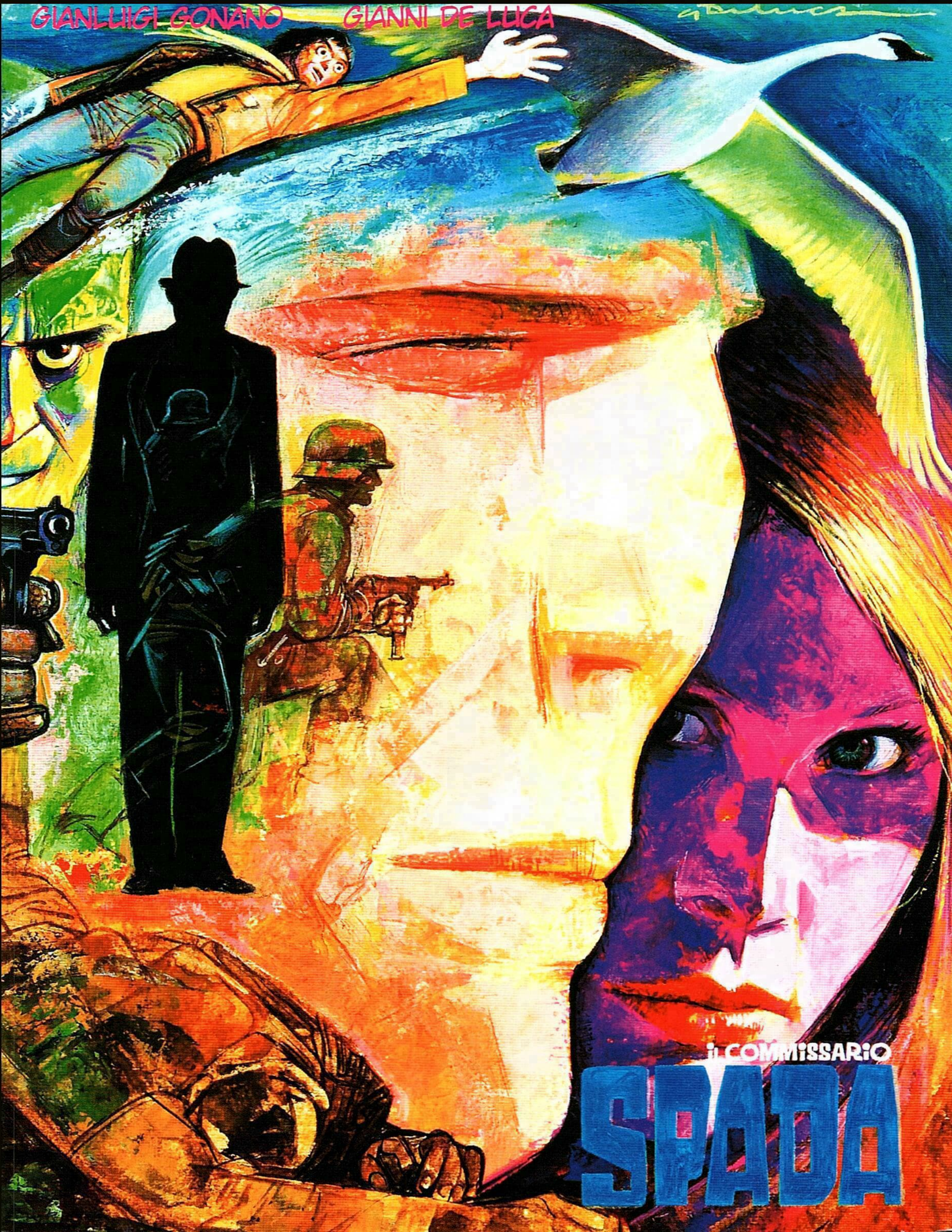
Kazuo Koike Goseki Kojima

Titolo originale *Kazure okami*
Prima edizione *Weekly Manga Action* (Giappone)
Autori Koike (Giappone, 1936); Kojima (Giappone, 1928–2000) **Genere** Storico, avventura

Nella Edo (l'attuale Tokyo) della fine del diciassettesimo secolo, Ogami Itto, il *kaishakunin* (carnefice) dello shogun, si vede sterminare quasi tutta la famiglia da un clan rivale. I suoi nemici vogliono che commetta il *seppuku* (suicidio rituale), ma lui, rifiutando il *bushido* (il codice del samurai), decide di restare in vita e diventa un mercenario, offrendo le proprie abilità di combattimento al miglior offerente. È convinto che scegliere la crudele e sanguinaria "via del samurai" sia l'unico modo per avere un giorno la possibilità di vendicare la propria famiglia.

Cambia il proprio nome in Kozure Okami (Lone Wolf, in italiano "lupo solitario") e in veste di *ronin*, o samurai senza padrone, vaga per il Giappone medievale insieme al figlioletto di tre anni, Daigoro. Segnata da diversi massacri, la vita di Kozure sarà dominata da un'inarrestabile sete di vendetta.

L'epica storia di *Lone Wolf and Cub*, lunga 28 volumi, è un capolavoro indiscusso: poche storie sono state in grado di raggiungere una simile universalità. E immagini come quella di un uomo tetro e taciturno che spinge una grezza carrozzina di legno sono diventate semplicemente indimenticabili. L'azione è onnipresente, le scene di combattimento sono particolarmente eleganti e il trattamento grafico, che sfrutta ogni sfumatura del bianco e nero, è un capolavoro del realismo più classico. *Lone Wolf and Cub* rappresenta anche una vera e propria perla di tecnica narrativa: densa, complessa, dettagliata e in grado di offrire un vivido sguardo sulla società giapponese del periodo Edo. **NF**


GIANLUIGI GONANO
GIANNI DE LUCA
il COMMISSARIO
SPADA

Il Commissario Spada 1970

Gianluigi Gonano Gianni De Luca

Prima edizione *Il Giornalino* (Italia)
Autori Gonano (Italia, 1940); De Luca (Italia, 1927–91)
Genere Poliziesco
Riconoscimenti Yellow Kid per il disegnatore italiano (1971)

Progettato come una serie poliziesca all'apparenza classica, *Il Commissario Spada* fu invece tra i fumetti popolari più innovativi della storia italiana, per ragioni sia editoriali che visive. Eugenio Spada è un commissario di polizia che, nell'arco di 12 anni, avrà a che fare con assassini, ladri, organizzazioni criminali, terroristi, sette sataniche. All'epoca, il suo ritratto del contesto sociale italiano si rivelò inaspettatamente realistico, e *Spada* riuscì a rappresentare la tesa atmosfera degli "anni di piombo", con l'ascesa del terrorismo di matrice politica. La serie apparve sul settimanale per ragazzi *Il Giornalino* – il più longevo periodico italiano di fumetti – ed ebbe un notevole impatto sui giovani lettori, portando temi di scottante attualità in uno spazio tradizionalmente destinato all'evasione.

Ma innovazioni altrettanto forti vennero dal disegno. De Luca avviò infatti qui un percorso artistico (proseguito in tre sublimi adattamenti da Shakespeare) che lo condurrà ad alcune delle sperimentazioni più radicali mai viste nella composizione della tavola. Innanzitutto perché "stira" le vignette in ogni forma possibile – diagonale, orizzontale, tonda, con zoom sovrapposti – estendendo la tradizione del disegno più "grafico" di autori come Chester Gould o Will Eisner, fino ad anticipare i lavori di Andreas, Sienkiewicz, Miller, McKean. Inoltre, perché fa largo uso di una sorta di rappresentazione stereoscopica del movimento, che colloca i personaggi su sfondi scenografici, inseriti in vignette prive di bordi: la pagina diventa un "palco" di fronte allo sguardo dello spettatore, e l'azione è disegnata attraverso sequenze di micro-movimenti quasi simultanei delle figure. **MS**

Miyoko Asagawa Kibun 1970

Shin'ichi Abe

Prima edizione Seirindo (Giappone)
Autore Giappone (1950)
Genere Autobiografia
Adattamento Animazione (2009)

Nell'avvicinarsi all'opera di Shin'ichi Abe, è difficile concentrarsi su un singolo volume. Gran parte della sua produzione ha abbracciato lo stile del "watakushi manga" ideato da Yoshiharu Tsuge con il suo seminale *Neji-shiki* del 1965. Nel watakushi manga– o "fumetto dell'io", versione manga dello stile letterario biografico *shishosetsu*, o "romanzo dell'io" – i soggetti delle storie sono i sentimenti, i sogni e le esperienze personali degli autori stessi.

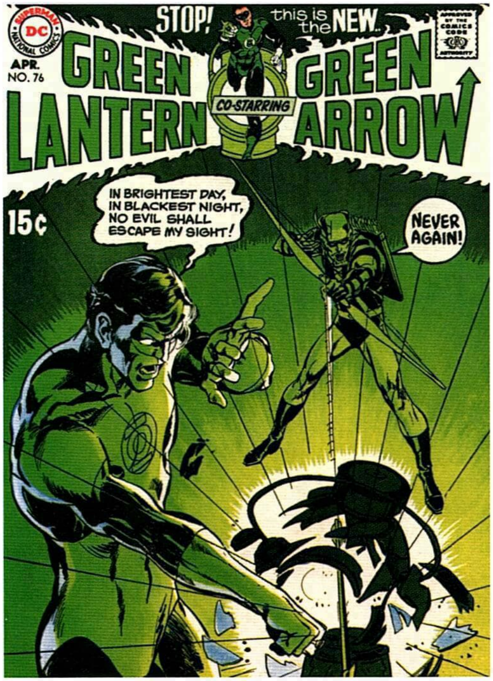
In un certo senso, *Miyoko Asagawa kibun* costituisce un elemento centrale di un più ampio progetto autobiografico. Ruota intorno a Miyoko, l'amore della vita di Abe, e ai primi anni di vita dei due a Asagawa. Quando la incontra per la prima volta, Abe è sopraffatto da una "immediata sensazione di nostalgia", come se l'avesse già conosciuta in passato. Questa nostalgia pervade il libro, che è una sottile esplorazione della storia personale dell'autore, un'autobiografia in frammenti, una raccolta di attimi complicati e delicati riferimenti. Ci sono pochi nomi, a volte anche pochissime parole, perché di esse non c'è bisogno di fronte a oggetti trasformati dall'intensità dei sentimenti dei due e da una sensualità sublimata.

Col suo tratto sapiente, Shin'inchi Abe scolpisce i momenti più intimi del loro rapporto, rivelandone le pieghe nascoste con una sincerità tale da spiazzare i lettori forzati in una posizione al limite del voyeurismo. Il disegno sfoggia uno splendore direttamente proporzionale alla limitatezza dell'uso delle parole, ed è proprio in quest'apparente contraddizione che si nasconde la complessità di un'opera unica, estremamente intimista. **XG**

Lanterna Verde / Freccia Verde 1970

Dennis O'Neil Neal Adams

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori O'Neil (USA, 1939);
Adams (USA, 1941)
Genere Supereroi



Letture simili
Amazing Spider-Man Stan Lee e Gil Kane
Batman Dennis O'Neil e Neal Adams
Iron Man: Il Demone nella Bottiglia David Michelinie e Bob Layton
Lois Lane Robert Kanigher e Werner Roth

Quando DC Comics decise di cancellare *Lanterna Verde*, una serie nata nel 1940, il direttore Julius Schwartz affidò allo scrittore Dennis O'Neil e al disegnatore Neal Adams un radicale rinnovamento: l'eroe e il suo nuovo partner, Freccia Verde, avrebbero esplorato le problematiche della vita reale, in quello che sarebbe stato battezzato fumetto di "rilevanza sociale".

Nella storia seminale "Nessun malvagio sfugga alla mia vista" Lanterna Verde salva un uomo obeso da un "punk" in un quartiere povero. Sebbene si aspetti l'approvazione degli astanti, è invece oggetto di un violento lancio di spazzatura. Freccia Verde lo informa che la "vittima" è un protagonista dei bassifondi. I due poi si imbarcano in un viaggio on the road alla ricerca della "vera"

"Qualcosa sta uccidendo tutti noi! Qualche orribile cancro morale sta facendo marcire le nostre anime!"

America, con il tradizionalista Lanterna e l'iconoclasta Freccia che litigano lungo il percorso. I seri racconti che seguono si occupano di razzismo, inquinamento, culti, e tossicodipendenza. In un episodio controverso, il braccio destro di Freccia Verde, Speedy, s'inietta eroina, mentre un altro personaggio muore di overdose. In quel momento, alcune variazioni nel Comics Code, che per diciassette anni aveva vietato descrizioni del genere, permisero all'episodio di ottenere il visto di approvazione. Il Lanterna Verde di Adams era umano, combattuto, e dubitava di sé – l'antitesi dell'icona eroica di Gil Kane, disegnatore che lo aveva preceduto nella testata. L'insistenza sugli aspetti sociali, tuttavia, durò poco; dopo tredici numeri la serie fu cancellata. Col senno di poi la crociata appare un po' pesante, e il connubio con gli elementi fantastici precario, ma per due anni queste storie ampliarono le potenzialità del fumetto percepite all'epoca. **TL**

Sekishoku erejii 1970

Seiichi Hayashi

Traduzione titolo in italiano *Elegia rossa*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1945)
Genere Drammatico

Ichiro e Sashiko sono due giovani artisti che lavorano ai livelli più bassi della catena di produzione del settore dell'animazione, vivono insieme in un guscio edonistico e apatico, inaccessibile a qualunque cosa accada nel "mondo esterno". Sono anime affini, avulse alle normali aspettative della società, prive di una chiara idea di come portare avanti la vita o fare progetti per il futuro.

Seppur testimone della loro storia d'amore, il lettore non ne è mai reso partecipe. Se l'ellissi è un territorio lambito raramente dal fumetto, *Sekishoku erejii* lo pratica con convinzione. Meno concentrato nella narrazione o nello sviluppo dei personaggi, il libro crea lentamente un'atmosfera e ogni sequenza di immagini o le quiete splash page contribuiscono a costruire il suo particolare

"E se tu diventassi un artista famoso? Io quindi sarò la tua musa famosa..."

significato fatto di gesti e silenzi. Le emozioni sono veicolate più dall'interazione drammaticamente teatrale e sincopata dei corpi che non dalle espressioni facciali.

Hayashi ricerca una freschezza che vada oltre i temi e i toni del *gekiga*, creando un manga adulto relativamente tradizionale dal punto di vista narrativo. Considerati i numerosi riferimenti al disegno e al fumetto che si trovano nel libro, si può ritenerlo almeno parzialmente autobiografico, in quanto esplora sfumature emotive mescolandole con la quotidianità e le sue routines, la dimensione onirica, i rischi dell'incertezza e il peso delle parole non dette. Il disegno oscilla tra minimalismo e realismo; alcune vignette hanno sfondi bianchi, altre sono descrizioni di paesaggi e templi al limite del fotografico. Le metafore visive e il disegno cartoonesco creano molteplici livelli di espressione che esprimono l'animo turbato e complesso dei personaggi. **PM**



Letture simili
A Nice Guy Shin'ichi Abe
A Single Match Oji Suzuki
Miyoko asagawa kibun Shin'ichi Abe
Muno no ito Yoshiharu Tsuge
Transparent Blue Oji Suzuki

Totentanz 1970

✎ Dino Battaglia

Prima edizione *Linus* (Italia)
Autore Battaglia (Italia, 1923-1983)
Genere Horror

Il celebre tema iconografico medioevale sulla morte – la "Danza macabra" fra uomini e scheletri – dà il titolo e l'atmosfera a un racconto a fumetti di sole otto tavole. In particolare l'autore si ispira a un celebre affresco di una Danza macabra nella chiesa di San Vigilio a Pinzolo, Trento, dipinto da Simone Baschenis de Averara nel 1539, con una filastrocca sotto le immagini ("Io sont la morte che porto corona / Sonte signora de ognia persona…"), e che raffigura un corteo di coppie composte da una persona viva accompagnata da una morta, intente a danzare.

Battaglia ne riprende i versi per scandire il destino inesorabile che accompagna il protagonista della sua storia, un pittore di chiese sorpreso a derubare il suo avaro maestro, che non esita a uccidere sbarazzandosi del corpo, per poi fantasticare sull'oro trafugato e la sua donna. Tuttavia la moglie non vuole scappare con lui e la figura dell'avaro torna a terrorizzarlo, predicendogli l'impossibilità di godere il denaro e persino una morte imminente. Il pittore si ritroverà così accanto al suo maestro, in una tragica danza con altre anime, nell'ultima, straordinaria vignetta.

La cupa e nerissima favola morale rappresenta una delle vette riconosciute dell'arte di Battaglia, qui agli inizi del suo percorso di interprete straordinario di classici letterari. La sua tecnica – pennino duro e tampone – riesce infatti a generare un'intensa atmosfera, inquietante e gotica, in cui il bianco sembra emergere e quasi "squarciare" il nero dell'inchiostro. Uno straordinario saggio sull'uso narrativo del bianco e nero. **LCa**

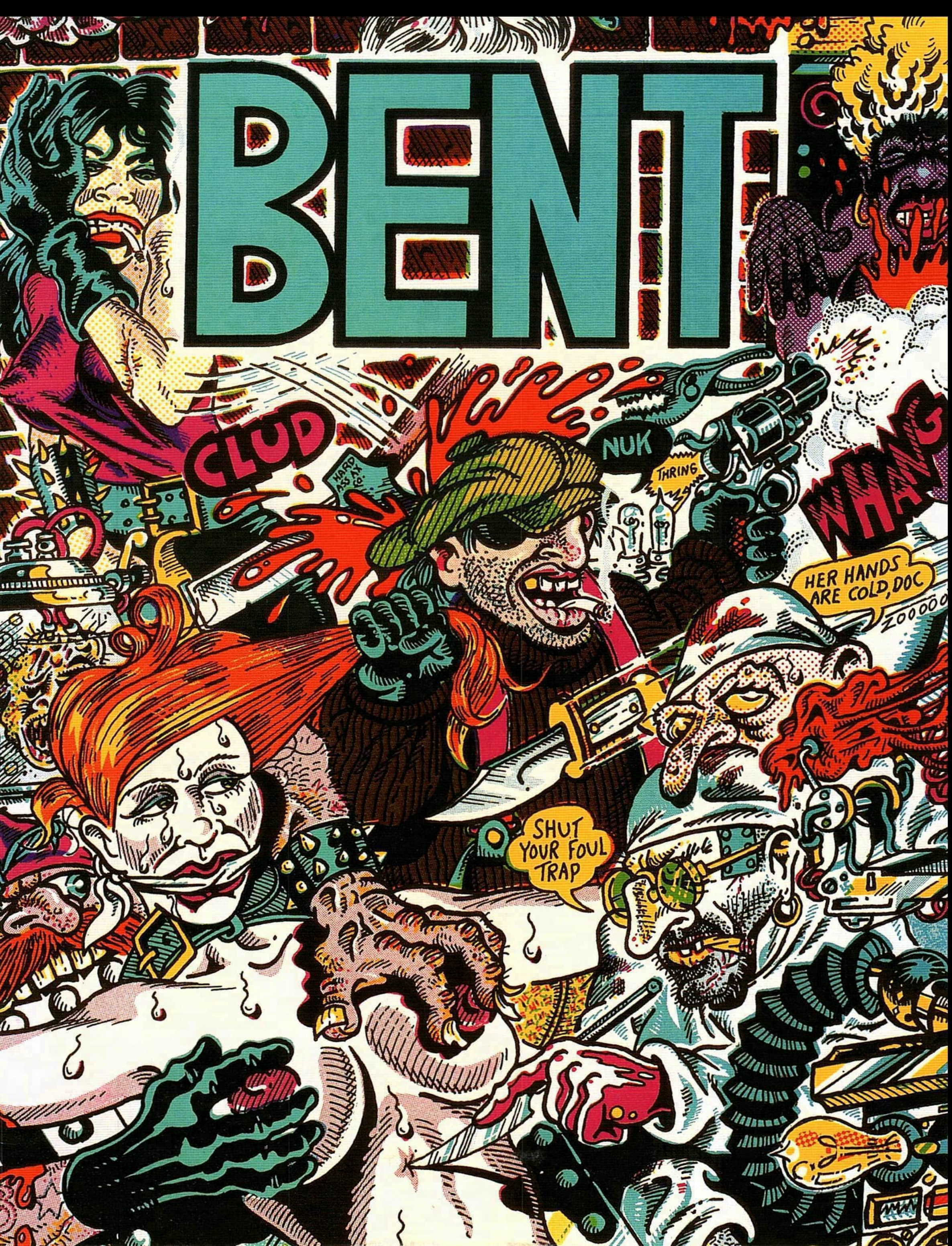
Bent 1970

✎ S. Clay Wilson

Prima edizione The Print Mint (USA)
Autore USA (1941)
Genere Underground
Influenza su Robert Crumb

Questo precoce fumetto di S. Clay Wilson contiene tutti gli elementi grafici che avrebbero reso famoso il suo lavoro. *Bent* è pieno di personaggi squallidi e violenti, tutti decisi a causarsi più danni fisici e sessuali possibili. La copertina, inondata di sangue, coltelli, teste mozzate, omicidi, scene di nudo e malsana chirurgia, indica che quanto si nasconde nelle pagine non sarà affatto carino.

Wilson stipa le sue pagine con dettagli in bianco e nero, spingendo ai suoi limiti estremi il bordo delle vignette con violenza, sperma, peni eretti e membra mozzate. Il suo palcoscenico di pirati, motociclisti, scienziati pazzi, demoni, ubriaconi e mostri barcolla fuori dalle pagine, trascinando i lettori nel suo mondo di sadismo e follia. In Bent incontriamo il Demone a Scacchi (abbreviato in "Checks"), corpulento, con corte corna e pantaloni a quadretti, stivali da motociclista e un sorriso malizioso, che viene in aiuto di una ragazza rapita dalla piratessa capitano Rosey Namrooth e dal suo equipaggio di lesbiche lussuriose. Altrove, Occhi-di-Stella si ritrova intrappolata da una banda di motociclisti, i Banditi Zingari, in un surreale racconto sessuale che coinvolge anche un monaco microscopico che scambia la sua vagina per una grotta e ci striscia dentro. Ma è nelle pagine centrali che Wilson si scatena: l'illustrazione a doppia pagina si chiama "Stazione di macello dei nani # 103", ed è farcita fino al bordo di scene di nani mutilati, uccisi e umiliati da una banda di donne impazzite. Quaranta anni dopo, i fumetti di Wilson non hanno perso nulla del loro potere di scioccare, divertire e stupire. **EP**


BENT
CLUD
NUK
THRING
WHANG
HER HANDS ARE COLD, DOC
SHUT YOUR FOUL TRAP

Doonesbury 1970

Garry Trudeau

Prima edizione Universal Press Syndicate (USA)
Autore USA (1948)
Genere Satira
Riconoscimenti Pulitzer Prize for Editorial Cartooning (1975)

Involontaria cronaca della cultura degli Stati Uniti, per più di quarant'anni *Doonesbury* è stata la prova che le strisce di fumetti non devono per forza puntare al ribasso.

Il fumetto di Garry Trudeau ha fissato gli standard più elevati della satira degli Stati Uniti. Pur essendo spesso tagliente nei commenti e nelle dure critiche, *Doonesbury* lo si descrive meglio guardando alla sua compassione per chi è privo di potere, alla sua complessa rappresentazione delle questioni morali e alla sua fede del giudizio umano e nella sua capacità di cambiare le cose. Nel corso della sua lunga vita, *Doonesbury* non ha mai perso il suo punto di vista e non ha ceduto al rancore che definisce troppa parte del discorso politico americano.

Dopo aver iniziato come striscia introspettiva sulla vita al college, nel tempo *Doonesbury* ha sviluppato un vasto e tentacolare cast di personaggi, che si legge più come un romanzo epico che non come una raccolta di gag sull'attualità. Il modo in cui i personaggi di Trudeau cambiano – non semplicemente di età, ma che crescono come persone – li ha resi cari a generazioni di lettori. Molto tempo dopo che i suoi ideali e obiettivi politici sono svaniti dalla memoria è il mondo dei personaggi di Trudeau che i lettori ricordano più chiaramente. Nel corso della sua pubblicazione, *Doonesbury* non ha evitato una singola questione culturale. Trudeau ha raccontato le guerre (in particolare la seconda invasione americana dell'Iraq), le mancanze di otto presidenti e la trasformazione graduale della famiglia americana, con un infaticabile senso dell'umorismo. *Doonesbury* è la testimonianza simbolica della fine del XX secolo. **BB**

Patty's World 1971

Phillip Douglas Purita Campos

Prima edizione IPC Magazines (Gran Bretagna)
Autori Douglas (Gran Bretagna, data sconosciuta); Campos (Spagna, 1937)
Genere Drammatico

Delle centinaia di fumetti con ragazze pubblicate dalla IPC, *Patty's World* è stato sia il più longevo che il migliore. La serie, che inizialmente appariva su *Princess Tina*, era straordinaria per il suo concept apparentemente ordinario: tracciare la vita, gli amori e le nevrosi di una semplice ragazza. In un mercato affollato di storie su collegi, balletti, cavalli o ragazze tormentate da bizzarre afflizioni, la serie offrì una buona dose di realtà (spesso divertente).

Patty Lucas è una ragazza che vive con la madre, rimasta vedova di recente, e la sua incantevole sorella maggiore. Il suo mondo si sviluppa intorno alla scuola, alle amicizie e al suo amore non ricambiato per il bel Johnny Vowden. All'interno di questa struttura, però, Phillip Douglas inseriva brillantemente argomenti come gelosia (quando la madre di Patty si sposò di nuovo), aborto, disoccupazione, differenze di classe, lutto e desiderio. Aveva anche un buon orecchio per gli slang, e così la serie faceva risuonare la vera voce dei teenager britannici. La disegnatrice della serie, Purita Campos, era in sintonia con il sempre mutevole mondo della moda e aveva uno stile vivace ed effervescente.

Patty's World continuò a essere pubblicata per diciassette anni su varie di testate, tra cui *Pink and Mates*, per poi finire su *Girl*, dove diventò l'ultima strip pubblicata dalla IPC. Nel 2006 Glénat España ha lanciato una nuova serie di graphic novel su Esther, la versione spagnola di Patty. Esther è una madre di mezz'età che cresce da sola la sua figlia teenager di nome Patty, risultato di una sola notte infuocata con Johnny. E il ciclo continua, per un'altra generazione di lettori. **DAR**

Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies 1971

Dan O'Neill, Bobby London, Gary Hallgren e Ted Richards

Prima edizione Hell Comics (USA)
Autori O'Neill (USA, 1942); London (USA, 1950); Hallgren (USA, 1945); Richards (USA, 1946)
Genere Underground



Il collettivo conosciuto come Air Pirates produsse nel 1971 due fumetti che portarono la Walt Disney a sporgere denuncia per violazione del copyright. Disney si infuriò per aver visto rappresentati i suoi personaggi più famosi, Topolino, Paperino, Minnie, Ezechiele Lupo e gli insetti delle *Silly Symphonies* (rinominati *Sympathies*), mentre prendono droghe e fanno sesso tra loro. Il caso si trascinò avanti per molto tempo, con Disney che chiese ben due milioni di dollari fra danni e spese legali al capo degli Air Pirates, Dan O'Neil. Le accuse contro O'Neil furono lasciate cadere quando questi accettò, controvoglia, di non violare mai più il copyright di Disney.

Nei due soli fumetti pubblicati, gli Air Pirates si rifecero allo stile dei maestri del passato. *Dirty Duck* di Bobby London è un rifacimento meravigliosamente costruito del *Krazy Kat* di George Herriman, mentre *Dopin' Dan* di Ted Richards fa efficacemente la parodia della longeva striscia di Mort Walker *Beetle Bailey* (con forse qualche traccia del *Sad Sack* di George Baker aggiunta in una giusta dose). Ma fu comunque Dan O'Neil a far infuriare Disney, in particolare per una scena in cui Topolino pratica un cunnilingus a un'estatica Minnie.

Nonostante le pressioni dell'impero Disney contro di lui, l'impenitente O'Neil disegnò e pubblicò i loro personaggi in un modo che fece deliziare il pubblico alternativo ma infuriare i suoi nemici. Una copertina memorabile per un numero della serie *Dan O'Neil's Comics and Stories*, che l'autore inaugurò nel 1971, mostrava uno dei Tre Porcellini che fa esplodere a colpi di pistola il cervello di Ezechiele Lupo. **EP**

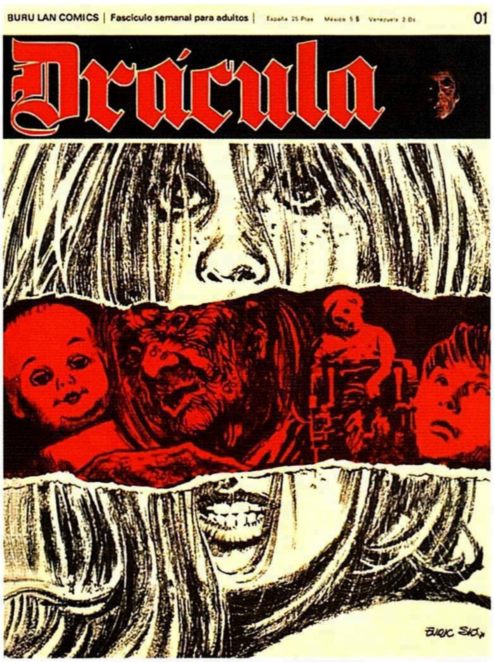
"Gli Air Pirates ti offrono una QUADRUPLA MINACCIA! E a seguire un po' di sano e pulito divertimento!"

Letture simili
Dan O'Neill's Comics and Stories
E.Z. Wolf
The Collective Unconscience of Odd Bodkins
The Dirty Duck Book
La Tartaruga e la Lepre (*The Tortoise and the Hare*)

Mis Miedos 1971

"Sió"

Traduzione titolo in italiano *Le mie paure*
Prima edizione Buru Lan Ediciones (Spagna)
Autore Enric Sió (Spagna, 1942–98)
Genere Horror



Altre opere di Sió
Aghardi
Lavinia 2016
Lord Shark
Mara
Nus and Sorang

Originariamente pubblicata sulla rivista *Dracula*, Mis Miedos è una serie costituita da dodici storie brevi senza personaggio fisso, tutte della lunghezza di cinque pagine. Fatta eccezione per la prima storia, "Eleonor", libero adattamento di un racconto di Juan Tebar, sono tutte scritte e disegnate da Sió. Facendo abile uso del suo considerevole talento grafico e narrativo, l'autore spagnolo ha fatto uso di layout particolarmente liberi e mossi, cosa che ha spinto molti ad accostarlo ad altri innovatori europei quali l'italiano Guido Crepax.

La maggior parte delle storie hanno per protagoniste giovani donne che si trovano ad affrontare problemi insormontabili con oggetti o creature ordinari: in "Krazy", un'amante dei gatti diventa vittima del suo micetto; in "Alicia", la minaccia è costituita dal pavimento cigolante; in "Marian", il conflitto è tra nonna e nipotina. Altri episodi degni di nota sono il già citato "Eleonor", senza testo, in cui un vampiro vuole mordere una bambina che lo morderà per prima; "Eloise", in cui un uomo stringe un patto con la Morte così da potersi ricongiungere con la sua amata, "Minins", un racconto forse autobiografico; e "Bittler Wraton", chiara parodia di *Battler Briton*, il popolare fumetto di guerra disegnato per un certo periodo anche dall'autore nei primi anni Sessanta. Tra le altre opere di Sió, va ricordata *Lavinia 2016 o La guerra de los poetas* (1967/68), tra i primi fumetti "adulti" spagnoli, dedicato al recupero della lingua catalana durante il franchismo.

Dracula, la rivista su cui queste storie erano pubblicate, era una pubblicazione antologica di fumetti horror e fantasy realizzati da grandi autori iberici come Esteban Maroto (presente con la sua saga sword-and-sorcery *Wolff*), Carlos Giménes, Josep Maria Béa e altri. *Mis Miedos*, purtroppo, è stata raccolta in volume soltanto una volta, peraltro in Francia, con il titolo *Mes Peurs*. **AMo**

The Legion of Charlies 1971

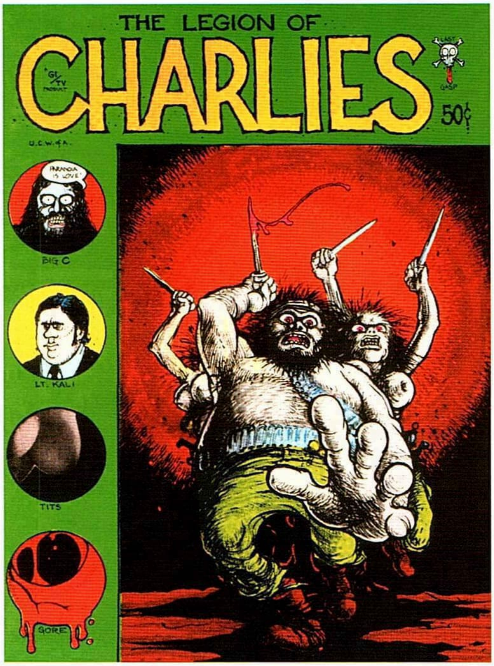
Tom Veitch Greg Irons

I più pensano che la scena del fumetto underground americano abbia riguardato solo temi come sesso, droga e rock n'roll, ma in realtà fu talvolta parecchio politicizzata. Il poeta e scrittore Tom Veitch fu uno degli autori del movimento più impegnati politicamente e *The Legion of Charlies* (pubblicato a San Francisco da Last Gasp) fu l'espressione più viscerale del suo senso di alienazione e disgusto.

Il racconto è incentrato sul Tenente Kali, veterano del Vietnam da poco ritornato negli Stati Uniti, perseguitato dai ricordi delle atrocità commesse insieme ai suoi commilitoni. Veitch collega la guerra del Vietnam agli omicidi della "Famiglia" di Charles Manson, commessi sempre negli anni Sessanta, mostrando come Kali e un crescente gruppo di sostenitori vengano posseduti dallo spirito distorto di Manson. In scene di raccapricciante orrore, il gruppo uccide e divora prima il vicepresidente Spiro T. Agnew e poi altri leader mondiali, prima di essere attaccato da uno squilibrato presidente Nixon. Il fumetto supera allegramente i limiti del buon gusto con scene di insistita barbarie e cannibalismo, risultando tra l'altro mortalmente divertente.

La grafica del fumetto fu curata dal collaboratore abituale di Veitch, Greg Irons, i cui dettagliati disegni di gusto vagamente Art Nouveau si crogiolavano negli eccessi e nel ritmo frenetico della scrittura. Irons fu uno dei primi artisti a specializzarsi in manifesti psichedelici e, dopo aver lavorato in Inghilterra al film dei Beatles *Yellow Submarine*, si buttò con gusto nella scena underground. Sfortunatamente, nonostante lavori eccellenti come *Heavy*, *Light*, *Grunt*, *Slow Death* e *Skull*, non conquistò mai la fama che il suo talento avrebbe meritato. In seguito si mise a lavorare per l'industria dei tatuaggi, settore dalle crescenti prospettive, fino a che un tragico incidente mise fine alla sua vita all'età di trentasette anni. **DR**

Traduzione titolo in italiano *La legione dei Charlie*
Prima edizione Last Gasp (USA) **Autori** Veitch (USA, anno sconosciuto); Irons (USA, 1947–84)
Genere Drammatico



Altre opere di Tom Veitch
Clash con Adam Kubert
My name is Chaos con John Ridgway e Les Dorschedi
The Light and Darkness War con Cam Kennedy
The Nazz con Bryan Talbot

Achille Talon 1971

"Greg"

Titolo originale *L'indispensable Achille Talon*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Michel Regnier (Belgio/Francia, 1931–99)
Genere Umorismo

Achille Talon è un paffuto, magniloquente e borghesissimo parigino di mezza età puntualmente intento a mettere becco su tutto e a offrire il suo aiuto in situazioni di cui è manifestamente incompetente. Il personaggio fu creato da Greg nel 1963 come tappabuchi, con gag di una o due tavole che dovevano turare eventuali falle nell'indice del settimanale *Pilote*. Più o meno verso la metà degli anni Settanta, Greg iniziò a usare il personaggio in vesti più eroiche per realizzare avventure di ampio respiro, piene di satira sulla società contemporanea. *L'Indispensable Achille Talon* è una raccolta di racconti di due tavole pubblicati su *Pilote* sul finire degli anni Sessanta, quando la serie era nel suo massimo fulgore. Achille Talon è impegnato contro la sua eterna nemesi, il vicino Hilarion Lefuneste; nel fare colpo sull'amata Virgule de Guillemets e nel fare perdere le staffe all'iracondo caporedattore del settimanale Polite (chiara caricatura di René Goscinny, il papà di Asterix in quegli anni caporedattore appunto di *Pilote*).

Achille Talon è un benintenzionato pasticcione la cui sicumera è la prima causa delle sue disgrazie. Quando cerca di applicarsi nelle "buone maniere", apprese da un manuale, finisce con l'accapigliarsi con un altro maniaco del galateo che si scoprirà essere l'autore del testo. I risultati dei test cui è sottoposto dal suo caporedattore sono oltremodo infelici: nel primo caso sono catastrofici, nel secondo troppo buoni. Nel frattempo, Achille Talon parla a dismisura, facendo sfoggio di un linguaggio colto e raffinato che rende il fumetto sia un elogio dell'eloquio che una denuncia del suo potere di celare l'incompetenza dietro un velo di parole. **J-PJ**

Benvenuti su Alflolol 1971

Pierre Christin Jean-Claude Mézières

Titolo originale *Bienvenue sur Alflolol*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Christin (Francia, 1938); Mézières (Francia, 1938)
Genere Fantascienza

Valérian e Laureline sono due agenti di un futuribile impero terrestre. Apparsi per la prima volta nel 1971 sul settimanale *Pilote*, le loro avventure avrebbero dovuto essere improntate alla fantascienza d'avventura più classica, ma finirono presto con l'incorporare una sana dose di satira e critica sociale.

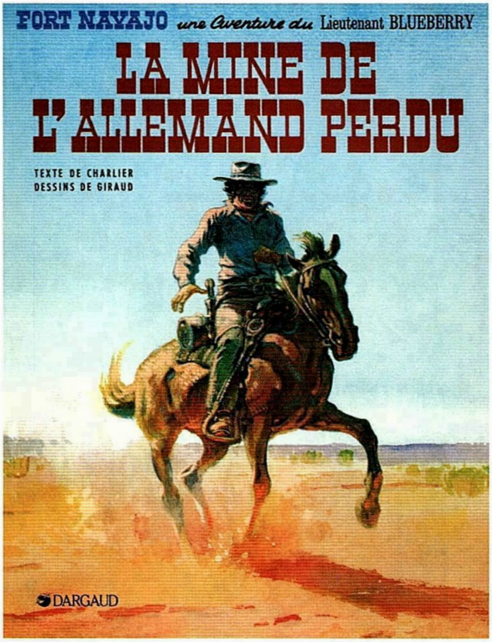
Benvenuti su Alflolol si svolge su Technorog, un pianeta ricco di risorse sfruttate dall'impero terrestre già da due secoli. Nel corso di un'ispezione, Valérian e Laureline incontrano una famiglia di giganti umanoidi che si rivelano essere gli abitanti di Technorog, che loro chiamano Alflolol. Molto longevi, gli alflololiani vivono in grande armonia con la natura; ciascuno di essi possiede un particolare dono (guarigione, telepatia, telecinesi) che si palesa in pubertà. Le loro usanze li pongono subito in contrasto con le pretese dell'impero terrestre, e le cose degenerano con l'intervento degli alflololiani. Valérian cerca di mantenere una posizione equilibrata e di appianare le cose, mentre Laureline sceglie di schierarsi con i bonari colossi. Il governo terrestre in un primo momento confina gli alflololiani in varie riserve e, quando questi non riescono a sostentarsi, offrono loro lavoro presso gli impianti terrestri. Benintenzionati, ma del tutto privi di spirito pratico, gli alfloliani inanellano una serie di disastri, fino a decidere, ormai disgustati, di lasciare il pianeta per avventurarsi nello spazio.

Benvenuti su Alflolol è una denuncia di come l'ossessione occidentale per il progresso abbia distrutto la natura e derubato le popolazioni indigene. È anche una storia ricca di sentimento e umorismo, dall'ottimo ritmo. **J-PJ**

Il Tenente Blueberry
La Miniera del Tedesco 1971

Jean-Michel Charlier "Moebius"

Titolo originale *La Mine de l'Allemand perdu*
Prima edizione *Pilote* (Francia)
Autori Charlier (Belgio, 1924–89); Jean Giraud (Francia, 1938-2012) **Genere** Western



La storia si svolge nel 1868 in una cittadina dell'Arizona. Al tenente Mike Steve Blueberry, assistito dal vecchio compare Jim McClure, è stato offerto l'incarico temporaneo di sceriffo. Viene a sapere da Luckner, un cercatore d'oro tedesco dai trascorsi non limpidissimi, dell'esistenza di una leggendaria miniera tra le Colline della Superstizione, in pieno territorio Apache. La notizia si diffonde come il fuoco tra le sterpaglie, dando il via ad avventure e sparatorie. Luckner se la dà a gambe, inseguito da Blueberry, McClure e una coppia di cacciatori di taglie.

Il resto dell'avventura si svolge prevalentemente in territorio apache, nel settore della "mesa del cavallo morto" in cui, leggenda vuole, dovrebbe trovarsi la miniera d'oro. Luckner, la cui mancanza di scrupoli è evidente, si allea temporaneamente con uno dei due cacciatori di taglie per localizzare la miniera. Inseguiti da Blueberry e McClure, tutti e quattro iniziano a un certo punto ad avvertire una minacciosa presenza che li bracca silenziosa. Quando questa finalmente si rivela sparando loro addosso, inseguitori e inseguiti scoprono con immenso stupore che il loro comune nemico li sta prendendo di mira con pallottole d'oro purissimo.

Ispirata dal cinema western e diventata una leggenda del fumetto francobelga, la saga di Blueberry nasce nel 1963 e conta circa 40 volumi. La serie spicca soprattutto per il virtuosismo grafico che vi raggiungerà Jean Giraud/Moebius. L'avventura costituita da *Miniera del Tedesco* e dal successivo *Lo Spettro dalle Pallottole d'Oro* costituisce una svolta decisiva nella storia della collana per la ricchezza grafica e per l'incisività della narrazione. **J-PJ**

"Tenente, questa pepita è sua a patto che mi procuri un cavallo e mi lasci andare, va bene?"

Altre opere di Jean-Michel Charlier e Moebius
Ballata per una bara
Chihuahua Pearl
Fort Navajo
Il cavallo di ferro
L'uomo dal pugno d'acciaio

L'Uomo Cosa 1971

Steve Gerber e altri John Buscema, Jim Mooney, Mike Ploog e altri

Titolo originale *The Man-Thing* **Prima edizione** Marvel Comics (USA) **Autori** Gerber (USA, 1947–2008); Buscema (USA, 1927–2002); Mooney (USA, 1919–2008); Ploog (USA, 1942) **Genere** Fantastico



Letture simili

Essential Defenders, Vol. 3 Steve Gerber, Gerry Conway, David Anthony Kraft, Ed Hannigane e altri; illustrato da Sal Buscema e Klaus Janson

Howard il Papero Steve Gerber con vari artisti

Concepito in origine da Stan Lee e Roy Thomas, l'Uomo Cosa fu pubblicato per la prima volta su *Savage Tales* #1 Gli fu poi assegnato uno spazio fisso su *Adventure into Fear* #11 e un albo dedicato dal dicembre 1973, quando Steve Gerber si era già imposto come scrittore di spicco delle avventure del più bizzarro fra i personaggi Marvel.

Il biochimico Ted Sallis sintetizza un siero in grado di creare supersoldati, come quello all'origine di Capitan America. Per evitare che i terroristi se ne impossessino, Sallis fugge e si rintana in Florida nelle paludi delle Everglades. Si inietta il siero, che però si combina con le forze magiche all'opera nelle Everglades, tramutandolo in un mostro simile a un ammasso di mangrovie ambulante, con una testa alla Elephant Man. La vera identità di Sallis è presto dimenticata. L'Uomo Cosa è una creatura guidata dalle emozioni – priva di intenzioni malevole, ma dall'aspetto terrificante, capace di bruciare al semplice tocco coloro che covano paura e cattive intenzioni. L'allegoria è chiara: L'Uomo Cosa è l'equivalente biochimico di Hulk, uno scienziato trasformato in mostro che si vendica per conto della natura che il genere umano ha sfruttato e sprecato. L'acquitrino de l'Uomo Cosa si rivela poi il "Nesso di Tutte le Realtà", che permette alla creatura di incontrasi con esseri da altre dimensioni, Dakimh the Enchanter, Wundarr (ovvero the Aquarian) e persino Howard il Papero – così come di difendere la sua palude da avidi proprietari terrieri, vigilanti e delinquenti.

Esistono forti somiglianze tra *L'Uomo Cosa* della Marvel e *Swamp Thing* della DC Comics, il cui primo numero venne pubblicato diciotto mesi dopo l'altro. Ma le due creature seguirono strade differenti, e la Marvel non avviò mai un'azione legale contro la rivale DC. Il film per l'home video *Man-Thing – La natura del terrore*, del 2005, non ebbe successo, a causa delle troppe libertà rispetto al materiale originale. **RR**

Haxtur 1971

Victor de la Fuente

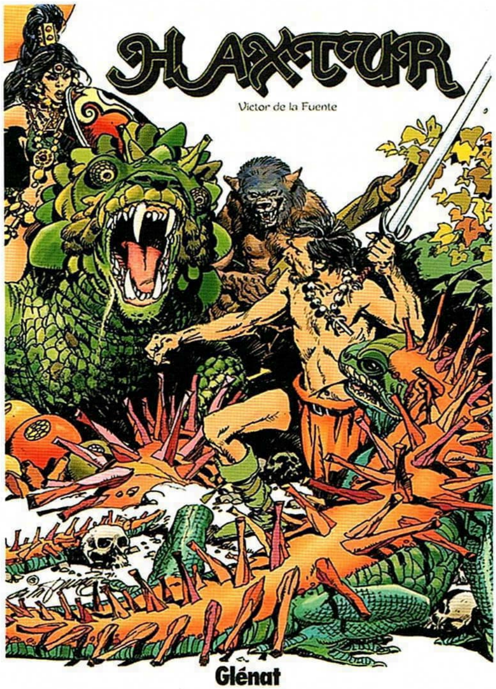
Haxtur, una parabola sulle miserie e sugli ideali dell'umanità in chiave *sword-and-sorcery*, è stato il primo lavoro svolto come autore completo dallo spagnolo Victor de la Fuente.

Inizialmente pubblicata a puntate sulla rivista per ragazzi *Trinca*, la storia inizia con il titolare della serie, apparentemente un guerrillero sudamericano, disperso in mezzo alla giungla. Sembra essere appena sopravvissuto a una battaglia e si chiede "Perché? Perché succedono queste cose? Perché la morte deve sempre prevalere sulla ragione?" Quando poi incontra un gigantesco drago, lo abbatte. Poco dopo, ecco apparire quattro figure giudicanti, verosimilmente i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, che condannano Haxtur a errare nel tempo e nello spazio per "avere ucciso Padre Tempo". Nel ricercare il modo di sottrarsi al suo fato, Haxtur incontrerà mostri, donzelle in pericolo, robot impazziti, stregoni e lupi mannari. A un certo punto dovrà addirittura affrontare un'altra versione di se stesso, dopo di che ricompariranno i quattro giudici.

Il soggetto di De la Fuente è valorizzato dall'eleganza del disegno, in cui si riconosce l'influenza del *Cisco Kid* di José Luis Salinas, e si distingue per l'originale regia delle tavole.

Haxtur, pubblicato durante gli ultimi anni del Franchismo, varrà all'autore qualche attrito con la severa censura spagnola (il fumetto unscì negli anni finali della dittatura fascista di Francisco Franco), ma mieterà diversi riconoscimenti internazionali lungo tutti gli anni Settanta. Tradotto in diverse lingue, aprirà la strada ad altre opere heroic fantasy dell'autore, su tutte *Mathai-Dor* e *Haggarth*, tradotta anche in Italia sulle pagine de *L'Eternauta*. L'intera saga di *Haxtur* è stata in seguito riproposta in due volumi dall'editore di *Trinca*, Doncel, e più avanti ancora, nel 2008, in volume unico da Glénat. **AMo**

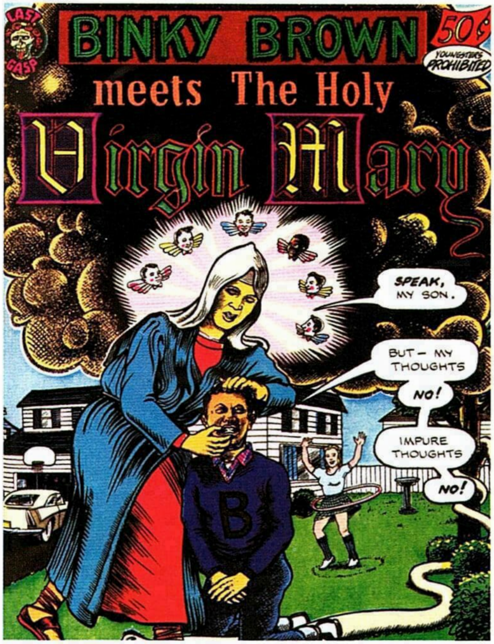
Prima edizione in *Trinca* (Spagna)
Autore Spagna (1927–2010)
Genere Fantasy



Letture simili
Conan il Barbaro Roy Thomas, Barry Windsor Smith e John Buscema
Haggarth Victor de la Fuente
Marthai-Dor Victor de la Fuente

Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary 1972

Justin Green



"Un capolavoro di rivelazione autobiografica, un lavoro che mi ha ispirato e aiutato a trovare la mia voce."

Aline Kominsky-Crumb

Prima edizione Last Gasp (USA)
Autore USA (1945)
Genere Autobiografia
Influenza su *Maus* di Art Spiegelman

Justin Green incornicia questo seminale fumetto autobiografico tra due momenti iconoclastici molto diversi. Le immagini di apertura mostrano Binky Brown che rompe la statua della Vergine Maria di sua madre mentre gioca con palla e mazza, un'azione di rilevanza freudiana. L'evento ci presenta le angosce della sua lotta con la sessualità, il senso di colpa, il suo cattolicesimo e un disturbo mentale ossessivo-compulsivo: "Forse ho rotto la Vergine per colpa della fessura in cui ho messo piede ieri".

Apparso nel 1972, Binky Brown è stato uno dei primi fumetti autobiografici, all'origine di un'evoluzione radicalmente nuova. Art Spiegelman enumerò i debiti che il genere deve a Green: "Oggi pare evidente che questa formula possa raggiungere una grande intimità, ma prima che arrivasse (Green), ci si aspettava che i fumettisti tenessero a freno la psiche e le storie personali." Questo fumetto pieno di conflitti ferisce quando fa ridere delle sofferenze e delle confusioni di Brown mentre svolazza tra il fallibile, il fantastico e il fallocentrico. Il personaggio si arrovella e eiacula, soffre per i raggi dolorosi che emanano dalle sue dita delle mani e dei piedi e li trasforma in peni, e si diletta nel parafango di gomma della sua Cadillac del 1958. Brown combina la sua ansia per la sorte del padre ebreo con i rifiuti che riceve dalle compagne di classe, anche dopo aver pregato per loro: "Mi piacerebbe darti un calcio nel sedere", dice un'ingrata destinataria delle sue attenzioni. L'autore è ambivalente anche rispetto al fumetto, e nel suo scritto "confessione ai miei lettori," Green (con il nome Binky) avverte: "Probabilmente è un peccato venale già il solo vendere questo fumetto a degli adulti." **SL**

Letture simili
Breakdowns Art Spiegelman
Dragon Slippers Roz Penfold
My New York Diary Julie Doucet
Need More Love Aline Kominsky Crumb

Buddha 1972

Osamu Tezuka

Prima edizione Ushio Shuppansha (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Storico, biografico
Influenzato da Le biografie del principe Siddhartha

Anziché realizzare una biografia precisa, Osamu Tezuka mostra la vita del principe Siddhartha e la sua ricerca dell'illuminazione come Buddha attraverso un arco storico più ampio, intersecando fatti reali alla finzione ed espandendo il ruolo dei comprimari. Il principe stesso appare solo oltre la metà del primo volume, "Kapilavastu", ancora neonato.

Tezuka apre con un episodio privo di balloon, in cui un uomo affamato, svenuto nel sonno, viene scoperto da un orso, una volpe e un coniglio che prova a trovargli del cibo. Tornato a mani vuote, il coniglio si offre in sacrificio per sfamarlo, gettandosi nel fuoco. L'uomo, in lacrime, vede il coniglio fluttuare, sotto forma di spirito, nel cielo notturno. Da questo racconto tradizionale buddista, Tezuka costruisce un immaginario raffinato per rappresentare il legame che esiste tra tutti gli esseri. Ma Tezuka, magistrale intrattenitore, non rinuncia a inserire momenti umoristici, quasi a ricordare al lettore che, per quanto un fumetto cerchi di essere realistico, resta comunque una costruzione consapevole che agisce nella nostra immaginazione. I suoi sfondi dettagliati e vividi, arricchiti da bellissimi alberi e cieli, contrastano con figure umane cartoonesche e animali carini e dai grandi occhi. Lo stile rispecchia quello della vecchia animazione USA, con le sue figure semplici inserite in splendidi sfondi dipinti.

Sebbene Tezuka non fosse buddista, era comunque moralmente interessato all'atteggiamento dell'uomo verso la vita e la natura. Una delle sue convinzioni risiedeva nel potere comunicativo del fumetto, ampiamente dimostrata in questo illuminante ciclo. **PG**

Trots and Bonnie 1972

Shary Flenniken

Prima edizione *National Lampoon* (USA)
Autore USA (1950)
Genere Umorismo
Influenzato da *Little Orphan Annie*

Trots and Bonnie di Shary Flenniken, che debuttò nel numero "Decadence" di *National Lampoon* e uscì su quella rivista per quasi due decadi, fu tra le strisce più inusuali a emergere sul finire del movimento del fumetto underground. Nel raccontare le avventure dell'adolescente Bonnie, del suo cane Trots e della sua migliore amica Pepsi, Flenniken documenta l'avvento di una seconda ondata di femminismo con amara ironia e acume. La sua rappresentazione fintamente ingenua della vita di una scafata adolescente fece disprezzare il fumetto ai puritani moralisti, e la striscia non fu mai raccolta al di fuori delle pagine di *Lampoon*.

I disegni di Flenniken richiamano l'estetica dei fumetti di inizio secolo, come conferma l'abbigliamento datato dei personaggi. Nondimeno, i temi affrontati sono esclusivamente contemporanei. Bonnie, come la Little Annie Fanny di *Playboy*, è una maliziosa *ingénue* in un mondo che va matto per il sesso. Il fumetto è pieno di un umorismo piccante e spinto, che forza i limiti del buon gusto. In una striscia, Bonnie e Pepsi guadagnano dei soldi apparendo in un porno pedofilo; in un'altra, iniziano loro stesse a produrre pornografia. In seguito, Bonnie sarà anche molestata dal suo insegnante di ginnastica del liceo.

Sebbene le storie fossero innovative, il disegno era piuttosto classico. Questa combinazione non era fatta per provocare: *Trots and Bonnie* celebrava piuttosto la sessualità precoce degli adolescenti come modo per metter a nudo i complessi di una generazione che stava diventando adulta negli anni Settanta. Un lavoro che suona ancora avanti per la sua epoca. **BB**

Kamandi 1972

Jack Kirby

Titolo originale *Kamandi: The Last Boy on Earth*
Prima edizione DC Comics (USA) **Autore** Jacob Kurtzberg (USA, 1917–94) **Genere** Fantascienza
Influenzato da *Il Pianeta delle Scimmie*



Letture simili
Alarming Tales Jack Kirby
Deathlock Doug Moench e Rich Buckler
Il Pianeta delle Scimmie Gerry Conway, Doug Moench e Mike Ploog

Dopo la cancellazione della sua serie *Il Quarto Mondo*, la DC Comics chiese a Jack Kirby di lavorare a nuovi titoli su temi specifici. *Kamandi* fu la risposta alla richiesta di un fumetto alla maniera de *Il Pianeta delle Scimmie*, dopo il fallimento delle trattative per un adattamento ufficiale. Kirby aveva già scritto per il primo numero di *Alarming Tales* una storia di ambientazione post-apocalittica, *L'Ultimo Nemico*, con protagonisti vari animali parlanti, non solo scimmie. Pubblicata nel 1957, aveva curiosamente anticipato di sei anni la pubblicazione de *Il Pianeta delle Scimmie* di Pierre Boulle: sviluppare i temi di quel racconto si dimostrò quanto mai efficace.

Kamandi è un adolescente che riemerge da un bunker sotterraneo dopo la morte del nonno e scopre un mondo post-apocalittico dominato da animali parlanti. Gli uomini sopravvissuti sono incapaci di esprimersi e trattati come bestiame dalle specie "superiori". Nonostante tutto, Kamandi si fa amici alcuni animali atipici, come il Dr. Canus, un cane-scienziato e il Principe Tuftan, una tigre regale – ma anche alcuni mutanti umanoidi: Ben Boxer, Steve e Renzi. Ai suoi alleati si aggiungono anche Fiore (Flower), una ragazza che diventa amica di Kamandi poco prima di morire tragicamente in uno degli albi più emozionanti della serie, e la sua sorella gemella Spirit.

Kirby usò l'espediente del mondo futuristico per affrontare tutti i temi e i soggetti di suo interesse. Fra di essi un omaggio a *King Kong*; una storia di mutazioni e sull'insinuarsi del germe della guerra; una citazione del film *Il mondo dei robot* di Michael Crichton, ma con androidi su uno sfondo anni Venti; una poetica epopea bellica con una "brigata leggera" formata da cani; un'affascinante rivisitazione della leggenda di Superman. Nel suo susseguirsi di avventure alimentate da energia e inventiva, *Kamandi* è difficile da superare. La rigorosa sceneggiatura è accompagnata da illustrazioni fiammeggianti, potenti e dinamiche. **CH**

La tomba di Dracula 1972

Marv Wolfman Gene Colan

Quando nei primi anni Settanta le temibili restrizioni della Comics Code Authority si allentarono un pochino, gli editori sotto la sua giurisdizione iniziarono a sondare il terreno lanciando alcune serie dell'orrore. L'artista Gene Colan si assicurò il lavoro su *La Tomba di Dracula* mettendo in mano a Stan Lee, per l'editore Marvel, un disegno preparatorio raffigurante Jack Palance nelle vesti del Conte Dracula, più di un anno prima che l'attore interpretasse realmente il personaggio nel film di Dan Curtis (1973).

I primi numeri di *Dracula* furono poco azzeccati, vista la mancanza di uno scrittore regolare, ma Marv Wolfman prese il timone dal numero #7 e lo mantenne fino alla cancellazione del fumetto sei anni dopo. Il team Colan/Wolfman funzionò istantaneamente; quando Tom Palmer (uno dei pochi inchiostratori a rendere giustizia alle matite di Colan) prese in carico l'inchiostratura, l'albo divenne un vero classico.

La serie vede coinvolti nella costante ricerca del Principe della Notte i discendenti di Jonathan Harker e Abraham Van Helsing, i personaggi del romanzo di Bram Stoker, assieme ad altri cacciatori di vampiri. Nel numero #10 compare per la prima volta Blade, cacciatore di vampiri ma vampiro a sua volta, poi divenuto star di un proprio film. La figlia di Dracula, Lilith, fa regolari apparizioni nella serie, mentre Dracula e la sua amante Domini hanno un figlio, Janus, nel numero #54 (storia troppo complicata per esser qui menzionata).

Per Colan *La Tomba di Dracula* fu l'opportunità per indulgere in ombre e atmosfere, sprecate per i western e per i supereroi. Il fumetto rimane un punto di riferimento nella sua impressionante carriera, durata più di sessant'anni. Virtualmente, ogni pagina di ogni episodio illustrato da Colan e Palmer è vincente, ricca di umori, drammi e personaggi realistici. Una delizia visiva e una superba serie dell'orrore. **CH**

Titolo originale *The Tomb of Dracula*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Wolfman (USA, 1946); Eugene Colan (USA, 1926–2011) **Genere** Horror



Altre opere di Gene Colan
Detectives Inc.
Doctor Strange
Nathaniel Dusk
Night Force

Ayako 1972

✎ Osamu Tezuka

Prima edizione *Big Comic* (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Drammatico
Influenzato da *Gekiga* (fumetto maturo)

Riportato alla vita di civile nel 1949 dopo diversi anni di prigionia a seguito della Seconda guerra mondiale, Jiro Tengé ritorna alla grande proprietà rurale della sua famiglia e scopre che la guerra ha cambiato tutto. La proprietà rischia di essere divisa e il suo clan è sconvolto da tensioni che ruotano intorno ad Ayako, una bambina di quattro anni, ultima discendente della famiglia e apparentemente frutto di incesto.

Quest'atmosfera assai spiacevole non fa che peggiorare i problemi di Jiro. Manipolato dai servizi segreti statunitensi, commette un omicidio a fini politici, presto seguito da un secondo finalizzato a nascondere il crimine precedente. C'è purtroppo un testimone: la piccola Ayako. Nell'interesse della famiglia, che in quel momento si trova anche ad affrontare difficoltà economiche collegate all'eredità, la crescente curiosità della polizia e le macchinazioni dei misteriosi dipendenti di Jiro, il clan Tengé prende una tremenda decisione: rinchiudere a vita la ragazzina.

Col suo ritratto di una famiglia che affonda nella degenerazione nell'arco di trent'anni, *Ayako* affascina non solo per la sofisticatezza del soggetto, ma anche per l'intensità emotiva e la profondità psicologica dei suoi personaggi, quasi tutti decisamente immorali. Allo stesso tempo, questa storia cupa offre un ritratto della situazione politica ed economica del Giappone negli anni del dopoguerra, incluso il consolidamento agricolo imposto ai proprietari terrieri giapponesi dalle autorità militari statunitensi che temporaneamente amministravano il paese. **NF**

Mazinga Z 1972

✎ Go Nagai

Titolo originale *Majingā Zetto*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1945)
Genere Azione, umoristico, fantascienza

Koji Kabuto è un adolescente qualunque che vive col nonno Juzo e il fratello minore Shiro. Un giorno, a causa di un improvviso terremoto, Koji vede aprirsi un passaggio segreto; entratovi, scende in un laboratorio dove ritrova il nonno ferito e, con grande stupore, un gigantesco robot. Esalando l'ultimo respiro, il nonno di Koji lascia al nipote una sconvolgente responsabilità: Koji dovrà guidare il robot chiamato Mazinga Z e usarlo contro il malvagio Dottor Inferno, capo di un esercito di robot giganti scoperti sulla mitica isola greca di Bardos. Al giovane Koji non resta che lasciarsi alle spalle la gioventù e condurre la battaglia contro quello che sarà il suo acerrimo nemico.

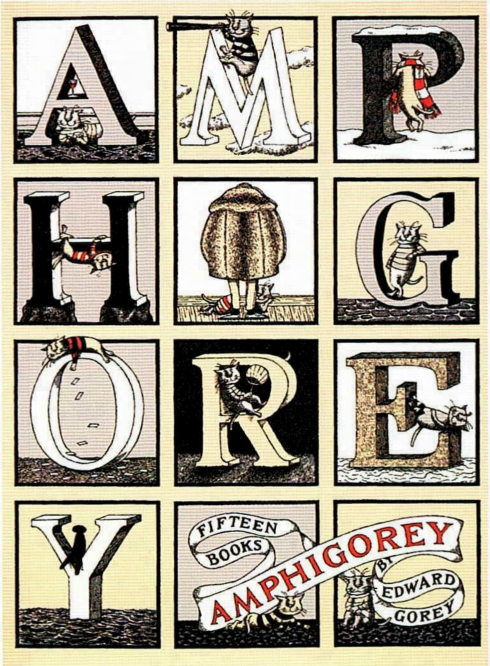
Mazinga Z è gigantesco: è alto 18 metri, pesa 20 tonnellate, può correre a 260 km orari, volare a 3 Mach di velocità. Possiede inoltre un formidabile arsenale di armi. Costruito in un nuovo impenetrabile metallo, la Lega Z, e spinto dall'energia fotonica, non potrà che costituire una seria minaccia per il dott. Inferno.

Seguito da *Il Grande Mazinga* e *God Mazinger*, *Mazinga Z* è stato uno dei primi manga dell'emergente genere dei super-robot "mecha" e il primo a inserire al comando un umano all'interno di un robot gigante, caratteristica presto imitata nel genere. Pare che Go Nagai, uno dei grandi innovatori del manga (ricordato anche per *Devilman* e per un curioso adattamento della *Divina Commedia* di Dante), abbia ideato *Mazinga Z* mentre si trovava nel traffico pensando a quanto sarebbe stato bello se la sua macchina si fosse potuta trasformare, portandolo lontano dagli ingorghi stradali. **BS**

Amphigorey 1972

Edward Gorey

Prima edizione Perigree (USA)
Autore USA (1925–2000)
Genere Orrore, umorismo **Riconoscimenti** Horror Writers Association Lifetime Achievement Award (2000)



Tra i talenti più importanti nel mondo del libro illustrato per mezzo secolo, Edward Gorey delineò così distintamente il proprio stile visivo che "Goreyesque" è diventato un aggettivo per definire una forma particolarmente dark dell'immaginario gotico. Gorey ha pubblicato più di quattro dozzine di libri brevi durante la sua vita, molti dei quali per etichette editoriali dalle tirature estremamente piccole. Le quattro edizioni omnibus delle sue opere raccolgono la maggior parte di queste storie, di cui la prima è la migliore. Originariamente pubblicato nel 1972 raccogliendo lavori che all'epoca avevano quasi vent'anni, *Amphigorey* si apre con *L'arpa senza corde*, primo libro di Gorey ed esempio folgorante del suo stile. Gorey lasciò gli Stati Uniti solo una volta durante la sua vita, ma le lotte di Clavius Earbrass in *L'arpa senza corde* per scrivere un romanzo, mescolavano così stranamente una sensibilità della borghesia vittoriana con un senso onirico del terrore che molti lettori credettero che fosse un artista inglese.

Altri libri della raccolta esplorano il bizzarro, il cupo e il leggermente grottesco. Scrivere opere in versi divenne il suo marchio di fabbrica, e la lettura di racconti come *La losanga fatale* o *I piccoli Gashlycrumb* presagisce la sensibilità per il fantastico e il gotico di un regista alla Tim Burton. I disegni di Gorey, che variano da semplici vignette di insetti colorati a ritratti finemente tratteggiati di deprimenti latifondisti, sono realizzati in modo superbo e potrebbero raccontare la storia anche in assenza di testo, come in *L'ala ovest*. Pochi disegnatori furono tanto coerenti nei loro temi e nei loro gusti quanto Edward Gorey. **BB**

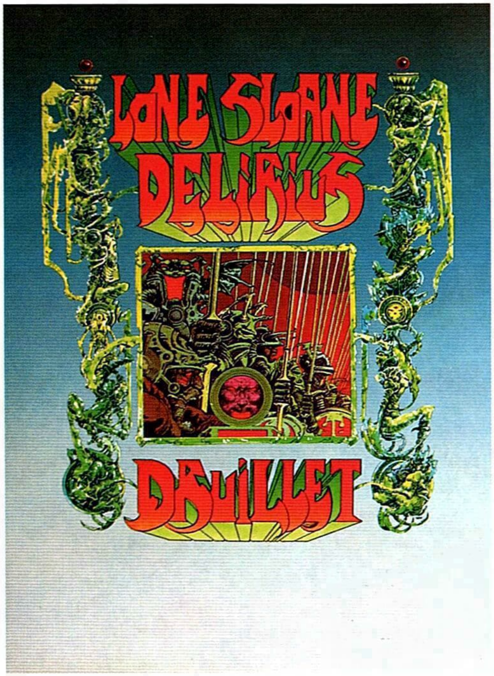
"Disse una ragazza che, sul suo divano, fu aggredita da un giovane villano: 'Tale eccesso di fuoco, è del tutto fuori luogo.' E il polso gli ruppe con il suo ventaglio."

Altre opere di Edward Gorey
Il calzino abbandonato
La bicicletta epilettica
Il divano spossato

Delirius 1972

Jacques Lob Philippe Druillet

Prima edizione *Pilote* (Francia)
Autori Lob (Francia, 1932–90); Druillet (Francia, 1944)
Genere Fantascienza
Riconoscimenti European SF Award for Comics (1972)



Altre opere di Philippe Druillet
Chaos
Nosferatu
Salammbô
Vuzz
Yragaël con Michel Demuth

Philippe Druillet e il suo personaggio *Lone Sloane* erano già molto noti quando *Delirius* fece il suo debutto a puntate su *Pilote*. L'artista francese aveva creato *Lone* nel 1966 con la storia *Il Mistero dell'Abisso*, per poi proseguire le sue avventure sulle pagine del settimanale.

Tuttavia con *Delirius*, la saga del neo-terrestre dagli occhi rossi acquista un inatteso spessore. La trama, intessuta con Jacques Lob, uno dei più talentuosi sceneggiatoti francesi di quegli anni, inizia in modo alquanto tradizionale. Personaggio ribelle e in fuga, braccato dall'imperatore Shaan, Lone Sloane è reclutato da un misterioso ordine religioso, la Redenzione Rossa. La sua missione consiste nel recuperare il ricco bottino di tasse imposte dai suoi datori di lavoro a Delirius, il leggendario pianeta dai centomila piaceri. Molte insidie attendono il nostro eroe, ma Sloane riesce a trasformare la missione a suo vantaggio, piantando i semi del caos sul pianeta prima di sparire.

"Per anni il grande pirata Shonga ha pianificato questo attacco, e ora è giunto il momento!"

Il ritratto realizzato da Druillet di questo folle mondo è paralizzante ed estremo sotto ogni punto di vista, a metà strada tra il nero abissale e una visione paradisiaca. Appassionato di fantascienza e profondamente influenzato da H. P. Lovecraft, l'artista suggerisce l'impressione di avere davvero visitato un'altra realtà. La sua visualizzazione di un universo galattico, abitato da migliaia di forme di vita, ha un che di onirico. Con il montaggio delle sue tavole, le sue prospettive personali, le sue scenografie assurde e la sua epica, Druillet, il creatore di mondi, s'impone come un visionario in grado di immaginare un universo dalle regole uniche (e graficamente irriproducibili). **NF**

Dosei jidai 1972

Kazuo Kamimura

Traduzione titolo in italiano *L'età della convivenza*
Prima edizione Bukkingu (Giappone)
Autore Giappone (1940–86)
Genere Per adulti, drammatico

In Giappone, come in gran parte del resto del mondo, la fine della Seconda guerra mondiale portò a un boom demografico. I cosiddetti *Dankai no sedai*, o generazione dei baby-boomer, divennero il nucleo della società dei tardi anni Sessanta. Durante il dopoguerra, i valori e le attitudini della società giapponese subirono un cambiamento radicale, influenzati da fattori come la sconfitta militare del Giappone, la rapida crescita economica e l'attivismo studentesco.

Dosei jidai, pubblicato per la prima volta a puntate nel 1972, cattura brillantemente lo spirito di questo periodo, attraverso la storia di una giovane coppia. Un tempo compagni di classe, Kyoko, tipica impegnata giapponese, e Jiro, di professione illustratore, decidono di andare a vivere insieme solo tre giorni dopo il loro primo appuntamento. L'idea di una coppia non sposata che vive sotto lo stesso tetto era già scandalosa, all'epoca, ma l'ingenua coppia – Jiro ha solo ventitré anni e Kyoko ha solo ventun anni – sceglie di non sposarsi. La purezza del loro amore è bellissima quanto fragile e talvolta brutale, al punto che Kyoko inizia a crollare psicologicamente.

"L'amore è bello, quindi anche il peccato commesso da una coppia dev'essere bello."

Il disegno di Kamimura è tutt'altro che esplicito nel descrivere la relazione sessuale della coppia: è l'eleganza a creare sensualità, invitando il lettore nella profondità del loro mondo, intossicante ed erotico. Il suo tratto al pennello, ispirato allo stile pittorico *Nihonga* fu una rarità anche nel mondo degli illustratori giapponesi. L'espressione usata per il titolo, *Dosei jidai* (lettalmente: un periodo di vita insieme) fu inventata dall'artista stesso e fu premiata in Giappone con un "Premio alla parola più popolare dell'anno". **TS**



Letture simili
Akuma no youma aitsu Kazuo Kamimura
Lady Snowblood (Shurayukihime) Kazuo Koike e Kazuo Kamimura
Shinanogawa Hideo Okazaki e Kazuo Kamimura

Zil Zelub 1972

Guido Buzzelli

Prima edizione *Charlie* (Francia)
Autore Italia (1927–92)
Genere Grottesco
Riconoscimenti Yellow Kid per l'autore italiano (1973)

Questo libro racconta la storia di un musicista che vive un'avventura assurda e allucinata. Zil Zelub – anagramma del nome dell'autore – si sveglia scoprendo di avere perso il controllo dei propri arti. Le sue gambe, braccia e torso si sono fisicamente staccate dal corpo e se ne vanno in giro vivendo di vita propria (ad esempio, un braccio pare ossessionato dal sesso e salta addosso a ogni bella donna). Per curarsi, Zil si rivolge a un chirurgo, un chiromante, uno psicanalista e a un cinico amico politico che lo "vende" a Choky, un ambiguo uomo d'affari, responsabile della diffusione di una strana invasione provocata dall'inquinamento della sua azienda chimica: una massa di uccelli di plastica. Il destino di Zelub e del suo tentativo di riprendere il controllo del proprio corpo e identità, in una perversa società del genere, sarà quello di essere sconfitto.

In una società afflitta dal sudiciume del consumismo sfrenato e dalla devastazione di qualsiasi illusione etica – marcando così una distanza da una visione progressista della lotta di classe dominante ai suoi tempi – le storie di Buzzelli sono apologhi sulla società moderna disegnati con incredibile virtuosismo, vicino al teatro patafisico, al cinema di Buñuel e ai disegni grotteschi di Francisco Goya: come è stato scritto, Buzzelli è stato una sorta di "Michelangelo dei mostri". Già pittore e poi autore di fumetti commerciali, Buzzelli passò a una produzione maggiormente autoriale solo negli anni Settanta, stimolato dal successo critico ottenuto in Francia dal suo primo graphic novel, *La rivolta dei Racchi* (1966), tradotto dalla rivista *Charlie* da un entusiasta George Wolinski. **MS**

Lady Snowblood 1972

Kazuo Koike Kazuo Kamimura

Traduzione titolo in italiano *Principessa della neve candida*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autori Koike (Giappone, 1936); Kamimura (Giappone, 1940–86) **Genere** Avventura

In questo racconto di una spadaccina solitaria che vaga per un Giappone ventoso, Kazuo Koike mostra l'aggraziata assassina Yuki– il cui nome in giapponese significa "neve". Il nome dal suono aggraziato e la bellezza contrastano con la violenza fredda e brutale delle sue azioni. Yuki è una spadaccina mercenaria, che venera il dio denaro, lasciandosi alle spalle una scia di sangue. Il suo codice non è quello del samurai ma quello della vendetta, che pratica con evidente distacco emotivo. Fredda come il suo stesso nome, non ha remore nel costringere un cocchiere a violentare una passeggera, o a uccidere qualcuno dopo aver promesso il contrario.

All'interno di questa poetica violenza si trovano affascinanti aneddoti storici che definiscono il tempo e lo spazio del racconto. Il Giappone del XVIII secolo è colmo di ingiustizie: la rivolta scoppiata nel 1873 nasce dalla rabbia contro la coscrizione imposta dal governo; le donne vengono rapite e costrette a prostituirsi. Scendendo come un angelo della vendetta in difesa delle masse oppresse, Yuki distrugge i balli di Rokumeikan, eventi di carità indetti dalla classe dirigente giapponese che, in realtà, non erano altro che nottate scandalosamente dissolute.

In questo manga adulto, le scene di violenza e di sesso sono esplicite. La violenza sessuale vi è rappresentata come un gesto squallido, in uno strano contrasto con le affascinanti scene in cui Yuki combatte nuda massacrando i suoi nemici. *Lady Snowblood* è una storia quanto mai cupa, e la bella protagonista di Koike è stata l'ispirazione per Quentin Tarantino nella creazione di *Kill Bill*. **SW**

Lady Snowblood è ambientato in un mondo dalle tinte oscure, come lo rappresenta Kazuo Kamimura. ➡



Hyoryu Kyoshitsu 1972

Kazuo Umezu

Traduzione titolo in italiano *La scuola trasportata*
Prima edizione Shonen Sunday (Giappone)
Autore Giappone (1936)
Genere Horror

In un giorno qualunque agli inizi degli anni Sessanta, l'istituto elementare Yamato di Tokyo sparisce improvvisamente dalla faccia della terra, trasportato nel futuro con tutti coloro che vi sono all'interno – quasi 900 alunni e i loro insegnanti – che si ritrovano su un pianeta straordinariamente inospitale e completamente disabitato.

La storia è raccontata dal punto di vista di un giovane coraggioso di nome Sho Takamatsu, che presto diventa il capo dei bambini. Stimolato dal ricordo della madre, con la quale talvolta riesce a comunicare telepaticamente, Sho organizza piani per la sopravvivenza, quando si trova di fronte a un'incredibile serie di eventi pericolosi: attacchi di mostri, malattie, eruzioni vulcaniche, tsunami e scontri mortali tra i bambini e i loro insegnanti, in parte impazziti.

Kazuo Umezu non fornisce mai spiegazioni sul mondo iper-ostile in cui ha trasportato i personaggi, né spiega la ragione dell'improvviso spostamento della scuola. A muovere il racconto in *Hyoryu Kyoshitsu* è la cruda rappresentazione di una comunità umana ricondotta ai suoi istinti più primitivi, oltre alla sua audacia narrativa: l'esplicita rappresentazione della morte dei bambini, all'epoca, fu una vera e propria trasgressione di un tabù del manga. Il bacino di lettori di *Hiyoryu Kyoshitsu* va ben oltre la fascia d'età a cui era inizialmente indirizzato. Anche lo stile di disegno, una sorta di cupo espressionismo, è assai lontano dagli stilemi del manga convenzionale. Con questa sua intensa opera, Umezu ridefinì i canoni stilistici dell'horror e gettò le basi per un genere oggi florido in Giappone. **NF**

Lady Oscar 1972

Riyoko Ikeda

Titolo originale *Versailles no Bara*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Storico

Lady Oscar, il capolavoro di Riyoko Ikeda, ha reso l'autrice una star dello shojo manga (fumetto per ragazze) degli anni Settanta. La Ikeda iniziò a lavorare alle pagine elaborate ed emotive di questo racconto della Francia pre-rivoluzionaria quando ancora era una studentessa, e per dargli il nome si ispirò alla figura di Maria Antonietta, la vivace arciduchessa austriaca che divenne regina nel 1774.

Nel *magnum opus* della Ikeda, Maria Antonietta divide la scena con Oscar de Jarjayes, una nobildonna che, tramite uno dei classici espedienti dello shojo manga, l'ambiguità sessuale, si veste da uomo e comanda la Guardia reale. A differenza dei reali, Oscar conosce bene la situazione sociale e si rende conto dello stato precario in cui verte la monarchia, ma si ritrova inerme di fronte a Maria, i cui fallimenti come regina non fanno che fomentare lo scoppio della rivoluzione.

L'arrivo di uno splendido conte svedese a Versailles riesce a peggiorare ulteriormente la situazione di entrambe le donne, ma l'autrice non manca di descrivere anche la vita fuori dalla corte. Inoltre, seguiamo le vicende di Rosalie e Jeanne, due sorelle nate nella povertà che, con metodi diversi, si battono per entrare nelle grazie della regina. Non dobbiamo però farci ingannare dal disegno sfarzoso e decorativo; *Lady Oscar* bilancia perfettamente gli stereotipi dello shojo manga, come gli occhioni brillanti, con una trama ricca di delitti, complotti e abusi della classe reale. Oscar, in particolare, è una creazione splendida, ammirata dagli uomini e dalle donne ma totalmente devota al dovere. **EL**

Man from Utopia 1972

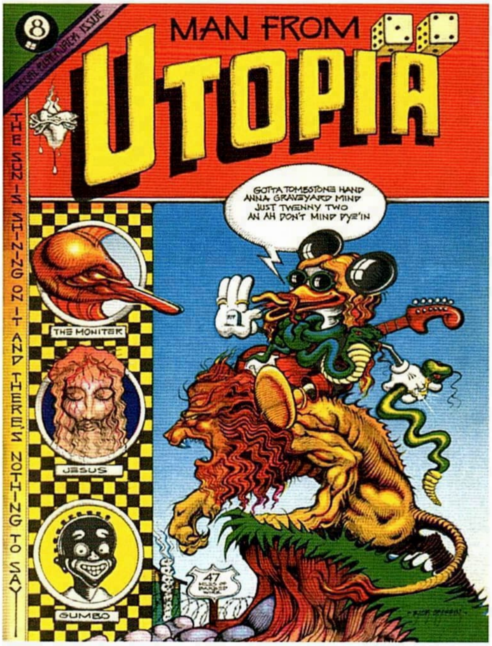
Rick Griffin

Traduzione titolo in italiano *L'uomo di Utopia*
Prima edizione San Francisco Comic Book Co. (USA)
Autore USA (1944–91)
Genere Underground

Questa bellissima raccolta di disegni, strisce e vignette dell'artista californiano Rick Griffin mostra sia la sua bravura di disegnatore, sia la personale spiritualità che illumina tutto il suo lavoro. Conosciuto principalmente per i suoi poster di concerti per gruppi musicali come The Jimi Hendrix Experience e Grateful Dead (per i quali disegnò la copertina dell'album *Aoxomoxoa* nel 1969), Griffin approdò senza sforzo al fumetto underground.

Man from Utopia si allontanava dal regolare formato delle strisce, senza abbandonarlo completamente. I disegni e le idee di Griffin, ispirate dalla spiritualità, appaiono intorno a una serie di vignette e disegni difficili da decifrare. La conversione al cristianesimo di Griffin nel 1964 è rappresentata con immagini forti di cuori sacri, crocifissioni e resurrezioni che pulsano dappertutto. Compaiono anche un personaggio a forma di occhio (ispiratogli da un incidente quasi fatale che gli provocò la dislocazione di un occhio) e una lampadina a forma di muso di delfino, che diventarono entrambe sue immagini ricorrenti.

Nella pagina doppia centrale vediamo un'armata di bulbi oculari centurioni romani che combatte contro un'armata di bulbi oculari nazisti; una testa nera di un delfino oscilla tra le due fazioni in guerra, mentre un cavallo da guerra cornuto appare al di sopra di un parapetto. Il titolo della scena, presumibilmente un'affermazione contro la guerra, è rappresentato da fila di denti strappati che gradualmente si trasmutano in elmetti e, infine, in teschi. È questa avvincente combinazione di misticismo e surrealismo allucinato che rende *Man from Utopia* un fumetto unico al mondo. **EP**



"Incontriamoci sulla superstrada, e portami le mie scarpe da corsa, sono di nuovo in pista, e non ho più tempo da perdere!!!"

Altre opere di Rick Griffin
All Stars #2 con altri autori
The Gospel of John
Heart and Torch: Rick Griffin's Transcendence
Tales from the Tube con altri autori
Zap Comix #3 con altri autori

Devilman 1972

Go Nagai

Titolo originale *Debiruman*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1945)
Genere Azione, horror

Go Nagai, soprannominato dai fan il "fumettista posseduto", lanciò *Devilman* a puntate sulla rivista *Shukan Sunday*. Il protagonista della storia, lo studente di liceo Akira Fudo, viene a sapere che la Terra sta per affrontare una terribile catastrofe. Secondo il suo vecchio amico Ryo Asuka, la malvagia Tribù dei demoni, che nell'antichità governava la Terra, sta per tornare in vita dopo un'ibernazione secolare, e il mondo ha bisogno di un eroe altrettanto potente per essere salvato dall'invasione. Convinto dalle parole di Ryo, Akira decide di combattere i demoni fondendosi con uno di loro e diventando così Devilman, un demone dal cuore umano. Tuttavia, mentre la battaglia di Devilman contro i demoni si fa più intensa, i suoi nemici iniziano a possedere gli umani. Il terrore spinge gli uomini l'uno contro l'altro, e presto prendono a uccidersi a vicenda.

Devilman era inizialmente basato su un'opera precedente dell'autore, *Mao Dante*, e fu creato già con l'idea di un adattamento animato per la televisione. Nonostante la versione a fumetti e quella animata avessero un incipit simile, la trama di Nagai prese però strade diverse, persino contraddittorie. La *anime* raccontava una storia moralista di genere supereroistico, ma quando il pubblico lesse la versione a fumetti, fu scioccato nel trovare non solo una trama diversa, ma addirittura scene di violenza estrema mai viste nel cartone animato.

In ogni modo, la versione a fumetti di *Devilman* divenne in seguito fonte di ispirazione per numerosi altri fumetti, inclusi gli stessi spin-off nagaiani *Devil Lady*, *Amon* e *Violence Jack*, e diversi omaggi da parte di altri autori. **TS**

Giraffe 1973

"Mordillo"

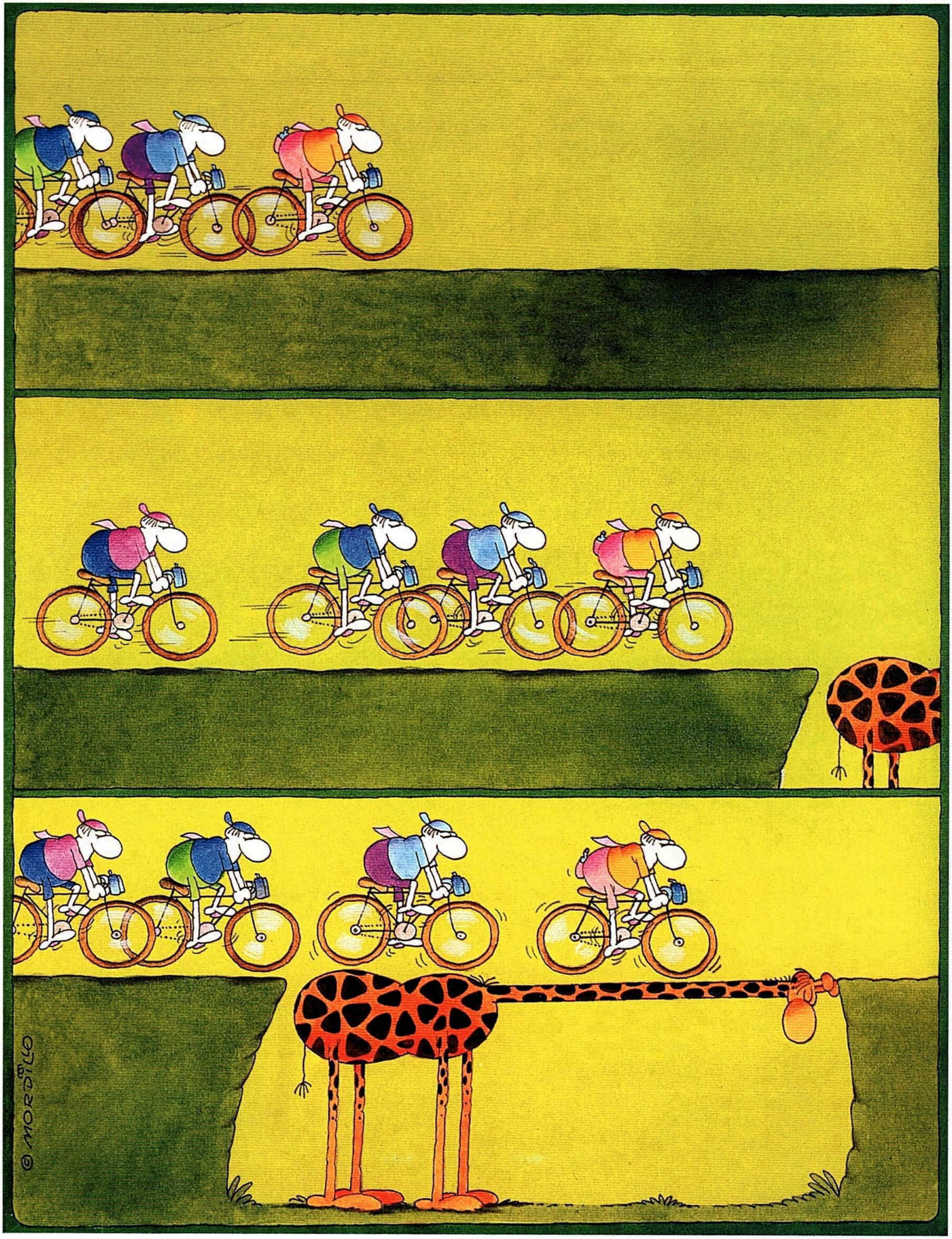
Titolo originale *Mordillo cartoons*
Prima edizione Editorial Nueva Senda (Argentina)
Autore Guillermo Mordillo (Argentina, 1932) **Genere** Umorismo **Riconoscimenti** Phénix de l'Humour 1973

È nelle parole dell'artista del mimo Marcel Marceau, "l'imprevedibilità colpisce come un pugno", che si può trovare una possibile definizione dell'approccio umoristico muto di Mordillo, il fumettista argentino nato negli anni Trenta diventato, secondo lui stesso, un cittadino del mondo. Che si tratti di vignette a pagina intera o più vignette sequenziali, i fumetti di Mordillo esprimono il concetto della rappresentazione del caos partendo dal suo opposto: l'ordine totale – ma un ordine ridicolo che sfrutta la bidimensionalità della pagina come una risorsa e non come un limite. Le gag di Mordillo nascono dal tradimento del nostro senso della prospettiva: una giraffa sembra avere la luna sulla groppa, ma quando l'animale cammina, il suo collo sbatte proprio contro di essa.

Dando un senso all'irrazionale grazie all'uso di inquadrature ampie e di una distribuzione chirurgica del colore (l'unica superficie bianca delle sue vignette è rappresentata dai personaggi umani), Mordillo dimostra che ogni sistema di regole può fornire materiale per la commedia. Mordillo distrugge con fare leggero i limiti fisici del mondo lasciando che tutto venga governato dalla logica surreale delle vignette e del fumetto, e da un forte senso di meraviglia. Il suo personalissimo senso dello spazio gli permette ambientazioni ideate con approccio dadaista, come ad esempio un campo di calcio tra le montagne.

Milan Kundera una volta disse: "un vero genio dell'umorismo non è chi è in grado di farci ridere di più, ma chi scopre la commedia in situazioni nuove". Secondo questa definizione, e per molti altri inesplicabili motivi, Mordillo è di fatto un genio. **JMD**

Mordillo trova irresistibilmente divertente la forma delle giraffe. ➡


© MORDILLO

Gen di Hiroshima 1973

Keiji Nakazawa

Titolo originale *Hadashi no Gen*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1939-2012)
Genere Drammatico, storico

Keiji e sua madre furono i soli membri della famiglia a sopravvivere alla bomba atomica di Hiroshima. Quando la madre morì nel 1966, gli fu detto che le sue ceneri erano troppo radioattive perché potesse tenerle. Quest'ultimo trauma fu la scintilla che lo condusse a rivisitare i propri ricordi infantili del bombardamento in quest'opera semi-autobiografica.

Gen è un normale bambino di sei anni che vive a Hiroshima nel 1945, in una famiglia che lotta per andare avanti. Mentre lui e il fratello riescono innocentemente a vedere il lato migliore di ogni cosa, il padre è emarginato per il suo dissenso verso il regime. Eppure, la guerra sembra lontana da Gen e la sua famiglia, almeno fino al giorno dello sgancio della bomba. Senza risparmiare dettagli, Nakazawa ci mostra orrori inimmaginabili: uomini con la pelle staccata, un cavallo in fiamme in fuga per le strade devastate, la famiglia di Gen che gli brucia davanti agli occhi. Gli orrori, peraltro, non hanno fine: il dopobomba non è affatto semplice, per Gen, che cerca di prendersi cura della madre e del fratellino appena nato in un mondo radioattivo attraversato da malattia e morte.

Evidentemente Nakazawa è perseguitato, non solo dal ricordo di quel fatidico giorno e da ciò che ne è seguito, ma anche dalla mentalità del Giappone dell'epoca, una società che considerava i coreani e i cinesi esseri inferiori e si attendeva che i giovani si sacrificassero in missioni kamikaze perché la vergogna era ritenuta peggio della morte. *Gen di Hiroshima* è destinato a educare i più giovani, anche se è bene che i genitori siano prudenti: poche opere illustrate sanno essere tanto dure. **BD**

Sanpei 1973

Takao Yaguchi

Titolo originale *Tsurikichi Sanpei*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1939)
Genere Sportivo

Prima dell'arrivo di *Sanpei*, nessuno avrebbe mai pensato che l'arte della pesca avrebbe potuto essere tanto contagiosa. Ma quando, alla fine degli anni Settanta, la serie a fumetti raggiunse il vertice del suo successo, in Giappone generò un vero e proprio fenomeno nazionale, con negozi di pesca che aprivano ovunque e rendendo molti fiumi affollati di aspiranti pescatori. Dalla pesca tradizionale con esca a quella a mosca o a rete, la serie mostra ai lettori una varietà di stili padroneggiati dal giovane Sanpei, impegnato ad acchiappare pesci "misteriosi".

La chiave del successo del fumetto era il fatto che fosse tanto informativo quanto divertente. L'autore Yaguchi era egli stesso un pescatore e la sua esperienza appare evidente sia nelle dettagliate descrizioni che nelle precise illustrazioni dei pesci. *Sanpei* divenne così una specie di piacevole alternativa ai severi manuali di pesca.

Yaguchi, fumettista solo da adulto, fece il suo debutto a trent'anni, nel 1969. *Sanpei* fu serializzato solo pochi anni dopo, tra il 1973 e il 1983, sulla rivista *Weekly Shonen Magazine*. Il titolo vinse il Kodansha's children's award nel 1974 e la serie animata ad esso ispirata, trasmessa per due anni dal 1980, fu anch'essa un successo. Il cartone animato divenne in seguito assai popolare in Corea, Taiwan e Italia. Anche la nuova serie del 2001 fu un successo, a cui seguì un adattamento in lungometraggio nel 2009. *Sanpei* è un raro esempio di fumetto in cui le passioni di un giovane artista sconosciuto hanno prodotto a un'opera eccellente. **TS**

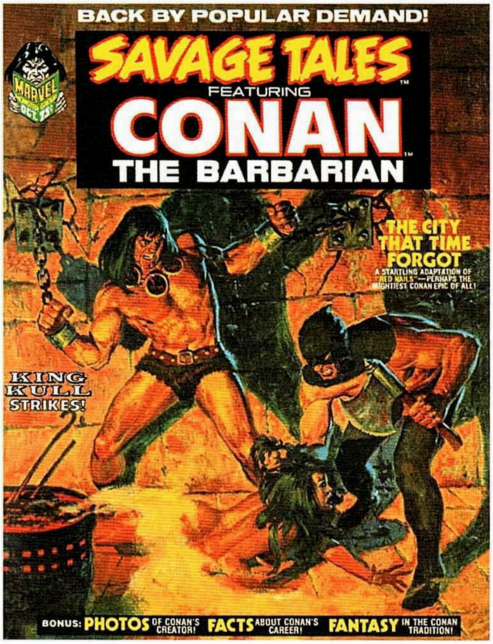
Conan
Unghie Rosse 1973

Roy Thomas Barry Windsor-Smith

Titolo originale *Conan – Red Nails* (USA)
Prima edizione *Savage Tales* magazine (USA)
Autori Thomas (USA, 1940); Windsor-Smith (Gran Bretagna, 1949) **Genere** Fantasy, avventura

"Unghie rosse" è stata l'ultima avventura di Conan il Barbaro scritta dall'autore pulp texano Robert E. Howard prima del suo suicidio nel giugno del 1936. Howard confessò in una lettera che si trattava della "storia più sanguinosa, sexy e strana che abbia mai scritto" e questo adattamento di Roy Thomas e Barry Windsor-Smith coglie mirabilmente gran parte della morbosa attrattiva e della carica sessuale del testo originale. Nel momento in cui produssero "Unghie rosse", Thomas e Windsor-Smith avevano già realizzato una ventina di episodi di *Conan il barbaro* per la Marvel Comics. Dopo un avvio lento, *Conan* si rivelò un grande successo. Nel 1973 la rivista spin-off in bianco e nero *Savage Tales*, non soggetta alle stringenti regole del Comic Book Code, offrì agli autori la libertà sufficiente per creare la loro più lunga, esplicita e intensa collaborazione.

La storia vede Conan e la sua compagna Valeria in viaggio per raggiungere una remota città-stato popolata da due tribù in guerra che stanno estinguendosi. I due incontrano bestie in agguato, cerimonie occulte, visioni ipnagogiche, fattucchiere bisessuali, laboratori per il taglio della droga, il tutto in atmosfere di decadenza e di morte. Nel giro di cinque anni, il disegnatore di origine inglese Windsor-Smith passò dall'essere un imitatore abbastanza grezzo di Jack Kirby a un disegnatore più elegante e raffinato, consapevole del simbolismo fallico e necrofilo del lavoro di Aubrey Beardsley, o dei pittori vittoriani preraffaelliti. Thomas, al tempo principale scrittore ed editor alla Marvel, scrisse con questa sceneggiatura un coinciso distillato della singolare, estrema visione di Howard. **AL**



"In fila su polverose mensole piene di barattoli, innumerevoli teste umane, perfettamente conservate, fissano gli intrusi con occhi privi di emozioni."

Letture simili
Blackmark Gil Kane e Archie Goodwin
Conan the Barbarian #24 ("La canzone di Red Sonja") Roy Thomas e Barry Windsor-Smith
Elric #1–6 Roy Thomas, P. Craig Russell e Michael T. Gilbert

L'Uomo Ragno
La morte di Gwen Stacy 1973

Gerry Conway "Gil Kane" e John Romita



Titolo originale *The Amazing Spider-Man. The Night Gwen Stacy Died* **Prima edizione** Marvel Comics (USA) **Autori** Conway (USA, 1952); Eli Katz (Lettonia-USA, 1926–2000); Romita (Italia-USA, 1930) **Genere** Supereroi

La storia di Spider-Man "La morte di Gwen Stacy" enuclea i cambiamenti che cominciavano ad affacciarsi nel genere supereroistico nei primi anni Settanta. Durante la Silver Age era un dato di fatto che i comprimari del cast non dovessero subire alcun danno permanente. Alicia, la ragazza de La Cosa, poteva essere catturata e trasformata in un mostro, le ragazze di Thor potevano essere rapite e tenute in ostaggio – ma che costoro potessero morire andava contro a chiare regole non scritte.

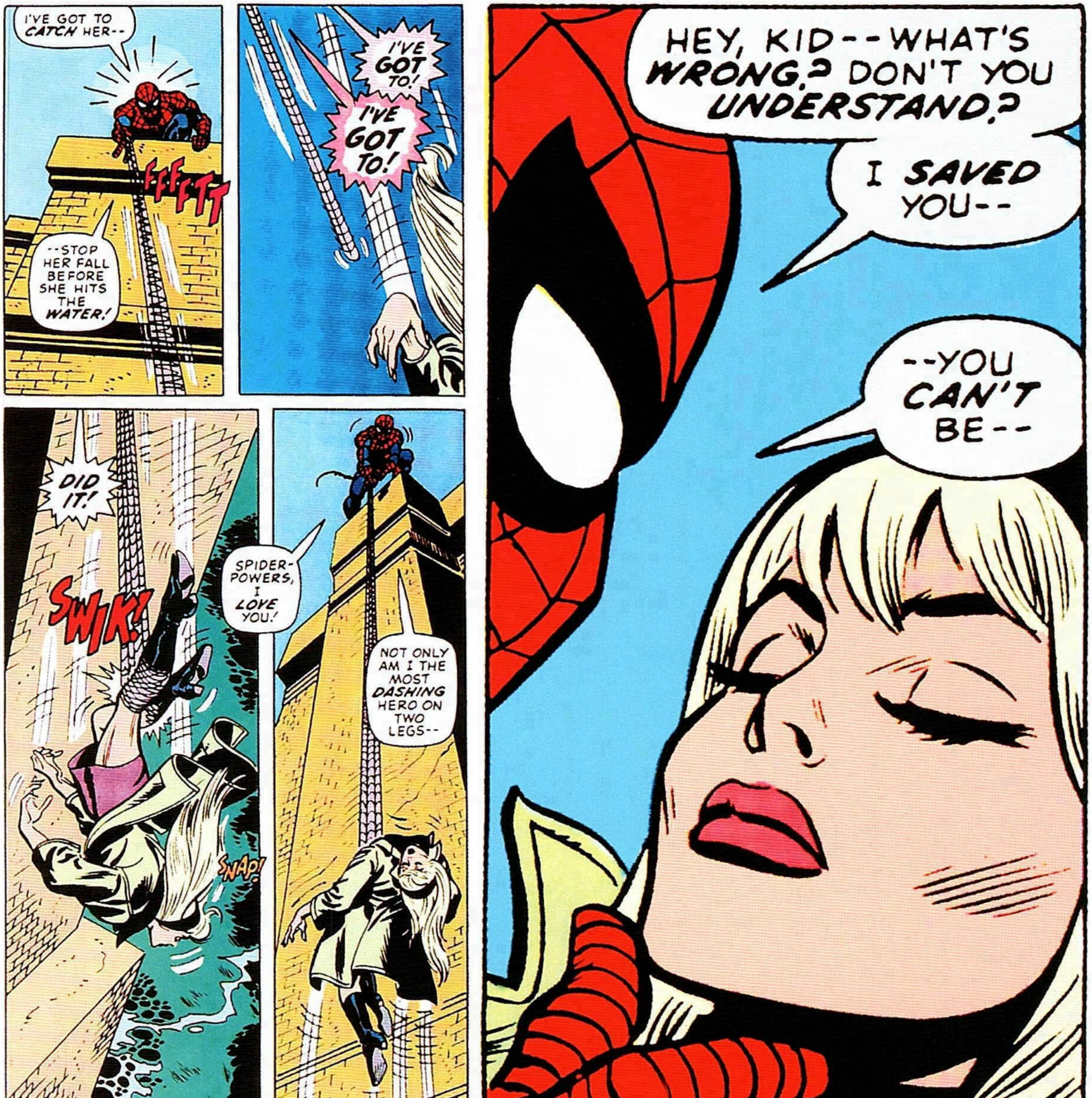
"La morte di Gwen Stacy" ruppe tutte quelle regole. Goblin cattura la fidanzata di Peter Parker, Gwen Stacy, e la tiene in ostaggio in cima al ponte George Washington di New York. L'Uomo Ragno arriva a salvarla, ma Gwen viene gettata giù dal ponte dal criminale. Spider-Man è convinto di averla salvata ma, con un uso brillante della transizione da una pagina all'altra, scopriamo che Gwen è già morta prima che Spider-Man la intercetti con una delle sue ragnatele. Gwen è morta, e non c'è niente che l'Uomo Ragno possa fare al riguardo. Sconfiggere Goblin (che sembra anch'egli morire alla fine di questa storia) non può riportare Gwen Stacy in vita. Fatto un po' insolito per un personaggio di un popolare fumetto di supereroi, Gwen scomparve da allora (anche se, di quando in quando, ricompare sotto forma di un clone). A differenza della morte di Fenice Nera degli X-Men (1980) e dello stesso Superman (1992), la sua non è una "morte da fumetto" temporanea, reversibile, e il suo effetto psicologico su Spider-Man è stato un elemento chiave della sua evoluzione e della maturazione della sua personalità. **RR**

"Tu sei il bastardo che sta per pagarla! Hai ucciso la donna che amo, per questo morirai!"

Letture simili

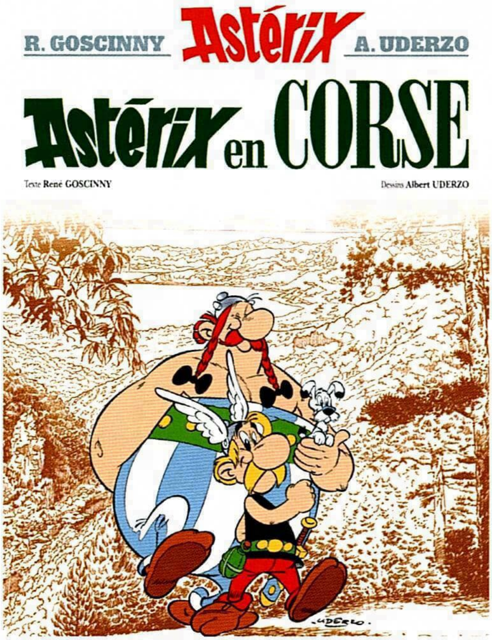
Amazing Spider-Man Stan Lee e Steve Ditko
La morte di Superman Dan Jurgens, Jerry Ordway, Louise Simonson e Roger Stern; Jon Bogdanove, Tom Grummett e Jackson Guice

La morte di Gwen obbliga Spider-Man ad imparare una dura lezione. ➡


I'VE GOT TO CATCH HER--
FFFFFTT
--STOP HER FALL BEFORE SHE HITS THE WATER!
I'VE GOT TO!
I'VE GOT TO!
DID IT!
SWIK!
SNAP!
SPIDER-POWERS, I LOVE YOU!
NOT ONLY AM I THE MOST DASHING HERO ON TWO LEGS--
HEY, KID--WHAT'S WRONG? DON'T YOU UNDERSTAND?
I SAVED YOU--
--YOU CAN'T BE--

Asterix in Corsica 1973

René Goscinny Albert Uderzo



Titolo originale *Astérix en Corse*
Prima edizione *Pilote*, collected by Dargaud (Francia)
Autori Goscinny (Francia, 1926–77); Uderzo (Francia, 1927) **Genere** Storia, umorismo

"Non ti piace, mia sorella? / Ma certo che mi piace... / Quindi ti piace mia sorella!!! / Trattenetemi o ammazzo lui e i suoi imbecilli!"

Altre storie di *Asterix*
Asterix e i Goti (*Astérix et les Goths*)
Asterix e i Belgi (*Astérix chez les Belges*)
Asterix e i Britanni (***Astérix chez les Bretons***)
Asterix in Iberia (*Astérix en Hispanie*)
Asterix e gli Elvezi (*Astérix chez les Helvètes*)

Come nella maggior parte delle avventure di Asterix, il soggetto di Asterix in Corsica è abbastanza semplice. La storia prende il via quando i galli s'imbattono fortuitamente in un prigioniero del campo di Babaorum nel celebrare rumorosamente l'anniversario della vittoria sui romani di Gergovia. I prigioniero, Ocatarinetabelascixscix, è un fiero e permalosissimo Corso, che descrive il suo paese come "l'incubo dei romani". Il che, naturalmente, fa nascere un'immediata simpatia. Curiosi di scoprire come gli abitanti di questa lontana e sconosciuta contrada trattino il comune nemico, Asterix e Obelix decidono di accompagnare il loro nuovo amico in Corsica. Il loro principale compito, una volta giunti, sarà impedire al locale governatore romano di fare ritorno a Roma con le ricchezze saccheggiate sull'isola, scoprendo al contempo le pittoresche e insolite usanze locali, fonte di innumerevoli sorprese.

Questa fu l'ultima delle avventure di Asterix pubblicata su *Pilote*, la rivista che aveva ospitato le avventure del personaggio sin dal suo esordio, e costituisce un'ennesima conferma del talento dei suoi due autori. I disegni di Uderzo fanno sfoggio di una precisione e di una vitalità raramente raggiunti, da assaporare con gusto. Quanto alle sceneggiature di Goscinny, il nostro gioca ancora una volta con mille rinvii culturali, divertendosi nel presentare le ben note peculiarità dell'*Île de Beauté* (com'è soprannominata la Corsica) e i suoi abitanti: vendette, castagne, riposini, formaggi mefitici, contorti intrighi politici e, naturalmente, la ben nota permalosità dei suoi abitanti. Un gioiello di intelligenza e umorismo. **NF**

Black Jack 1973

Osamu Tezuka

Titolo originale *Burakku Jakku*
Prima edizione Akita Shoten (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Drammatico

Osamu Tezuka portò a termine gli studi di medicina, ma decise di non praticare la professione. In parte fu per la sua frustrazione nei confronti del sistema sanitario giapponese, e *Black Jack* è una versione idealizzata del dottore che avrebbe voluto essere, con in più il vantaggio di abilità sovrumane.

Da bambino Black Jack è vittima di un'esplosione, le cui conseguenze sono alcune cicatrici e una paralisi degli arti durata diversi anni. Diventato medico senza licenza, è spesso minacciato dalle autorità, ma la sua reputazione è tale che chiunque sia in grado di permettersi i suoi servizi non esita a contattarlo. La sua parcella è comunque esorbitante, a volte pari a tutto ciò che un paziente ha da offrirgli, e non tutti accettano di buon grado. Egli ritiene infatti la vita inestimabile e degna di essere difesa a ogni costo, e si aspetta lo stesso atteggiamento dai suoi pazienti. Con un punto di vista diametralmente opposto è invece il personaggio di Kiriko, che pratica l'eutanasia. Quando non è in viaggio, Black Jack vive con Pinoko, una ragazza di diciotto anni, un cistoma teratogeno vivente, creata dal dottore rimuovendola dalla sorella siamese e attribuendole un esoscheletro in plastica. Pinoko, il cui nome è un chiaro riferimento a Pinocchio, si definisce moglie di Black Jack e sa essere molto gelosa, ma nonostante l'età è un essere innocente, alla costante scoperta del mondo.

Black Jack è composto da 242 episodi, ognuno generalmente di venti pagine. Tezuka è abile nel mantenere alta la tensione drammatica in ciascuno di essi, mostrando Black Jack alle prese con sfide tanto radicali quanto umane contro la morte e il male. **NFI**

Manhunter 1973

Archie Goodwin Walt Simonson

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Goodwin (USA, 1937–88); Simonson (USA, 1946)
Genere Supereroi

Le prime storie di *Manhunter* sono il resoconto delle missioni attorno al mondo di Paul Kirk (Manhunter), inseguito dall'agente dell'Interpol Christine St Clair. Manhunter esordisce uccidendo numerosi killer che hanno il suo stesso aspetto. Christine scopre che Manhunter è scampato alla morte e il suo corpo è stato criogenicamente conservato, in attesa di una cura. La medicina lo ha anche migliorato fisicamente, donandogli poteri di guarigione. I salvatori di Manhunter appartengono al Concilio, un gruppo formato dalle dieci migliori menti che, finita la Seconda guerra mondiale, si sono unite per salvare il mondo. Manhunter impara l'arte marziale del ninjutsu dall'ultimo maestro vivente a conoscerla, Asano Nitobe, ma si ribella quando scopre che il Concilio ha creato un esercito di suoi cloni, tutti addestrati a uccidere. Da questo momento in poi Manhunter stringe alleanze (inclusi Christine e Asano) che lo aiutino ad abbattere il progetto del Concilio.

Archie Goodwin inserì molte trame in ogni singolo episodio, pur continuando a raccontare sullo sfondo l'imperversare di una minaccia mondiale. Walt Simonson riempì le pagine della serie che lo rese famoso di eleganti dettagli, facendoli risaltare mescolando vignette grandi e piccole. La DC Comics in origine pubblicò *Manhunter* come serie di rinforzo di otto pagine su *Detective Stories*, l'albo che aveva dato i natali a Batman. Goodwin e Simonson crearono un lungo episodio finale in cui lo stesso Batman appare come coprotagonista: un avvenimento inusuale che dimostrò la buona reputazione raggiunta da *Manhunter*. **NFI**

Hagar l'Orribile 1973

Dik Browne

Titolo originale *Hägar the Horrible*
Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1917–89) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Reuben (1973)

Uno dei motivi per cui Dik Browne creò *Hagar l'Orribile* fu che la striscia creata con Mort Walker, *Pippo e Lalla* (Hi e Lois), era di proprietà di quest'ultimo. Decise quindi di creare un personaggio interamente proprio, da cui i suoi eredi avrebbero tratto profitto. Attribuì alla striscia il nome scelto dai suoi figli, cui piaceva chiamarlo Hagar l'Orribile.

Hagar è più o meno lo stereotipo del Vichingo: grasso, trasandato, gran mangiatore e bevitore, il cui lavoro è di solito saccheggiare o invadere i paesi vicini con la sua tribù. Il suo clan comprende la moglie dominante Helga, il figlio bene educato Amleto, più interessato a libri che a diventare un vichingo feroce, e la figlia maschiaccio Honi, oltre agli animali domestici Snert il cane e Kvack l'anatra. Altri personaggi sono il luogotenente di Hagar, il maldestro Lucky Eddie e il medico del villaggio, il dottor Zook.

Apparso negli anni Settanta, decennio di alcune delle strip quotidiane di maggior fortuna come *Doonesbury* e *Garfield*, *Hagar* è diventato un successo immediato, finendo su oltre 2000 giornali in tutto il mondo. In aggiunta alle strisce quotidiane e le pagine domenicali, raccolti oggi in decine di libri tascabili, Browne produsse diverse storie lunghe di *Hagar* che, pubblicate in forma di libro, furono destinate al mercato europeo. *Hagar* è stato trasformato in un cartone animato per la tv di mezz'ora, prodotto da Hanna-Barbera, ed è stato anche protagonista di una serie di spot britannici per la birra Skol. Dalla morte di Browne nel 1989, la striscia è stata continuata fino ad oggi da suo figlio Chris, anche lui fumettista e creatore di un'altra striscia chiamata *Raising Duncan*. **AMo**

Didi Glitz 1973

Diane Noomin

Prima edizione autoproduzione (USA)
Autore USA (1947)
Genere Satira
Adattamento Musical (1981)

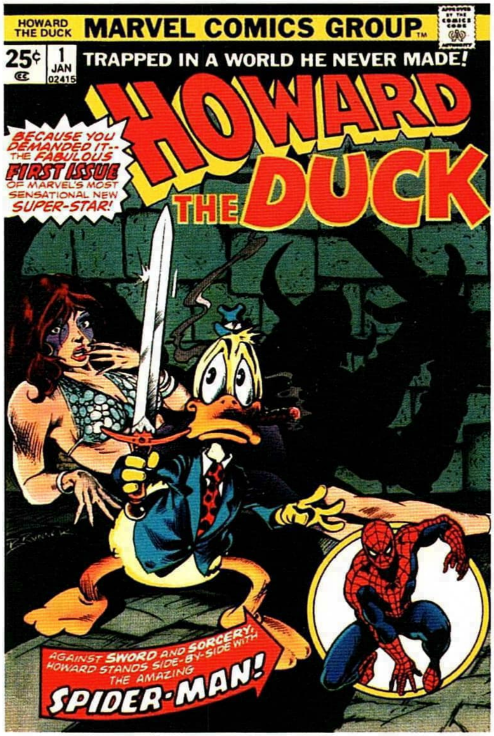
Didi Glitz, alter ego della fumettista Diane Noomin, è una madre che vive sola a Brooklyn con la sua esigente, irritante figlia Crystal e il suo barboncino francese Pierre. Vicina ai 40 anni, Didi è una donna dai valori tipici della periferia americana degli anni Sessanta. La sua aspirazione a vivere il sogno americano porta a una vita insulsa e solitaria e a una serie di relazioni disastrose. Gli uomini sono sempre descritti come perdenti e viscidi, mentre le amiche sono essenzialmente pettegole. Dopo una relazione occasionale con Felix Kronsky, Didi ha una storia con Eddie, un macellaio che si offre di mostrarle "un po' di carne fresca." Eddie mette incinta Didi, ma essendo già sposato, la pianta in asso.

Ospitato in varie antologie di fumetti underground e in una sola edizione monografica, Didi Glitz è costruito intorno a uno sguardo satirico, ben diverso dalle confessioni autobiografiche dell'amica di Noomin, Aline Kominsky (che per prima la incoraggiò a diventare una fumettista, collaborando poi insieme per *Twisted Sisters* nel 1976). Didi presenterà brevemente anche un ironico show televisivo, *Quarant'anni sono una favola*, e organizzerà un Rubberware party (parodia dei Tupperware) per gli amici. In una delle ultime storie, *Didi Glitz in C'est cheese*, vediamo la stessa Noomin fare una scultura di Didi con l'argilla. Dopo aver discusso col suo creatore, Didi si libera dal suo guscio di argilla, ordinando a Noomin di guardarla "dritta negli occhi! Segui la punta brillante della penna..." La Noomin risponde "Sì, padrone": un ricordo di quei momenti cinematografici in cui un pupazzo prende il controllo del proprio ventriloquo. **LC**

Howard il Papero 1974

Steve Gerber Frank Brunner, Gene Colan e altri

Titolo originale *Howard the Duck*
Prima edizione Marvel Comics (USA) **Autori** Gerber (USA, 1947–2008); Brunner (USA, 1949); Eugene Colan (USA, 1926–2011) **Genere** Satira



Howard il Papero fece il suo esordio come comprimario nella serie horror-fantasy *l'Uomo Cosa*, ma ben presto i lettori cominciarono a volerne sapere di più su questo papero fanatico dei sigari, duro e spigliato, finché il personaggio conquistò una serie tutta sua. Eterno "straniero in terra straniera", Howard è un pennuto di un'altra dimensione, trasportato sul nostro pianeta di "scimmie parlanti e senza peli".

Dopo aver stretto amicizia con la rossa e formosa Beverly Switzler, il cinico Howard e l'eterna ottimista Bev decidono di cercare fortuna insieme. Nel loro vagare attraverso l'America (che sembra sempre terminare a Cleveland), Howard incontra vari personaggi strani e lunatici, e sfida a colpi di becco il mondo dei supereroi, la politica (è candidato per le elezioni presidenziali del 1976), la psichiatria (ricoverato per breve tempo in un manicomio, incontra Winda, una ragazza rinchiusa dai genitori che la credono posseduta perché "fa troppe smorfie e suoni strani"), i media (lo scienziato pazzo Dr. Bong che ha una campana inserita nella testa e ha scalato il potere con metodi poco ortodossi) e il fanatismo religioso (incarnato dalla pestifera Kidney Lady, "La signora dei Reni", una vecchiaccia che crede Howard parte di una cospirazione mondiale). La serie, apparsa in Italia per Editoriale Corno col memorabile nome di Orestolo il Papero, è uno strano ma convincente mix di generi, dalla parodia alla satira sociale, con il protagonista a esprimere le idee dello scrittore Steve Gerber. Una visione esilarante, provocatoria e al tempo stesso toccante della società americana e della cultura popolare degli anni Settanta. **J-PJ**

"Sei il candidato del terzo partito e un papero! Pensi di poter affrontare i tuoi problemi d'immagine tutto da solo?"

Letture simili
Bloom County Berke Breathed
Doonesbury Garry Trudeau
Stewart the Rat Steve Gerber e Gene Colan
Hiawata Pete Francesca Ghermandi

Bella at the Bar 1974

Vari John Armstrong

Prima edizione IPC/Fleetway Publications (Gran Bretagna) **Autore** Armstrong (Gran Bretagna, 1923)
Genere Teen
Influenza su Serie TV: *Grange Hill* (1978)

Bella at the Bar venne pubblicato tra il 1974 e il 1984 sulla rivista per ragazzi *Tammy*, la testata che spostò l'attenzione delle strisce britanniche per ragazze verso tematiche più realistiche, cioè più antiautoritarie e più oscure. Tuttavia, in queste storie c'era spazio anche per l'umorismo, sebbene più crudo che in precedenza. Creata da Jenny McDade e John Armstrong, *Bella* aveva per protagonista un'orfana proletaria il cui amore per la ginnastica l'aiutava ad affrontare il disagio dello sfruttamento da parte di suo zio e sua zia e diverse altre disgrazie, inclusi ricatti, gelosie e anche prigionie.

Le storie erano incentrate solitamente sulla brillante determinazione di Bella nell'affrontare terribili stramberie. *Bella at the War* fu rivoluzionaria per il suo voler tratteggiare un'eroina proletaria contemporanea "trattata ingiustamente" che reagiva e vinceva le sue battaglie, che parlava in slang e che indossava abiti casual. Rifletteva anche i mutamenti culturali. Nella Gran Bretagna degli anni Settanta, grazie ai premi della British Amateur Gymnastics Association e all'aumento delle gare in televisione, la ginnastica stava rimpiazzando il balletto come attività più popolare tra quelle relativamente economiche per le ragazze. L'influenza della ginnastica in televisione fu molto evidente, con Bella che veniva enfaticamente mostrata in azione, mentre il suo corpo infrangeva spesso i limiti delle vignette ed esibiva una grande quantità di energia e dinamismo. L'aspetto di Bella venne modellato su quello della nipote di Armstrong, ma fu influenzato anche dalla ginnasta Olga Korbut: sia Olga che Bella portavano infatti il codino. **MG**

Jenifer 1974

Bruce Jones e Bernie Wrightson

Prima edizione Warren Publishing (USA)
Autori Jones (USA, anno sconosciuto); Wrightson (USA, 1948)
Genere Horror

L'illustratore Bernie Wrightson iniziò a lavorare per le riviste horror della Warren nei primi anni Settanta. Nonostante le sue illustrazioni per l'edizione speciale di *Frankenstein* di Mary Shelley (1977-83) siano considerate il suo capolavoro, *Jenifer*, sceneggiato da Bruce Jones per *Creepy* #63, è il migliore tra i suoi lavori: dieci pagine scioccanti, la cui potenza resiste al passare del tempo.

Durante una battuta di caccia, Jim trova una ragazza che sta per essere decapitata da un boscaiolo. Per salvarla uccide l'uomo che, morendo, bisbiglia il nome "Jenifer". La ragazza non sa parlare, ma, ancor peggio, il suo volto è deforme e mostruoso, sebbene il corpo sia normale. Obbligato dal suo sguardo implorante, Jim la tiene con sé, invece che lasciarla in balìa delle autorità. La decisione porta grosse tensioni nella famiglia di Jim, peggiorate dallo scatenarsi delle tendenze violente della ragazza. Moglie e figli decidono di andarsene quando la perversa relazione di Jim con Jenifer prende una piega sessuale.

Jenifer è stato adattato da Dario Argento nel 2005 per la serie tv *Masters Of Horror*, in un episodio che ne enfatizza gli aspetti sessuali. Jim trova Jenifer irrazionalmente seducente, più che rivoltante, mentre nell'originale viene sedotto con poteri non specificati. L'assortimento di immagini spaventose sono un pugno nello stomaco, come la plumbea inquadratura dall'alto di Jenifer che piomba su Jim, che singhiozza "Aiutami…"; oppure la scoperta che Jenifer si ciba dei resti di un bambino nel seminterrato. Una storia di genuino orrore, resa da Wrightson attraverso atmosfere pesantemente ombrose, che ben testimoniano lo stile della Warren. **CH**

"Jenifer" offre uno spiacevole mix di violenza e seduzione. ➡


NOW THAT I UNDERSTAND EXACTLY WHAT HAPPENED... THAT THERE WAS A DEFINITE PURPOSE TO IT ALL... IT ONLY MAKES HER EXISTENCE THAT MUCH MORE HORRIFYING.
I NEVER IMAGINED IN MY WILDEST DREAMS THERE WAS ANY METHOD TO THE CHAIN OF EVENTS LEADING TO MY FINAL PARTING WITH HER. IT WAS ALL SO SUBTLE.
EVEN THAT DAY IN THE WOODS, MONTHS AGO, WHEN MY HUNTING TRIP WAS INTERRUPTED BY THE SOFT, PLAINTIVE SOBBING SOUNDS... EVEN THAT SEEMED INNOCENT OF DESIGN.
THAT WAS THE DAY I FIRST SAW HER FACE, FIRST LOOKED INTO HER EYES, FIRST HEARD HER NAME...
JENIFER
DEAR GOD!
WRIGHTSON 74

Toma no shinzo 1974

Moto Hagio



Traduzione titolo in italiano *Il cuore di Thomas*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1949)
Genere Drammatico, romantico

Moto Hagio è considerata la madre del moderno shojo manga (fumetto per ragazze). È difficile scegliere una singola opera della sua magnifica produzione, ma molti di fronte a *Il cuore di Thomas* potrebbero trovarsi d'accordo. Si tratta peraltro del primo manga a tematica *shonen-ai*, il genere di fiction per il pubblico femminile concentrato sulle relazioni omosessuali maschili.

In un giorno di neve Thomas Werner, studente di un collegio tedesco, si getta da un ponte. Ha lasciato una lettera a Juli, di cui è innamorato, ma dal quale è stato rifiutato perché questi non si riteneva degno dell'amore di Thomas o di chiunque altro. Solo Oscar, il miglior amico di Juli, ne comprende i sentimenti, mentre gli altri compagni di classe lo vedono come un intellettuale freddo e intransigente. Un paio di settimane dopo la morte di Thomas, si trasferisce nella scuola un ragazzo di nome Eric che somiglia molto a Thomas, ma ha un carattere diverso. Col proseguire della storia, Juli appare disturbato dal comportamento aperto e diretto di Eric e, in conflitto con i propri sentimenti, reagisce in preda alla paura e alla rabbia. Moto Hagio suggerisce che a volte ciò che è nuovo ha sì il potere di cambiare, ma può anche impaurire, nonostante abbia a che fare con l'amore.

La Hagio stessa pone esplicitamente una domanda all'interno della storia: come è possibile riconoscere l'amore? Una domanda semplice ma anche filosofica e religiosa di importanza universale, che l'autrice esprime brillantemente all'interno della struttura dello *shonen-ai*. Se volete avere la risposta a questa domanda, dovrete leggere il fumetto. E versare qualche lacrima. **CK**

"Per quasi un anno ho pensato alla vita e alla morte... e a uno dei miei amici..."

Altre opere di Moto Hagio
Siamo in 11
Edgar e Allan Poe
A Drunken Dream and Other Stories
Hanshin

Lupo Alberto 1974

"Silver"

Prima edizione *Corriere dei Ragazzi* (Italia)
Autore Guido Silvestri (Italia, 1952)
Genere Umorismo, satira
Adattamenti Corti animati *Lupo Alberto* (1997, 2001)

La più celebre striscia italiana è una commedia ambientata in una fattoria, con protagonisti un gruppo di animali guidati da un lupo di nome Alberto. In un primo tempo la struttura della serie seguiva una dinamica oppositiva alla *Krazy Kat*: Alberto è innamorato di una gallina, Marta, che cerca di far uscire dalla fattoria. Ma ogni tentativo è vano, e si imbatte nella stretta sorveglianza di un grosso e forzuto cane cattivo, Mosè. Nel corso degli anni il cast della Fattoria McKenzie si è arricchito, conducendo la serie verso toni più corali. Alberto è uno squattrinato ma onesto "italiano medio" (lupo, certo), idealista ma talvolta pusillanime e immaturo, che sistematicamente evita le proposte di matrimonio di Marta. Fra i temi centrali ci sono quindi le relazioni famigliari e l'amicizia, con una particolare attenzione alle disavventure – e nevrosi – quotidiane della vita di coppia. Ma la striscia tocca anche toni da satira e commento sull'attualità sociale, per esempio in discussi story-arcs sui diritti degli omosessuali (in cui Lupo Alberto decide di accompagnare il suo amico gay a un corteo) o sul terrorismo di matrice politica, o sulle manie per la tv o i telefonini.

Il suo successo ha reso Lupo, sin dagli anni Ottanta, il personaggio italiano più noto nel merchandising non editoriale – abbigliamento, pupazzi, materiale scolastico e di cartoleria, oggetti vari – e ne ha fatto un perfetto testimonial per campagne di pubblicità sociale per vari soggetti, incluso il Ministero della Salute. Ispirato a maestri dell'animazione come Chuck Jones e Tex Avery, ma anche a Jacovitti o Herrimann, il disegno di Silver richiama quello di Walt Kelly per *Pogo*, con un tocco più mosso. **MS**

Il Demone dei Ghiacci 1974

Jacques Tardi

Titolo originale *Le Démon des glaces*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1946)
Genere Avventura

In pieno Oceano Artico, il giovane studente in medicina Jerome Plumier è tra i pochi sopravvissuti al misterioso naufragio nel 1889 dell'*Anjou*. Di ritorno a Parigi, Plumier scopre che altre otto navi sono naufragate nello stesso modo, speronate da un iceberg. Il giovanotto decide così di prendere parte a una spedizione scientifica che intende partire da Brest per investigare sugli incidenti.

Di ritorno al polo, Plumier scopre che i naufragi non sono accidentali. Le navi sono state fatte affondare dai cannoni subacquei di un ingegnoso iceberg artificiale, il "Demone dei Ghiacci", concepito da due scienziati pazzi, uno dei quali è addirittura zio di Plumier, ovvero Louis Ferdinand Chapoutier. Il giovane si lascia convincere e aderisce al piano dello zio mirante a soggiogare le più grandi città della terra con un bombardamento batteriologico volto a diffondere ogni genere di malattia ovunque nel pianeta.

Jacques Tardi è affascinato dall'immaginario del tardo diciannovesimo secolo ed è un maestro dell'illustrazione, ispirato tanto da Gustave Doré e Gus Bofa quanto dai maestri del fumetto classico. Adottando l'approccio leggero del romanzo ottocentesco a puntate, fa uso di caratterizzazioni esagerate e di trame dai ripetuti sviluppi e colpi di scena. Tardi fa altresì uso di una diffusa ironia, e la sua grande originalità riposa sul sottile equilibrio tra ostentata comicità e sottintesa disperazione. Cosa curiosa, ha chiamato uno dei suoi scienziati Louis Ferdinand, come Céline, il grande scrittore nichilista francese, tre dei cui romanzi avrebbe adattato brillantemente a fumetti ben quindici anni dopo. **NF**

Candy Candy 1975

Yumiko Igarashi · Kyoko Mizuki

Titolo originale *Kyandi Kyandi*
Prima edizione Nakayoshi (Giappone)
Autori Igarashi (Giappone, 1948); Mizuki (Giappone, 1949)
Genere Soap opera

Candy Candy, uno degli *shojo manga* (fumetti per ragazze) più acclamati di tutti i tempi, racconta la storia di Candice White Ardley, un ragazzina bionda, lentigginosa e col fare un po' da maschiaccio, soprannominata Candy. È un'orfana cresciuta nell'orfanotrofio Casa di Pony, vicino al lago Michigan agli inizi del XX secolo, per poi essere adottata da una famiglia facoltosa i cui figli la maltrattano. Nel corso delle vicende Candy trova l'amore per un ragazzo che muore in un incidente a cavallo, viene inviata in un collegio esclusivo a Londra, dove incontra nuovi amici e nemici – tra cui un nuovo amore, Terence Granchester – e alla fine rientra negli Stati Uniti, lavorando come infermiera allo scoppio della Prima guerra mondiale, tra tante peripezie.

Sfruttando ogni cliché dello shojo manga – eroine dagli occhi grandi, bellissimi eroi e piogge di petali di fiori – uniti ai più efficaci elementi dei melodrammi classici, la Igarashi e la Mizuki riescono a creare un'opera che è stata definita "soap opera per ragazzi". La forte personalità di Candy e tutte le avversità che si ritrova ad affrontare le fecero ottenere un posto nel cuore di milioni di ragazzine, e anche di qualche ragazzo.

Un adattamento animato, prodotto dalla Toei Doga nel 1976, permise a *Candy Candy* di guadagnarsi una forte popolarità anche fuori dal Giappone, specialmente in Italia, dove il manga uscì a colori, arrivando addirittura alla pubblicazione di un sequel realizzato da disegnatori italiani. Negli ultimi anni, sfortunatamente, una disputa legale sulla proprietà del personaggio tra le due autrici ne ha impedito la ristampa. **AMo**

Paracuellos 1975

Carlos Giménez

Prima edizione Muchas Gracias (Spagna)
Autore Spagna (1941)
Genere autobiografia
Riconoscimenti Angoulême (1981)

Oltre a essere uno splendido e innovativo fumetto, *Paracuellos* (visto in Italia sulla rivista *Totem*) costituisce una pietra miliare nella storia del medium. Quando fu pubblicato per la prima volta, nel 1975, i fumetti autobiografici non erano certo troppo comuni, e Carlos Giménez contribuì non poco all'affermazione del genere.

Le vicende di *Paracuellos*, infatti, sono direttamente ispirate alla vita dell'autore. Giménez, all'età di sei anni, era stato affidato a uno dei tanti collegi per bambini bisognosi della Spagna di Franco. Trascorrerà otto anni della sua infanzia passando da un istituto all'altro, accumulando abbastanza ricordi e aneddoti da colmare più volumi.

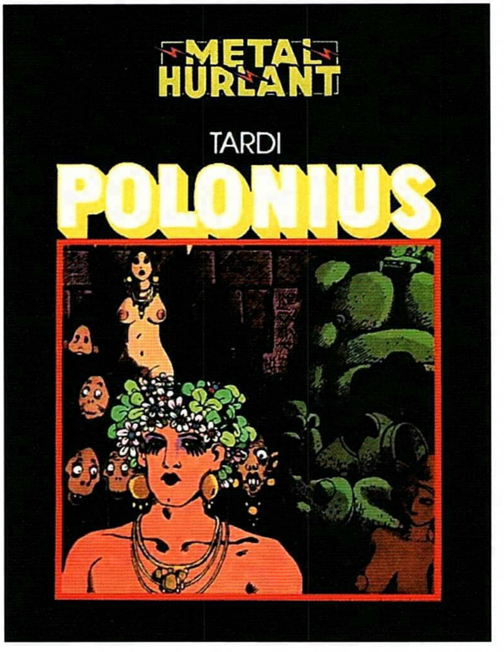
Parcuellos si presenta come una serie di storie brevi, dalle due alle dodici tavole appena, dedicate alla vita di un gruppo di ragazzini che vivono in un orfanotrofio, mostrando la loro quotidianità. L'ambiente claustrofobico è dipinto come un luogo spaventoso, nevrotico, in cui adulti sadici e corrotti, ossessionati dal cattolicesimo tradizionalista e dalla venerazione di tutto ciò che è militare, trattano malamente i bambini bisognosi affidati alle loro cure.

I soli momenti di sollievo sono garantiti dalle buffe relazioni tra i ragazzini stessi e dalla loro radicata fiducia in un avvenire migliore, personificata in primis dal piccolo Pablito (l'alter ego di Giménez), che sogna di diventare fumettista. Nella sua carriera l'autore produrrà numerose altre serie di successo, ma questa sua pionieristica autobiografia resta ancora oggi la sua opera più significativa. **NF**

Polonius 1975

Philippe Picaret Jacques Tardi

Prima edizione *Métal Hurlant* (Francia)
Autori Picaret (Francia, anno di nascita sconosciuto); Tardi (Francia, 1946)
Genere Fantascienza



Polonius non è ciò che sembra. Il nome fa pensare subito all'Amleto o a un film sull'antica Roma, e la storia in effetti contiene diversi elementi storici. Ma le avventure del protagonista non sono ambientate nel passato, bensì in un lontano futuro in cui l'umanità è regredita più o meno allo stadio dei nostri antenati dell'antichità classica.

Come tanti altri personaggi solitari, stanchi di una vita di provincia priva di prospettive, Polonius s'incammina alla volta della città di Ru nella speranza di migliorare le sue condizioni di vita. Fatto prigioniero e ridotto in schiavitù, è presto notato da Hegypios, uno dei più potenti generali cittadini, diventandone scaltramente il protetto.

Intimamente idealista, Polonius è disgustato dall'atmosfera corrotta imperante a Ru. Assieme a Chimos, l'ultimo studioso di questa depravata città, organizza così una spedizione alla volta di terre lontane, con l'intento di fare scoperte che spera possano ridestare lo spirito creativo della popolazione, ma i suoi sforzi saranno vani. Nonostante i risultati positivi della spedizione in sé, al suo ritorno in città, infatti, trova solo morte e desolazione. Polonius è così testimone del crollo di Ru, decimata da una piaga, popolata dagli avvoltoi e dai grotteschi idoli eretti dalla cittadinanza, che da allora ha rinunciato a ogni forma di tecnologia.

Quarta opera di Tardi, *Polonius* (pubblicata in Italia da *Comic Art*) è una tetra è una tetra, tragica e inconcludente riflessione sul destino dell'umanità. Dopo quest'opera, il disegnatore non si è più interessato di fantascienza, ma il pessimismo, qui ben visibile, ritornerà anche nelle sue opere successive. **NF**

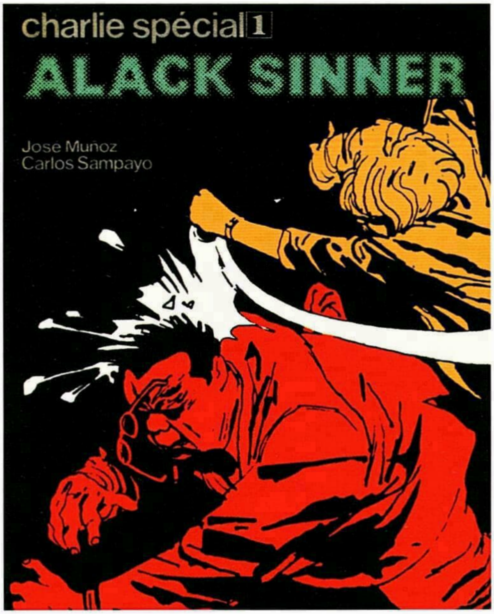
"Tardi è riuscito con i suoi disegni a dare forma a un incubo, a quell'incubo vecchio quanto l'umanità e presente nell'inconscio di ognuno di noi.

Philippe Picaret

Altre opere di Jacques Tardi
Déprime
Mouh Mouh
Il demone dei ghiacci

Alack Sinner 1975

Carlos Sampayo · José Muñoz



"L'intera storia di Alack Sinner e di sua figlia, per esempio, è una trasposizione di ciò che ho provato con la mia stessa figlia"

José Muñoz

Letture simili
5 è il Numero Perfetto Igort
100 Bullets Brian Azerello e Eduardo Risso
One Trick Rip-off Paul Pope
Silverfish David Lapham
Stray Bullets David Lapham

Prima edizione *Linus* (Italia)
Autori Sampayo (Argentina, 1943);
Muñoz (Argentina, 1942) **Genere** Noir
Riconoscimenti Grand Prix di Angoulême (Muñoz, 2007)

Nella migliore tradizione del poliziesco, Alack Sinner è un ex poliziotto diventato detective privato. I suoi casi, spesso difficili e molto poco gratificanti, lo costringono a immergersi nei quartieri più malfamati e nelle zone più invisibili di New York, nel cuore palpitante di quella metropoli divoratrice di tante esistenze. Sebbene non rifugga certo la violenza quando inevitabile, Alack è più un mediatore che un combattente. Profondamente disilluso, porta il proprio sguardo disincantato in giro per le strade notturne, in spazi che risuonano di echi jazz. Nel corso delle sue peregrinazioni, che sono segnate da momenti di malinconica introspezione più che dal concreto lavoro investigativo, Alack incontra una varia umanità fatta di drop outs, reietti sociali ed esempi di miseria umana di ogni genere – spesso anche estrema o in qualche modo immorale, ma sempre in grado di dimostrare come il superare indenni una notte possa, talvolta, somigliare a una nuova vittoria contro la morte.

Se è vero che *Alack Sinner* è "giallo" allo stato puro, tuttavia non è certo una tipica serie avventurosa, e l'azione ha ben poco spazio. I tanti personaggi intensi, anche quando hanno un ruolo minore, risplendono di profondità e autenticità. Fin dal primo episodio, i racconti di Sampayo sono notevoli sia per profondità psicologica che per la loro marcata coloritura politica. La magistrale interpretazione grafica di José Muñoz, virtuoso delle pennellate in bianco e nero, si aggiunge rendendo l'opera un lavoro straordinario. Al contempo espressionista e iperrealista nel suo aderire alla cruda realtà, *Alack Sinner* ha influenzato almeno un paio di generazioni di autori. **NF**

La Pimpa 1975

Altan

Prima edizione *Corriere dei Piccoli* (Italia)
Autore Francesco Tullio Altan (Italia, 1942)
Genere Per bambini

La serie de *La Pimpa* narra le avventure di una cagnolina simpatica e affettuosa, con un mantello a grandi pois rossi e la lingua sempre penzoloni, in un mondo di animali parlanti e oggetti allegramente animati, dove si muove liberamente.

Sorridente e piena di vita, Pimpa vive in casa dell'Armando, un uomo buono con il naso lungo e due baffi che svolge una funzione quasi paterna, accudendola e offrendole una stanza con un letto e una trapunta colorata. Nell'esplorare il mondo la cagnolina si avventura dappertutto, nel bosco fuori città, in aeroplano tra le nuvole o in barca fino in Australia, tornando a casa ogni sera per raccontare all'Armando l'esperienza della giornata, vincendone lo scetticismo portandogli qualche souvenir. Poi beve un bicchierone di latte e va a dormire, salutando gli oggetti attorno a sé (che le rispondono).

Ideata da Altan per divertire la figlia, la serie presenta avventure scollegate tra loro eppure intimamente connesse dalle relazioni tra i personaggi, e mostra l'inconsueta capacità dell'autore, uno dei più eclettici disegnatori, umoristi e fumettisti italiani di sempre, di parlare ai lettori più piccoli con storie semplici ma non banali, che aiutano a guardare il mondo mantenendo uno sguardo sempre positivo e generoso. Pubblicata dal 13 luglio 1975 e dal 1987 titolare di una rivista mensile, ancora in attività, lungo gli anni è stata protagonista di ben tre serie tv animate (con alcuni speciali pubblicati in dvd), una commedia a teatro e, da qualche tempo, numerose storie digitali disponibili per iPad. **LCa**

Footrot Flats 1975

Murray Ball

Prima edizione *The Evening Post* (Nuova Zelanda)
Autore Nuova Zelanda (1939)
Genere Umorismo
Adattamento Film (1987)

Footrot Flats è una striscia pubblicata su quotidiani che racconta la storia di un cane pastore Border Collier che viene semplicemente chiamato "il cane", e del suo padrone, il contadino Wallace "Wal" Cadwaller Foxtrot. A scuola le abilità sportive di Wal erano scarse, però si dimostrava un campione nel ribaltare il trattore. Una volta lasciata la scuola acquista 400 acri di terre paludose nel centro della Isola del Nord, in Nuova Zelanda, che chiama Footrot Flats. Wal non ha interessi amorosi seri, ma mostra una certa simpatia per Darlen Hobson, una parrucchiera del vicino villaggio di Raupo. Il cast di personaggi include: la nipote Janice; un ragazzo della zona, Rangi Jones, a cui piace dare una mano a Wal nella fattoria; il vicino di Wal, Socrates; la zia Dolores; la zia Dolly e il suo cane di razza Welsh Corgi, Prince Charles; il montone Cecil e un gatto di nome Horse.

Nonostante faccia ampio ricorso alle figure animali, Balls non li ritrae con sembianze antropomorfe, come spesso capita in fumetti popolati da bestie. Qui "il cane" è un cane, anche se comunque i suoi pensieri sono espressi tramite balloon. Nel complesso, i personaggi mutano poco nel corso degli anni, tranne il cane, che acquista sembianze in stile Snoopy. Rangi, che cresce da bambino ad adolescente, permette a Ball di mostrare le sue abilità di illustratore, che pian piano ne descriverà sul suo volto il passare del tempo. *Footrot Flats* è stato raccolto in vari volumi, adattato per il teatro e per il cinema. La striscia si concluse nel 1994; Ball suggerì che furono la morte del suo cane e la situazione politica della Nuova Zelanda a portarlo a questa decisione. **BS**

I Frustrati 1975

Claire Brétecher

Titolo originale *Les Frustrés*
Prima edizione Brétecher (Francia)
Autore Francia (1940)
Genere Umorismo, satira

Opera più nota di Claire Brétecher, decana del fumetto francese, *Les Frustrés* esordisce sulle pagine del settimanale francese *Le Nouvel Observateur* prima di essere raccolta in cinque volumi tra il 1975 e il 1980. Lungo diverse centinaia di tavole, *I Frustrati* si presenta come un cocktail di satira sociopolitica e comicità che si fa gioco dei problemi della vita quotidiana, e la chiave del suo umorismo è tutta negli efficacissimi dialoghi.

Le serie, graficamente, è molto semplice, con ogni strip costituita da una sequenza di vignette in bianco e nero, prive di sfondo e con pochissima azione, e un'inquadratura praticamente fissa. Armati di uno stile elementare e di personaggi del tutto anonimi, tuttavia, gli sketch della Brétecher vanno puntualmente a segno.

I Frustrati nasce sulla scia degli sconvolgimenti sociali che in Francia seguirono le turbolente proteste del 1968, la cui influenza è sempre evidente. Un bersaglio ricorrente della satira della Brétecher è il modaiolo intellettualismo pseudo-marxista del ceto medio post sessantottino. In particolare, l'abitudine presso costoro di invocare costantemente grandi cambiamenti sociali, ma dalla comodità del proprio divano.

Altro tema molto presente è il femminismo – ancorché la Brétecher abbia sempre rifiutato questa caratterizzazione dei suoi lavori – con personaggi femminili che dibattono di aborto, divorzio e madri lavoratrici. La freschezza della Brétecher è però consolidata dalla sua scelta di fare prevalere la commedia su tutto, rendendo *I Frustrati* una lettura intelligente e divertentissima al contempo. **CMac**

Arzach 1975

"Moebius"

Prima edizione *Métal Hurlant* (Francia)
Autore Jean Giraud (Francia, 1938-2012)
Genere Fantascienza
Influenza su *Panzer Dragoon* (videogame, 1995)

A quarant'anni dalla sua creazione, *Arzach* stupisce ancora per la sua essenzialità. L'opera consiste in una serie di racconti brevi autoconclusivi, che in tutto assommano a una quarantina di tavole. Quaranta tavole con cui il francese Jean Giraud, altrimenti noto come Moebius, cambierà però per sempre il modo in cui la *bande dessinée* è realizzata e percepita.

In un vasto, desolato e non meglio precisato universo, un austero e silente individuo vola a cavalcioni di un grande volatile bianco che richiama uno pterodattilo, prendendo parte a strane avventure aventi per sfondo situazioni crudeli e violente. Cerca per esempio di salvare una splendida donna prigioniera in un torrione, salvo scoprire la sua mostruosa natura all'ultimo momento. In una scena precedente, invece, lo si era visto precipitare deliberatamente il carceriere verso morte certa. Per questo lavoro Moebius decise di realizzare un fumetto privo di parole, universalmente comprensibile. Le storie sembrano fuoriuscite da un onirico stato d'improvvisazione, simile a quello praticato dagli scrittori surrealisti con la loro scrittura automatica. Il loro obiettivo si esaurisce nell'esercizio del racconto in sé, ancorché i lettori debbano sforzarsi per ricavarne il significato da soli.

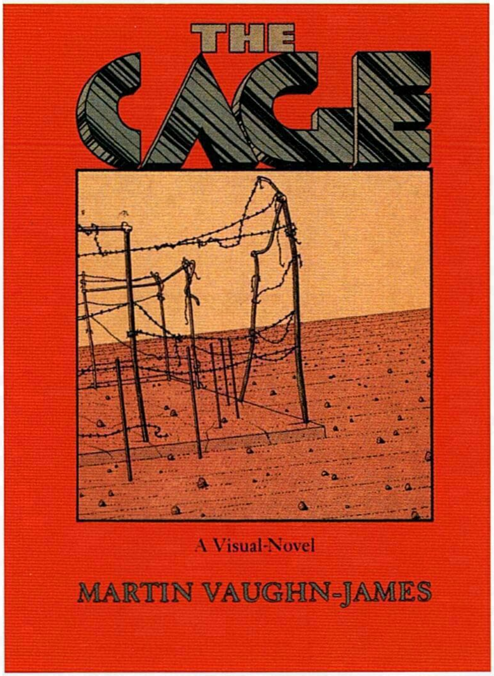
Sorretto dalla sua straordinaria qualità grafica e dalla sua singolarità, *Arzach* ha riscosso un immenso successo internazionale. Fumettisti, registi, grafici, pittori e illustratori sono stati affascinati e profondamente influenzati da questo fumetto "alieno", giunto dritto dal mondo dei sogni. Un'autentica dimostrazione del potere dell'immaginazione attraverso lo strumento del disegno. **NF**

Con le tavole mute di *Arzach*, Moebius ha influenzato numerosi artisti e fumettisti. ➡


ARZACH

The Cage 1975

Martin Vaughn-James



Traduzione titolo in italiano *La gabbia*
Prima edizione The Coach House Press (Canada)
Autore UK (1943–2009) **Genere** Fantastico
Influenzato da Alain Robbe-Grillet

Martin Vaughn-James è nato in Inghilterra, ha vissuto e lavorato in diverse parti del mondo, ma è in Canada, durante gli anni Settanta, che ha iniziato a creare i suoi romanzi per immagini. *Elephant* – un "boovie" (neologismo che unisce i termini "book" e "movie", libro e film) – fu il primo. I disegni erano essenziali, ispirati a Disney e, stando all'artista, ai fumetti. Nella sua opera sono poi individuabili tracce di surrealismo e psichedelia.

Il saggio *Pour un nouveau roman*, dello scrittore francese Alain Robbe-Grillet, fu un'altra influenza cruciale per Vaughn-James nella realizzazione di *The Cage*. Nel suo saggio, Robbe-Grillet parlava della necessità di nuove forme di espressione letteraria per quel periodo di innovazione che erano gli anni Sessanta. Rifiutava il criterio del XIX secolo (di sviluppo dei personaggi e delle psicologie) usato dai critici tradizionalisti borghesi per giudicare i romanzi contemporanei.

La forza di *The Cage* sta nell'essere un romanzo per immagini senza personaggi, in cui però abiti e altri oggetti sono ritratti in modo da assumere forme umane, prendendo così il posto dei personaggi: per saperne di più basta guardare le loro stanze. Vaughn-James ha una scrivania, delle cornici, l'alloggio tipico di un fumettista. La distruzione causata dal tempo e dall'uomo e un misto deleuziano di epoche diverse sono i temi di questo complesso libro. Vaughn-James collegò il suo interesse per le macerie con i suoi ricordi di un Inghilterra post-bellica. Il tempo e la guerra alla fine distruggono tutto ciò che un artista cerca di creare nella sua stanza, nella sua gabbia, o nella sua torre d'avorio. **DI**

"Piste d'atterraggio abbandonate, zone bombardate ricoperte d'erba, enigmatici frammenti di proiettili, elmetti che arrugginiscono nei boschi e nei campi." **Martin Vaughn-James**

Letture simili
Arzach Moebius
Big Guy e Rusty il ragazzo robot Frank Miller e Geoff Darrow
Soft City Axel Jensen e Hariton Pushwagner

Warlock 1975

Jim Starlin

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autore USA (1949)
Genere Fantascienza
Influenzato da Steve Ditko

Warlock occupa il gradino più alto della svolta psichedelica e cosmica del lavoro di Jim Starlin per la Marvel. Raccolto il mantello di Silver Surfer (la cui serie chiuse nel 1970) Warlock – assieme a Capitan Marvel, le cui avventure vennero scritte e illustrate sempre da Starlin dal 1973 al 1974 – diventò presto il più filosofico e il spiritualmente consapevole degli eroi della Marvel.

Gli anni Settanta furono un periodo di scarsa supervisione editoriale alla Marvel. Si mormora che i creativi come Starlin, Steve Gerber e Steve Englehart spedissero i loro lavori direttamente all'editor esecutivo della Marvel, John Verpoorten, pronti per la stampa. (Tutto questo cambiò con l'arrivo di Jim Shooter come editor in chief nel 1978). Un risultato di questa libertà fu il mancato rispetto di molte scadenze editoriali, seguito da numerose storie riempitive o ristampe. Ma questo periodo vide l'emergere di lavori innovativi dai titoli più marginali della Marvel: *Howard il Papero*, *I Difensori*, *Morbius il Vampiro Vivente*, *Capitan Marvel* e *Warlock*.

Warlock di Jim Starlin è una figura tormentata. Affiancato dal suo esilarante compagno, Pip, combatte il suo io del futuro, il messianico Magnus della Chiesa Universale della Verità e anche altre minacce, prima della cancellazione della serie nel novembre 1976.

Il lavoro artistico di Starlin raggiunse la maturità durante la gestione di *Warlock*. La sua abilità nell'utilizzare collage di singole vignette per dissezionare l'azione ha radici nel lavoro di artisti precedenti, come Bernard Krigstein, ma l'uso di Starlin di questa tecnica, di impressionante bellezza, è unicamente di sua proprietà. **RR**

I Difensori 1975

Steve Gerber Sal Buscema

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Gerber (USA, 1947–2008);
Silvio Buscema (USA, 1936)
Genere Supereroi

La collaborazione di Steve Gerber su *I Difensori* iniziò con dei cattivi tratti da una ristampa di un fumetto anni Cinquanta in cui un modello perdeva un arto a causa di un'autobomba. Seguivano due racconti lunghi, che parlavano di gruppi di razzisti e di un'invasione della terra da parte di lucertole aliene nel XXX secolo. Entrambi erano solide storie di supereroi, con peculiarità inventive e conclusioni imprevedibili. Ma Gerber ampliò la sua immaginazione. Una setta di uomini travestiti da clown dichiara che l'intera popolazione di New York è fatta di buffoni, compare un supereroe sovietico, Valchiria indaga sul proprio passato da essere umano e viene imprigionata, e Dr. Strange sviluppa un sense of humour cameratesco. E non siamo neanche a metà. Tra i vari cattivi, c'erano un elfo armato di pistola, gli eterni perdenti Uomo Pianta, Porcospino e Anguilla (che accrescono i loro poteri attraverso corsi di autoconsapevolezza), un alieno tentacolare manipolatore di energia mascherato da dio dorato o sotto forma di uomo qualunque e gli Headmen. Il loro leader ha un corpo di gorilla dal collo in giù, ed è il più normale del quartetto. Anche per la Marvel degli anni Settanta, tutto ciò era un bizzarro materiale sperimentale.

Con i suoi disegni, Sal Buscema ha offerto un'onesta narrazione supereroistica, mese dopo mese, per decenni. Non c'è mai davvero bisogno di chiedersi cosa stia avvenendo nelle pagine, e onesti furono anche Vince Colletta, Jim Mooney e Klaus Janson. Chi crede che Grant Morrison abbia introdotto il surrealismo nel fumetto di supereroi dovrebbe leggersi questa emozionante serie di improvvisazioni. **FP**


CLAUS DELEURAN
REJSEN TIL SATURN
CORSAREN

Rejsen til Saturn 1976

Claus Deleuran

Traduzione titolo in italiano *Viaggio verso Saturno*
Prima edizione Corsaren (Danimarca)
Autore Danimarca (1946–96)
Genere Satira, fantascienza

Rejsen til Saturn fu creato inizialmente per un settimanale di sinistra, il *Wing Maganzine*, e racconta di una missione nello spazio intrapresa dal governo Danese per conquistare nuovi territori selvaggi nel sesto pianeta del sistema solare. Sebbene sia diretta dal virile capitano Arne Skrydsbøl, la missione consiste principalmente in una manciata di sventurate reclute impegnate solo a impilare fumetti e bottiglie di birra.

Gli abitanti di Saturno, inutile dirlo, sono piuttosto indifferenti di fronte alla forza dei danesi, la cui farsa imperialistica naufraga in fretta. Finiscono per essere malamente cacciati verso la Terra da un UFO fatto di gelato al torroncino e stipati insieme ad altri alieni imperialisti impegnati a dare una lezione ai terresti. Arrivati a quel punto, il viaggio li ha ormai condotti dove nessun uomo era mai stato prima: dal caffè del pomeriggio preso su un pianeta ai confini di una galassia fino a perlati cancelli oltre i quali hanno il dubbio privilegio di incontrare una Santa Trinità piuttosto singolare. Incontrano anche un drago spaziale sonnacchioso e svanito, che ricopriranno dei loro leggerissimi escrementi.

Rejsen til Saturn occupa un posto speciale fra i fumetti Danesi: il suo umorismo sconfinato e spensierato rispecchia lo spirito nazionale nel suo aspetto più generoso. Come satira politica e sociale trascende l'orientamento di sinistra della testata che lo ospitava, offrendo un vivace ritratto dei giorni nostri; ma soprattutto è un fumetto giocoso, acuto e geniale, nella tradizione di Carl Barks e Robert Crumb, creato da un maestro del fumetto dallo stile libero e disinvolto. **MWi**

Lycaons 1976

Alex Barbier

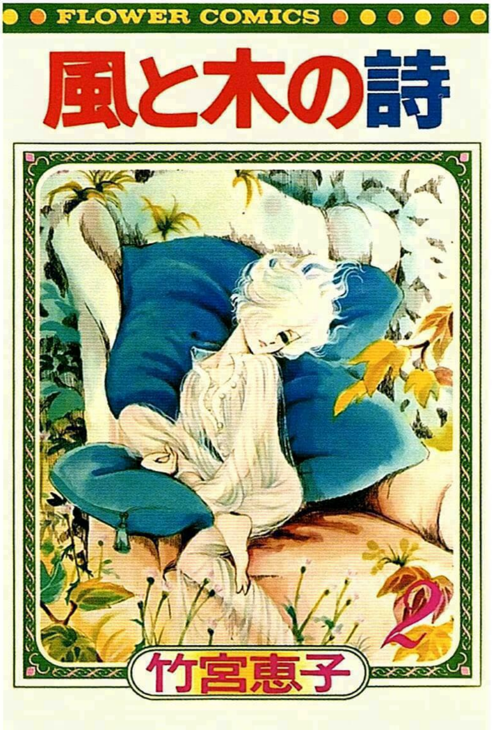
Traduzione titolo in italiano *Licaoni*
Prima edizione Éditions du Square (Francia)
Autore Francia (1950)
Genere Per adulti

Quando Alex Barbier esordì nel fumetto, l'impatto fu deflagrante, più o meno come era avvenuto con William Burroughs, sua fonte d'ispirazione, nel mondo della letteratura vent'anni prima. La prima opera di Barbier, *Lycaons*, apparve sulla rivista francese *Charlie* in sei capitoli tra il 1976 e il 1978. Ciascun capitolo può essere letto autonomamente, e i lettori vi seguono le vicende di personaggi dai volti spesso indefiniti. Il primo episodio ha per protagonista un giovane capellone dedito alla prostituzione. In fuga dalla scena di un crimine, sarà arrestato, violentato, quindi incarcerato. Più avanti lo stesso personaggio, chiamato Pepito, diventerà oggetto del desiderio sia di uomini che di donne.

Le tavole dell'opera indugiano su locali miserevoli, interni di macchine americane anni Cinquanta, dettagli di corpi nudi, cani inselvatichiti e rivoltanti ciccioni. Per realizzare queste tavole altamente pittoriche, Barbier fa uso di fotografie dalle ardite inquadrature, spesso scattate da lui stesso. La tecnica di colorazione diretta è ottenuta usando la china in maniera più anarchica di altri disegnatori, sfregandola e colorandoci sopra prima che abbia modo di asciugarsi sulla carta, ottenendo un effetto "sfumato". Per quanto concerne il testo, il linguaggio è molto crudo. Non vi sono tabù, e al centro troviamo droga, criminalità, paranoia e sesso, con la narrazione affidata a didascalie che rafforzano il contenuto delle immagini. Artista poco incline al compromesso, Barbier ha conosciuto un momento di appannamento negli anni Ottanta, salvo essere rivalutato nei decennio successivo dall'editore belga Frémok. **CM**

Il poema del vento e degli alberi 1976

Keiko Takemiya



"Il primo shojo manga a ritrarre relazioni sessuali tra ragazzi."

Matt Thorn, storico del manga

Letture simili

Banana Fish Akimi Yoshida

Hi no Izuru tokoro no tenshi Ryoko Yamagishi

Titolo originale *Kaze to ki no uta*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1950)
Genere Romantico

Shuji Terayama, un famoso poeta giapponese, scrisse una volta nella postfazione al primo volume di questa opera: "d'ora in poi, lo shojo manga (manga per ragazze) sarà categorizzato come pre – o post– *Il poema del vento e degli alberi*. Come suggerisce questa citazione, gli anni Settanta furono probabilmente il periodo più importante per lo shojo.

La storia de *Il poema del vento e degli alberi* è ambientata in Francia nel tardo diciannovesimo secolo. Serge Battour è un quattordicenne che viene trasferito in un collegio dove incontra il bellissimo Gilbert Cocteau. Stando ai pettegolezzi, pare che Gilbert si prostituisca a degli influenti ragazzi più anziani e a degli studenti. Sebbene la sua bellezza sia ammirata, gran parte degli altri studenti lo temono e disprezzano per il suo comportamento "moralmente inaccettabile". Serge, che non se la passa bene a causa del colore scuro della sua pelle, cerca comunque di comprendere e aiutare Gilbert. E più i due si conoscono, più si affezionano l'uno all'altro.

Considerando che risale agli anni Settanta, e che era rivolta a un pubblico di ragazze, la storia è ricca di temi controversi: omosessualità, prostituzione, violenza sessuale e incesto. Eppure, l'esito è particolarmente toccante e mai volgare, grazie sia alle brillanti abilità narrative dell'autrice, che al suo disegno piacevole, delicato e dettagliato. Non abbiamo a che fare solo con un dramma dai risvolti sessuali, ma anche con una realistica metafora dell'ansietà delle ragazze giapponesi e del loro senso di oppressione verso il sesso e l'identità sessuale. **CK**

Eroica yori ai wo komete 1976

Yasuko Aoike

Traduzione titolo in italiano *Da Eroica con amore*
Prima edizione Akita shoten (Giappone)
Autore Giappone (1948)
Genere Romantico, umoristico

Lanciato nel 1976 in piena Guerra Fredda, *Eroica yori ai wo komete* è ambientato in un mondo immerso in un'atmosfera di profondi conflitti. Ma nel mondo di Yasuko Aoike, anche il più serio dilemma politico può trasformarsi in un racconto farsesco.

Il manga si concentra sulle avventure di un variopinto gruppo di personaggi: Dorian Red, conte di Gloria, conosciuto anche come Eroica, è il protagonista apertamente omosessuale e capo di una famigerata banda inglese di ladri d'arte. Spesso si imbatte e flirta col tedesco omofobo Klaus Heinz von dem Eberbach, che presta servizio nella NATO. Il principale avversario di Eberbach è Mischa Il cucciolo d'orso, un membro della polizia segreta russa, il KGB. Tali personaggi contrastanti restano presto coinvolti in questa spy comedy, e nonostante Eroica sia il personaggio principale della serie, gran parte dei lettori concorderanno nel notare come Eberbach gli rubi quasi completamente la scena.

Aoike fa parte del "24 nen gumi" (Gruppo 24), un gruppo di autrici nate intorno al 1949 (nei 24 anni del periodo Showa) ritenute protagoniste della rivoluzione del manga per ragazze dell'epoca. Come Aoike con questo racconto, anche le altre autrici introdussero argomenti innovativi per il mondo dello shojo manga, compresa la fantascienza, il fantasy e l'omosessualità. *Eroica yori ai wo komete* è stato originariamente pubblicato sulla rivista *Princess* della Akita Shoten fino al 2007, quando fu spostato su *Princess Gold*. La Aoike ha realizzato anche un titolo spin-off, *Z*, che racconta la storia di Eroica attraverso gli occhi di uno degli amati sottoposti di Eberbach. **TS**

Il Garage Ermetico 1976

"Moebius"

Titolo originale *Le Garage hermétique de Jerry Cornelius*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autore Jean "Moebius" Giraud (Francia, 1938-2012)
Genere Fantascienza

Il Garage Ermetico è un fumetto davvero interessante, originariamente pubblicato in brevi puntate lungo sul finire degli anni Settanta. Pare un lavoro creato tavola dopo tavola, senza che si percepisca una vera trama (e talvolta, va detto, una qualsivoglia direzione). Per gli appassionati di fantascienza può colpire la presenza di Jerry Cornelius, un personaggio creato dallo scrittore Michael Moorcock, ancorché non abbia il ruolo che il titolo originale del fumetto potrebbe suggerire.

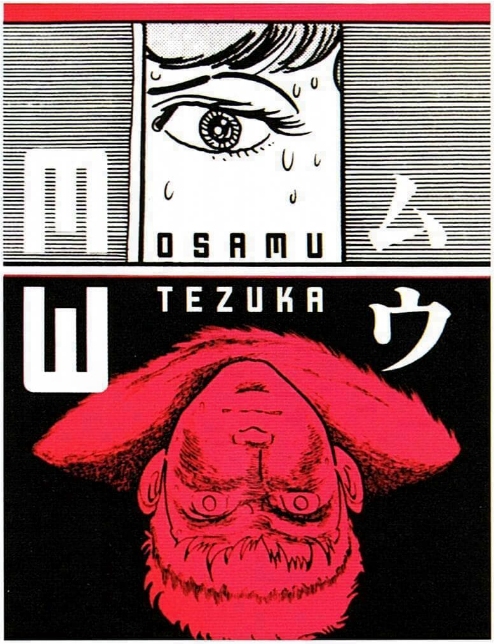
Sebbene molti lettori non leggano certo le opere di Moebius per i loro soggetti, la trama del *Garage* può essere descritta come un racconto metafisico con una spruzzata di misticismo, ambientata in una serie di mondi artificiali posti l'uno all'interno dell'altro, come in una matrioska russa. L'Ermetico del titolo richiama così sia il concetto di chiusura che gli insegnamenti mistici e religiosi di numerosi maestri spirituali, da Ermete Trimegisto alla Golden Dawn. Molti dei mondi, o dei "livelli", sembrano essere stati creati dal Maggiore Grubert, altro personaggio ricorrente di Moebius.

Moebius esplora l'idea di spazio interno ed esterno cara al movimento della *Nouvelle Vague* francese, e il suo disegno tocca qui alcune delle sue vette più alte, probabilmente in quanto libero da ogni altro vincolo formale. Vasti paesaggi e puro senso del fantastico imperano ovunque, con tutta l'astrattezza e i classici contrasti di Moebius tra fitti dettagli e ampi spazi vuoti. La ricerca figurativa è, al solito, straordinaria. Anche se la storia risulta un po' priva di senso, l'opera merita comunque di essere attentamente studiata per l'aspetto grafico. **FJ**

MW 1976

Osamu Tezuka

Titolo originale *Muu*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Fantapolitica, Fantascienza



Altre opere di Osamu Tezuka
I Tre Adolf
Ayako
Black Jack
Kirihito
La Fenice

Il prete cattolico padre Garai e il banchiere Michio Yuki sono amanti; i due si sono incontrati cinquant'anni prima su di un'isola meridionale del Giappone che ospitava una base militare americana, quando erano uno adolescente e l'altro bambino. Nell'isola viene dispersa un'arma chimica segreta, col nome in codice MW, che uccide tutti eccetto Garai e Yuki. Il governo statunitense e quello giapponese fanno in modo di insabbiare l'accaduto.

Tuttavia, Yuki non esce incolume dall'esposizione al gas, e cresce privo di coscienza, col solo desiderio di vendetta. È un giovane bello e carismatico, abile nel travestimento sia da uomo che da donna. Stella nascente del business bancario, usa la sua posizione per ritrovare i colpevoli della dispersione dell'MW, uccidendone i figli.

"Mi ha condotto in un'unione blasfema... si trasforma in una donna e brama la mia carne."

Yuki è uno che ci sa fare: si ingrazia le persone col suo fascino mentre progetta crimini spietati. Anche Garai viene imbrogliato, ma nonostante Yuki confessi i suoi peccati, non riesce a denunciarlo, finendo quindi coinvolto sempre più nei suoi crimini: "Io disprezzo! Però, per quanto mi sforzi, non riesco a ordiarlo." Garai riuscirà a opporsi al proprio amante solo quando scoprirà il piano di Yuki di usare il restante MW per i suoi terribili scopi.

Tezuka mette in opposizione il fascino malefico con la corruzione militare e politica, mentre racconta una contorta storia di amore omosessuale. Nonostante l'autore abbia spesso riutilizzato i propri personaggi, parzialmente in relazione all'idea buddista della reincarnazione, Garai e Yuki sono un'eccezione: entrambi finiscono per morire. Il disegno di Tezuka è come sempre ingegnoso, e la narrazione è tesa e seria. Il risultato è una storia oscura e violenta, lontana dall'offrire facili risposte. **NFI**

Bahadur
The Red Bricks House 1976

Aabid Surti e Jagjit Uppal Govind Brahmania

Uscito nel dicembre 1976, mesi prima che un governo di sinistra dalla breve vita cercasse di instaurare l'autarchia in India e, nel maggio 1977, scacciasse la Coca Cola dal paese, *The Red Bricks House* rappresentò un tentativo di indianizzare il fumetto. Bahadur, il vigilante dal pugno d'acciaio e i capelli lunghi, fu creato per la collana *Indrajal Comics* per competere con i titoli importati dagli Stati Uniti introdotti nel 1964. Aabid Surti per crearlo si ispirò a un eroe del cinema indiano retto e pieno di risorse, e gli donò l'equipaggiamento tipico di un eroe occidentale: una fidanzata esperta di arti marziali, un poliziotto alleato coscienzioso ma scarso di risorse e un braccio destro affidabile. Illustrato con i frenetici carboncini di Govind Brahmania arricchiti da colori vivaci, *The Red Bricks House* racconta la trasformazione di Bahadur da figlio di un bandito – impaziente di vendicare il padre ucciso da Vishal, un capo della polizia locale – in un uomo dedito alla lotta al crimine, che crea una Forza di Sicurezza dei Cittadini per mobilitare la popolazione a difendersi contro i banditi che terrorizzano Jaygarth, un villaggio immaginario della reale Valle di Chambal, nello stato centrale indiano del Madhya Pradesh.

> *"Bahadur? Intendi il figlio del terrore, Bhaiŕav Singh, quello a cui ha sparato il capo di polizia?"*

Nel 1979, dopo la fine della serie, Jagjit Uppal fu assunto per resuscitare Bahadur. Gli cambiò il suo distintivo kurta (casacca tradizionale indiana) color zafferano con una maglietta aderente rosa, gli accorciò i capelli e lo trasferì a Bombay, dove i suoi nemici diventarono i trafficanti di droga e di armi. Entrambi gli autori avevano dato al progetto trame ovvie, dialoghi ampollosi, goffo sentimentalismo, e il maschilismo banale del cinema popolare indiano, ma anche una grande popolarità. **HS**

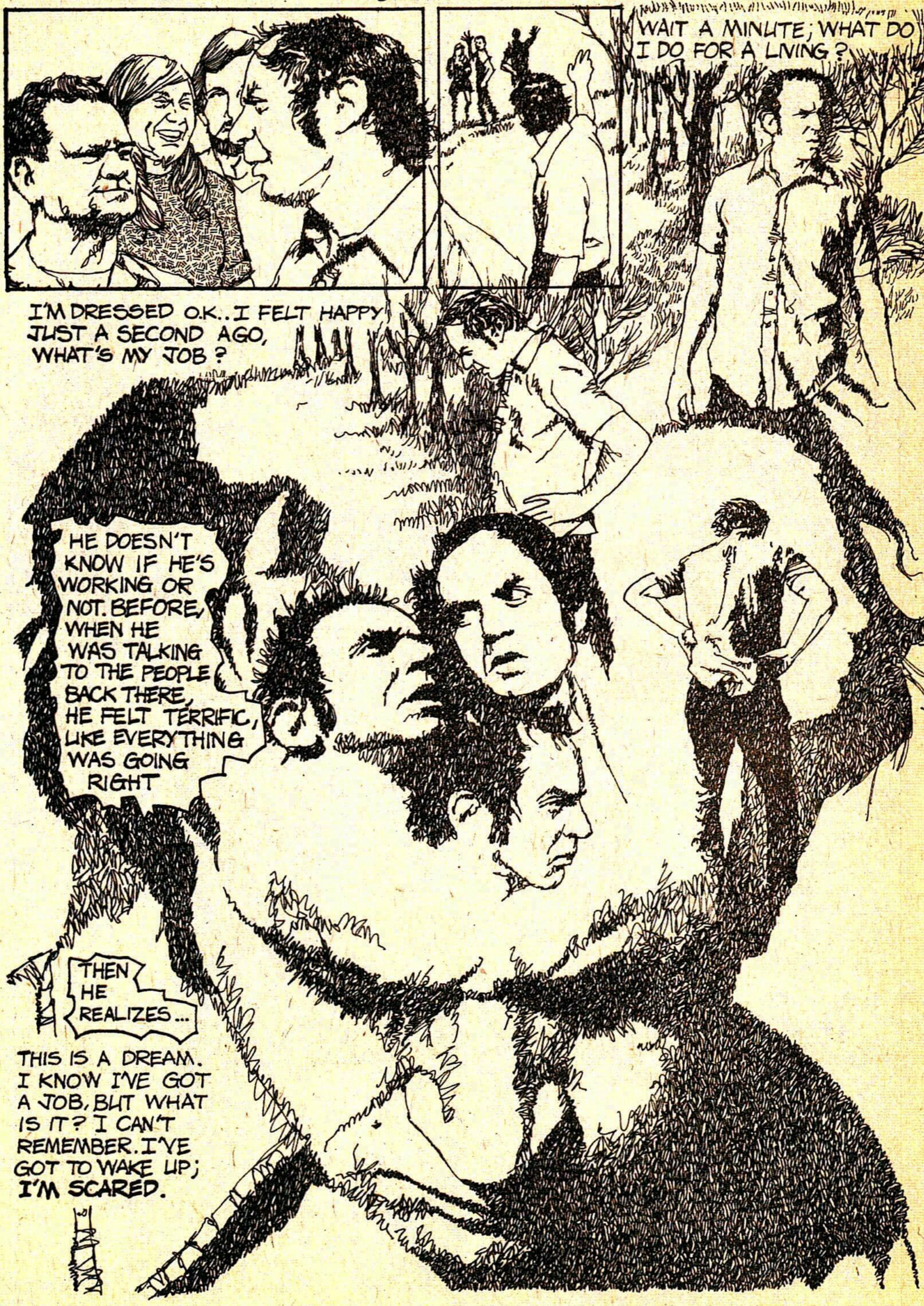
Titolo originale *Bahadur: Lal Haveli Ka Rahasya*
Prima edizione Bennett Coleman (India)
Autori Surti (India, 1935); Uppal (India, 1946); Brahmania (India, 1942–2009) **Genere** Avventura



Letture simili
Dara, The Drug Barons Kamini Uppal e Pradeep Sathe
Detective Moochwala Ajit Ninan
Gardhab Das Neelabh e Jayanto Banerjee
Handa Bhonda Narayan Debnath
The Savage Oulaws Jagjit Uppal e Pramod Brahmania

working man's nightmare

STORY BY HARVEY PEKAR
ILLUSTRATED BY GERRY SHAMRAY



American Splendor 1976

Harvey Pekar Robert Crumb e altri

Prima edizione Harvey Pekar (USA)
Autori Pekar (USA, 1939–2010); Robert Crumb (USA, 1943)
Genere Autobiografia

American Splendor è un fumetto autobiografico scritto da Harvey Pekar; e lo splendore del titolo è solo ironico. A meno che non riesca a vincere la lotteria o finisca in un'inaspettata avventura, la vita di un impiegato qualunque di Cleveland non può riservare storie degne di interesse. Oppure sì? Ed ecco il punto: dipende da cosa riteniamo davvero interessante. Forse gli eventi quotidiani sono più interessanti e stimolanti di quanto possa sembrare, magari più di un'opera di fantascienza. Convinto di questo, e stanco dell'omologazione del fumetto mainstream, Pekar decise di autoprodurre i propri fumetti. Un vero e proprio pioniere, sia dell'autoproduzione che del fumetto autobiografico.

In generale ci sono quattro tipi di storie in *American Splendor*. Quelle in cui non c'è né inizio né fine, con Pekar che descrive un frammento di vita, condivide col lettore un momento di quotidianità e il racconto finisce lì. Poi ci sono quelle in cui Pekar discute di uno specifico argomento, come musica jazz o fumetti, mostrando monologhi dal ritmo degno degli stand-up comedian americani – con ad esempio vignette mute per sottolineare battute a effetto. Ci sono poi storie su vicende accadute a conoscenti di Pekar, per lo più colleghi. E infine, le storie in cui l'autore si concentra sulla trascrizione di accenti e slang: Pekar era infatti molto interessato al modo in cui le persone si esprimevano e ai loro comportamenti.

Pekar non ha mai tentato di disegnare, realizzava sceneggiature con vignette e figure essenziali. A occuparsi dei disegni si sono susseguiti grandi autori come Robert Crumb, Frank Stack, Drew Friedman e Joe Sacco. **DI**

Sjef van Oekel 1976

Wim T. Schippers Theo van den Boogaard

Prima edizione Rijperman/Oberon (Paesi Bassi)
Autori Schippers (Paesi Bassi, 1942); van den Boogaard (Paesi Bassi, 1948) **Genere** Umorismo, alternativo
Riconoscimenti Premio Stripschap (1989)

Theo van den Boogaard, uno di undici figli di una famiglia cattolica olandese, fu un abile fumettista sin dall'infanzia. A partire dagli anni Cinquanta disegnò la propria striscia a fumetti, ispirata al lavoro dei fumettisti belgi Willy Vandersteen e André Franquin. Pubblicò il primo fumetto quando frequentava ancora al liceo – un piccolo albo che aveva come protagonista il buffo investigatore Mark – e lo vendette porta a porta col padre.

Van den Boogaard apprezzava i virtuosi autori di *MAD* e, una volta trasferitosi ad Amsterdam, visse liberamente le droghe e l'omosessualità. Nel 1966 iniziò a realizzare un numero impressionante di fumetti sperimentali e caricature per un ampio numero di testate e in un'ampia varietà di stili. Il suo lavoro veniva regolarmente stampato in grande formato sulle riviste indipendenti olandesi *Hitweek* e *Aloha*, nello specifico la serie *Striptease*, un'opera di satira in stile *MAD*, e la serie di strisce *Witjie* (che ospitava sceneggiatori come Jan Donkers). Nel 1969, appena i primi fumetti alternativi e a luci rosse raggiunsero l'Olanda, realizzò *Ans en Hans*, dalle tematiche fortemente erotiche e sociali.

Nel 1976, insieme allo sceneggiatore Wim T. Schippers dette le sembianze dell'attore olandese Dolf Brouwers al personaggio principale di *Sjer van Oekel*, una striscia piena di temi tabù pubblicata sul settimanale olandese *Nieuwe Revu*. Da allora, van den Boogaard ha adottato l'approccio grafico di Hergé con risultati eccellenti: i suoi disegni dettagliati e splendidamente colorati gli hanno fatto meritare anche la popolarità nel mondo della pubblicità e sono apparsi praticamente ovunque in Olanda. **HvO**

← Lo stile grafico di *American Splendor* variava a seconda degli artisti che collaboravano con Pekar.

Swan 1976

Kyoko Ariyoshi

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1950)
Genere Soap opera, per ragazze
Influenzato da *Kitty and a Girl*

Il ballo è sempre stato un tema popolare nel manga per ragazze. Solitamente, i manga sul balletto tradizionale erano ambientati in piccole scuole di danza, e la trama consisteva in sfide tra le ballerine per ottenere i ruoli principali negli spettacoli. Ma nel 1970, quando le vere ballerine giapponesi iniziarono a esibirsi oltreoceano, gli autori di manga sulla danza risposero spostando anch'essi le storie all'estero.

Uno di questi, *Swan*, illustra la vita di Masumi, una ragazza di campagna dell'isola di Hokkaido che sogna di diventare una ballerina. Lanciatasi nel duro e intenso mondo della danza, affronta sia le sconfitte che i fallimenti, riuscendo ad avere successo in tutto il mondo, da Tokyo alla Royal Academy of Dance di Londra, dalla compagnia Bolshoi al New York City Ballet. Ariyoshi è palesemente ferrata in tema di danza, tra tecniche, competizione e vita dei ballerini dietro le quinte. La critica ha lodato la sua opera per l'aver catturato alla perfezione l'essenza di quell'arte. Il caratteristico stile di disegno della Ariyoshi unisce il tratto a pennino a bianchi delicati, creati usando un pennello a punta fine, che forma linee leggiadre come le ali di una fata. Questo stile originale e caratteristico è considerato il marchio distintivo dell'autrice. Le sue spettacolari illustrazioni sono una gioia per gli occhi, tanto che buona parte dei fan considerano i suoi volumi alla stregua di veri e propri libri illustrati.

Nonostante siano passate tre decadi dalla prima edizione di *Swan*, il titolo è costantemente ristampato, insieme alla serializzazione del suo sequel, *Maia – Swan act 2*, che racconta la storia di Maia, sorella di Masumi. **TS**

Mämmilä 1976

Tarmo Koivisto

Prima edizione Käyttökuva (Finlandia)
Autore Finlandia (1948)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Lempi Grand Prix (1991)

Nella storia del fumetto – o anche in quella di altre forme d'arte – è difficile trovare opere paragonabili a *Mämmilä* di Tarmo Koivisto. *Mämmilä* descrive la storia contemporanea dell'omonima città nell'arco di trent'anni. Nel corso della serie, Koivisto descrisse l'accurato ritratto di una piccola città finlandese nell'evoluzione da comunità agricola a parte integrante dell'economia globale.

Il modello su cui si basa *Mämmilä* è la città di Orivesi, un luogo pressoché anonimo della Finlandia centrale, città natale di Koivisto. Invece di un ristretto numero di protagonisti, la serie vanta un cast di decine di individui di ogni età e classe sociale che invecchiano, muoiono e nascono sotto gli occhi del lettore.

Negli anni *Mämmilä* ha illustrato un'incredibile varietà di aspetti della società finlandese – politici, economici, sociologici e individuali. All'inizio, a molte delle case del paese manca l'elettricità; alla fine gli imprenditori locali arriveranno a fare affari nella capitale dell'Unione Europea. Il lettore vede case di legno lasciare il posto a edifici di cemento, politici e uomini d'affari tramare nell'oscurità, poi l'arrivo dei primi migranti africani e così via. Koivisto disegna in uno stile essenziale e realistico, e la sua narrazione è ispirata principalmente a Carl Barks.

Mämmilä riscosse un discreto successo, e i finlandesi non mancarono di rispecchiarsi nei protagonisti. Più di un lettore tentò di denunciare Koivisto per violazione della privacy, sospettando che gli eventi narrati nel fumetto fossero frutto di osservazione della vita reale. **HR**

Il grande sogno di Maya 1976

Suzue Miuchi

Titolo originale *Garasu no kamen*
Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Giappone (1951)
Genere Romantico



Il grande sogno di Maya di Suzue Miuchi è una delle serie più longeve nella storia del manga. Il nucleo della trama sta nella rivalità tra due attrici – il personaggio principale, Maya Kitajima e Ayumi Himekawa – che si battono per il ruolo di protagonista in una leggendaria opera teatrale intitolata *La dea scarlatta*. A mantenere viva l'attenzione dei lettori per tanti anni è stata l'estrema dedizione dei personaggi per la recitazione. Quando a Maya viene dato il ruolo di una bambola, arriva addirittura a fissarsi delle stecche di bambù su tutto il corpo per avere un movimento realistico; in un'altra scena Ayumi si dà una scossa elettrica per comprendere le emozioni del suo personaggio. Le dure ed esigenti preparazioni a cui si sottopongono non hanno sosta, mentre nel frattempo restano invischiate in complessi rapporti personali

Anche la storia editoriale del manga è stata turbolenta. Al debutto, nel 1976, fu serializzato sul quindicinale *Bessatsu hana to yume* per oltre vent'anni, ma nel 1997 la serie venne interrotta. La pubblicazione in volumi antologici riprese poi dall'inizio, ma in queste versioni la Miuchi cambiò sensibilmente la trama. Negli albi a seguire quasi ignorò la trama originale. Dopo il quarantunesimo volume della raccolta, i dati di vendita calarono sensibilmente, e il successivo non fu pubblicato prima di sei anni, con un'ulteriore attesa di cinque anni per quello dopo ancora. Per la fortuna dei fan impazienti, il manga negli ultimi anni ha ripreso la regolare serializzazione su *Bessatsu hano to yume* e fino al 2010 è stato realizzato materiale sufficiente per altri due volumi. **TS**

Altre opere di Suzue Miuchi
Amaterasu
Bara Monogatari
Dynamite Milkpie
Shirayuri no Kishi
Yokihi-den

Pensieri neri 1977

André Franquin

Titolo originale *Idées Noires*
Prima edizione *Spirou* (Belgio)
Autore Belgio (1924–97)
Genere Umorismo, per adulti

Largamente riconosciuto come un genio dell'umorismo nella galassia del fumetto franco-belga, André Franquin prese tutti di sorpresa nel 1977 quando i suoi *Pensieri neri* cominciarono ad apparire su *Le Trombone Illustré*, un supplemento della rivista per ragazzi *Spirou*, e poi nel mensile per adulti *Fluide Glacial*. Naturalmente, anche quest'opera era molto divertente, ma al contrario di *Gaston Lagaffe*, che veicolava un umorismo scanzonato, felice, per studentelli, queste strisce introdussero un elemento più oscuro: l'umorismo della disperazione. In effetti il titolo dice tutto, come anche la copertina, che raffigura Franquin come un modello di depressione. Forse si trattava di un autoritratto non lontano dalla verità: quasi tutti coloro che conobbero Franquin ricordano la sua visione cupa della vita e la sua tendenza alla depressione cronica.

Le pagine interne sono in linea con la copertina: una successione di gag su una singola pagina, veloci e taglienti, con la battuta di solito basata sulla morte improvvisa e violenta di un eroe involontario. Il trattamento grafico di quasi tutti i personaggi e le situazioni in nero poste su uno sfondo bianco, aumentano la potenza della resa grafica. Va inoltre sottolineato che il desiderio di indulgere in una risata amara non è il solo motore dell'opera. Franquin colse l'occasione anche per regolare i conti con alcuni gruppi di persone che detestava: i cacciatori, i militari, le stelle dello sport, e tutte le istituzioni dalle regole troppo vincolanti. *Pensieri neri* conferma un'osservazione che spesso si rivela essere vera: nei più grandi scrittori comici si nasconde un autore di tragedie. **NF**

Maus 1977

Art Spiegelman

Prima edizione *RAW magazine* (USA)
Autore USA (1948)
Genere Biografia, storico
Riconoscimenti Premio Pulitzer (1992)

Art Spiegelman, l'affermato co-curatore della rivista *RAW*, è figlio di un sopravvissuto all'Olocausto: Vladek Spiegelman. Vladek, per certi aspetti, è poco gradevole: razzista, tirchio e fondamentalmente antipatico. Il suo comportamento fa infuriare il figlio, dando vita a una relazione piuttosto tesa. Eppure, quando Art chiede al padre di raccontargli la storia della sua vita durante la guerra, ciò che ne esce è un meraviglioso racconto di sopravvivenza. Ritrovatosi nel contesto dell'Olocausto, lo stile di vita frugale di Vladek si rivelerà una risorsa eccezionale.

Allo scoppio della guerra Vladek era un privilegiato. Arruolato nell'esercito polacco, viene congedato in tempo per vedere la nascita dell'Olocausto: la creazione dei ghetti, le esecuzioni, e le "evacuazioni". Grazie a uno straordinario spirito di sopravvivenza, Vladek riesce a rifugiarsi insieme alla moglie Anja, vivendo alla giornata in mezzo alle strade di Sosnowiec. La loro fortuna però non dura molto, e sono deportati ad Auschwitz.

Spiegelman ritrae gli ebrei con le sembianze di topi antropomorfi e i tedeschi come gatti, i polacchi come maiali e così via. È un approccio crudo ma efficace, che fa riferimento sia alla tradizione del fumetto e dell'animazione, che alla metafora nazista che paragonava la presenza degli ebrei a un'invasione di topi. Spiegelman mette completamente a nudo i propri sentimenti, offrendo non solo un resoconto storico della sopravvivenza del padre, ma un grande racconto sullo scontro generazionale e sul rapporto tra padre e figlio. *Maus* è forse il libro di memorie sull'Olocausto più riuscito e sconvolgente, oltre a essere uno dei fumetti più importanti di sempre. **BD**

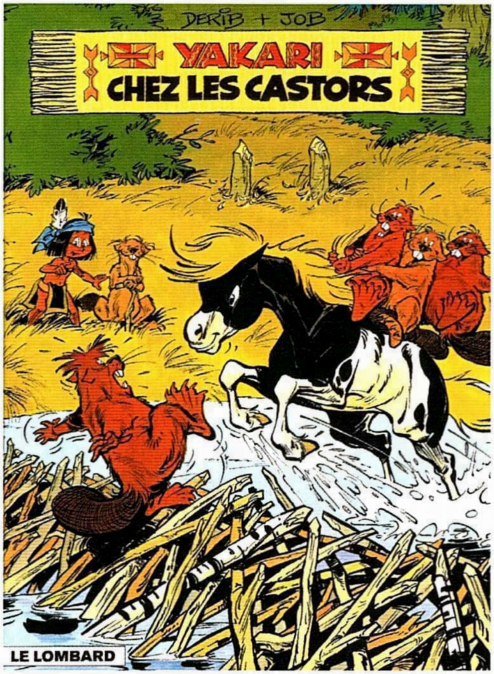
Il trattamento dell'Olocausto da parte di Spiegelman gli è valso diversi premi e il favore della critica. ➡


RIGHT AWAY, WE WENT. THE SANITARIUM WAS INSIDE CZECHOSLOVAKIA, ONE OF THE MOST EXPENSIVE AND BEAUTIFUL IN THE WORLD.
I REMEMBER WHEN WE WERE ALMOST ARRIVED, WE PASSED A SMALL TOWN.
OI!
EVERYBODY- EVERY JEW FROM THE TRAIN- GOT VERY EXCITED AND FRIGHTENED.
LOOK!
IT WAS THE BEGINNING OF 1938-BEFORE THE WAR- HANGING HIGH IN THE CENTER OF TOWN, IT WAS A NAZI FLAG..
HERE WAS THE FIRST TIME I SAW, WITH MY OWN EYES, THE SWASTIKA.

Yakari e i castori 1977

"Job" "Derib"

Titolo originale *Yakari chez les castors*
Prima edizione *Spirou* (Belgio)
Autori André Jobin (Svizzera, 1927); Claude de Ribaupierre (Svizzera, 1944) **Genere** Infanzia



Letture simili
Calvin e Hobbes Bill Watterson
John e Solfamì (*Johan et Pirlouit*) Peyo
Owly Andy Ruton
I Puffi (*Les Schtroumpfs*) Peyo
Zio Paperone Carl Barks

Serie leggera senza conflitti scioccanti, deliberatamente rivolta ai bambini più piccoli, la serie Yakari racconta di un ragazzino Sioux che esplora la campagna intorno a lui in un'epoca molto precedente ai pericoli portati dagli uomini bianchi o dalle altre tribù. La cosa particolare è che Yakari ha un talento speciale: la capacità di comunicare con gli animali. Artista dal prodigioso talento fin dall'adolescenza, Derib si trasferì in Belgio e trovò lavoro nei *Puffi* di Peyo,venendo poi successivamente promosso con le sue strisce su *Spirou*. Job aveva invece intrapreso una carriera nel giornalismo fondando *Le crapaud à Lunettes*, una rivista per bambini, per la quale aveva assunto Derib nel 1967. La loro prima collaborazione aveva avuto come protagonista la spiritosa civetta Pythagore (Pitagora), e la successiva fu Yakari.

Avendo scoperto di poter parlare con gli animali dopo aver salvato il suo pony nella prima storia, in ogni volume Yakari ha a che fare con una nuova specie di animali. Arriverà così a capire come vivono e a rispettare l'ambiente. Mentre gli animali si comportano con Yakari in modo quasi umano e comunicano con lui, i suoi amici non hanno tali capacità, e non capiscono per niente gli animali.

Yakari e i Castori è stato il terzo albo degli attuali 35 volumi della serie. Job e Derib all'epoca avevano già definito la formula dei racconti di Yakari, e questo episodio risulta affascinante come gli altri. Yakari incontra i castori quando accidentalmente calpesta la loro diga con il suo pony. Dopo aver realizzato il suo errore, aiuta a riparare i danni e da allora in poi viene spesso a trovarli per conoscere i castori uno per uno. Questo è anche il volume in cui l'amico di Yakari, Rainbow, diventa la prima persona a scoprire che Yakari può parlare agli animali. Sulla scia del suo successo, la serie è stata adattata in animazione nel 1980, con un ulteriore adattamento, ancora più apprezzato nel 2006. **FP**

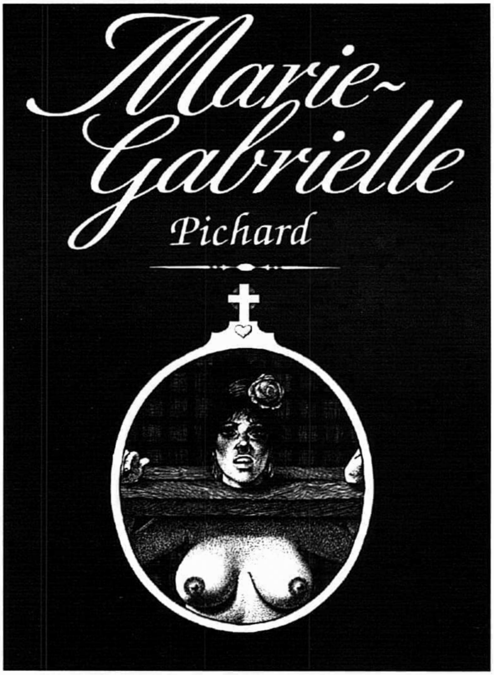
Maria Luisa, la persecuzione e la colpa 1977

Georges Pichard

Titolo originale *Marie-Gabrielle de Saint-Eutrope*
Prima edizione Glénat (Francia) **Autore** Francia (1920–2003) **Genere** Erotico
Influenzato da Marchese de Sade

Georges Pichard è un autore davvero unico, un disegnatore di grande talento e straordinaria varietà, il cui iniziale approccio umoristico si è evoluto gradualmente in uno stile ricco e sensuale. La sua maestria nel tratteggio fa talvolta sembrare Robert Clumb un dilettante, e il suo senso della composizione è delicatissimo, culminante in lavori quasi barocchi nel loro complesso equilibrio. Sfortunatamente, le sue opere graficamente più accattivanti mettono in scena di solito donne dallo sguardo sperduto e dal seno abbondante, rese oggetto di torture sempre più contorte, soprattutto per mano di suore. Il che ha reso difficile, a molti, conciliare l'ammirazione per l'immenso talento artistico con le sue controverse scelte tematiche.

Maria Luisa, la persecuzione e la colpa è forse il punto più alto della sua carriera, sia in termini artistici che sadici. Trasforma un soggetto sadico e picaresco nella parodia di un racconto religioso che abbonda di dettagli salaci, pur nella pretesa di offrire insegnamenti morali, e mette in scena numerosi racconti-nel-racconto che rimandano l'uno all'altro. Maria Luisa accompagna il suo senile marito in un convento dove donne dissolute sono rinchiuse per fare ammenda dei loro peccati – tra cui gravidanze fuori dal matrimonio, o coltivare idee femministe – per selezionare una domestica tra le "redente". Lungo la strada racconta al marito, con disapprovazione, le vicende di molte delle donne qui rinchiuse, fino ad arrivare a osservare l'operato di suore entusiasticamente dedite alle loro punizioni. Naturalmente anche Maria Luisa finirà per essere reclusa nel convento, accusata della morte del suo cornuto consorte, per essere redenta attraverso il dolore. Pichard crea un sottile e delicato contesto in questa dissolutezza attraverso la sua padronanza della recitazione, e permeando il tutto di una ricca vena umoristica, talvolta sguaiata ma più spesso mirata e consapevole. Il risultato è ricco e denso, ben oltre il comune fumetto erotico. **FJ**

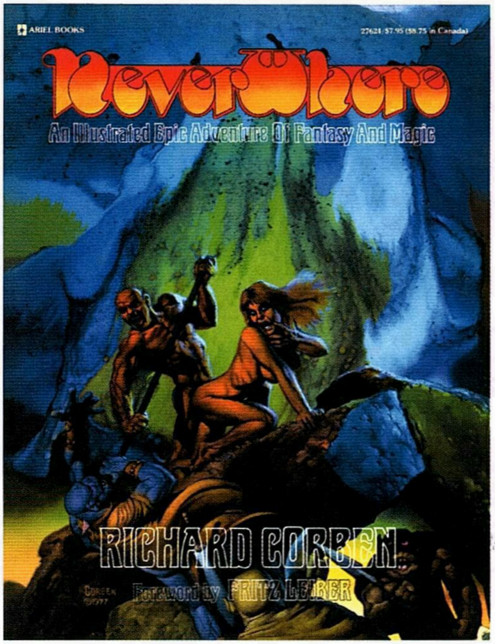


Altre opere di Georges Pichard
Blanche Epiphanie
Caroline Choléra
Paulette
Submerman
Ténébrax

Den
Viaggio nel paese di Giammai 1977

Richard Corben

Titolo originale *Neverwhere*
Prima edizione *Heavy Metal* (USA)
Autore USA (1940) **Genere** Fantastico
Influenzato da Film: *Neverwhere* (1968)



Letture simili
Arzach Moebius
Batman/Judge Dredd: giudizio su Gotham John Wagner, Alan Grant, e Simon Bisley
Conan: Unghie rosse Roy Thomas e Barry Windsor-Smith
Hellblazer; tempi duri Brian Azzarello e Richard Corben

Den si sveglia, nudo, in un deserto, a malapena consapevole del proprio nome, vivo solo grazie all'istinto. Quando trova rifugio per la notte, scopre un uomo lucertola che lo ignora, intento a bere acqua. Quando gli si avvicina una ragazza delle sembianze indiane, con indosso solo un copricapo, Den decide di seguirla. Durante uno scontro con l'uomo lucertola, che stava anche lui seguendo la ragazza, Den cade privo di sensi per poi ricordare il proprio nome, David Ellis Norman, un uomo che aveva costruito un passaggio verso un altro mondo. Dopo la scomparsa di suo zio, David aveva trovato le istruzioni per la creazione di uno strumento in grado di aprire un buco in un altro universo. È dopo esserci entrato in cerca dello zio che David/Den si è ritrovato nel deserto. In seguito, seguendo una misteriosa maga, Den si intromette per impedire un sacrificio umano, e dopo una lotta disperata si ritrova in compagnia di una donna di nome Katherine Wells. Come Den, anche lei viene da un luogo e un tempo diversi – la Londra del 1892 – ed è stata trasportata in questo mondo.

La maga usa i sacrifici umani per evocare in questo strano mondo una creatura antica di cui vuole ottenere il controllo. I ribelli, guidati da Gel, che dichiara di conoscere il Den del passato, le si oppongono e catturano Den e Katherine, intenzionati a ucciderli affinché la maga non possa sfruttarli per i suoi fini. Nonostante David sia un giovane pelle e ossa, il suo alter-ego Den è imponente e muscoloso e particolarmente dotato.

Il fumetto è ispirato all'opera di Edgar Rice Burroughs (in particolare i romanzi di John Carter), all'universo horror di H. P. Lovecraft (l'essere che la maga cerca di evocare si chiama "Uhluhtc"), e ai romanzi popolari di sword and sorcery. Il disegno di Corben è realistico e le sue figure hanno spessore grazie alla colorazione ad aerografo. Ogni pagina è un'esplosione di colori sgargianti che trasportano il lettore in un viaggio psichedelico. **NFI**

Adele Blanc-Sec
Lo scienziato pazzo 1977

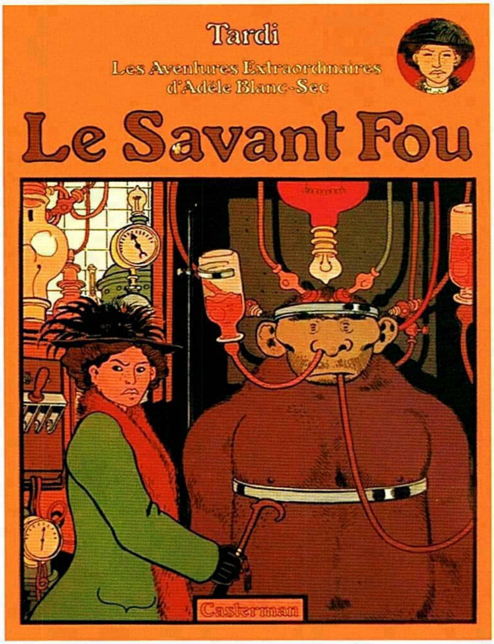
✎✎ Jacques Tardi

Il prolifico e allora giovanissimo Jacques Tardi aveva già creato il personaggio di Adele Blanc-Sec, un'interessante figura di emancipata scrittrice/avventuriera, e realizzato due sue avventure prima di produrre il più acclamato terzo capitolo, *Lo Scienziato Pazzo*. La vicenda è ambientata a Parigi nel gennaio 1912, durante la Belle Époque. Alla ricerca di spunti per i suoi romanzi, Adele si dedica a investigazioni di varia natura nei quartieri più malfamati della città, entrando in contatto con una colorita fauna di ruffiani, malfattori e criminali di ogni genere. Qui incrocia una piccola comunità di scienziati che ha deciso di riportare in vita un pitecantropo, ovvero un uomo primitivo vissuto ben 300.000 anni fa, miracolosamente preservato tra i ghiacci siberiani. Contro ogni aspettativa l'esperimento riesce, ma – nella migliore tradizione del genere – sfugge a ogni controllo. Uno degli scienziati s'impossessa della creatura e rivela il suo folle piano: fare di questa il prototipo di una nuova razza di soldati del futuro, totalmente devoti a lui. Segue un lungo inseguimento attraverso una Parigi imbiancata dalla neve, che raggiunge l'apice ai piedi della cattedrale di Notre-Dame.

Lo scienziato pazzo comprende la maggior parte delle caratteristiche che costituiscono il fascino delle avventure di Adele Blanc-Sec: i colpi di scena, le svolte e le trasformazioni senza fine, i personaggi esagerati, e un sentimento fantastico che avvolge tutto, senza dimenticare l'ironia e l'umorismo presenti ovunque.

Anche la personalità del personaggio Adele è notevole; se oggi pare qualcosa di normale, la scelta di una donna come protagonista di una serie di avventure fu una vera innovazione negli anni Settanta. Il fascino della serie deve molto anche alla passione di Tardi per la Parigi del passato, evidente in gran parte del suo lavoro. Sotto il suo pennello, la città stessa diventa a pieno titolo un personaggio della saga di Adele Blanc-Sec. **NF**

Titolo originale *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec: Le savant fou*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1946) **Genere** Avventura



Altre avventure di Adele Blanc-Sec

Adele e la bestia (*Adèle et la bête*)
Momies en folie
Il demone della Torre Eiffel (*Le démon de la tour Eiffel*)
Il labirinto infernale (*Le labyrinthe infernal*)
Il segreto della Salamandra (*Le secret de la salamandre*)

X-Men
La saga di Fenice 1977

Chris Claremont John Byrne

Titolo originale *X-Men – The Phoenix Saga*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Claremont (USA, 1950); Byrne (Canada/USA, 1950)
Genere Supereroi



"La maggior parte di noi erano dei solitari prima di diventare X-Men. Il gruppo è in un certo senso la famiglia che non abbiamo mai avuto."

Dopo che Len Wein ebbe rilanciato il team di supereroi mutanti della Marvel nel 1975, il compito di scrivere le loro avventure mensili fu assegnato a Chris Claremont. Dopo un breve arco in coppia con l'artista Dave Cockrum, Claremont fu raggiunto nel 1977 dall'illustratore John Byrne. La loro collaborazione sulla serie divenne presto un esempio di come due diverse personalità possano contribuire attraverso le loro differenze allo stesso progetto creativo. Il conflitto fra il liberale Claremont e il più conservatore Byrne è cristallizzato nella relazione fra Ciclope (Claremont), membro fondatore e leader sul campo, e Wolverine (Byrne), l'arrogante e scafato nuovo arrivato. Ciclope lavora nel e per il gruppo, usando i suoi poteri con responsabilità e misura. Wolverine è l'anticonformista che collabora con riluttanza e sfida costantemente l'autorità del leader. Wolverine è leale principalmente al proprio spietato, ma saldo, senso dell'onore. I restanti membri del team – Banshee, Colosso, Nightcrawler e Tempesta – si prestano a fornire nuova dimensione e sfumature di significato allo scontro di volontà fra i protagonisti.

L'altro membro sopravvissuto del gruppo degli X-Men originali (a eccezione del loro mentore Charles Xavier) è Jean Grey. L'attrazione per Jean è una fiamma che alimenta ancora di più la rivalità fra Ciclope e Wolverine, mentre si consuma contemporaneamente la trasformazione della telepate nella potentissima Fenice, un'entità animata da malevole intenzioni. Questa sinistra metamorfosi pone gli eroi di fronte a un grave dilemma: che cosa fare di fronte a un individuo in possesso di poteri tali da distruggere l'universo, sui quali non sembra avere il completo controllo? I temi della lealtà al gruppo e della conoscenza di sé stessi cari a Claremont e Byrne sono meglio espressi nelle loro prime storie, ma la gestione della serie da parte dei due autori è ancora da considerare una pietra miliare della narrazione supereroistica. **RR**

Batman
Strane apparizioni 1977

✎ Steve Englehart e Len Wein ✎ Walt Simonson e Marshall Rogers

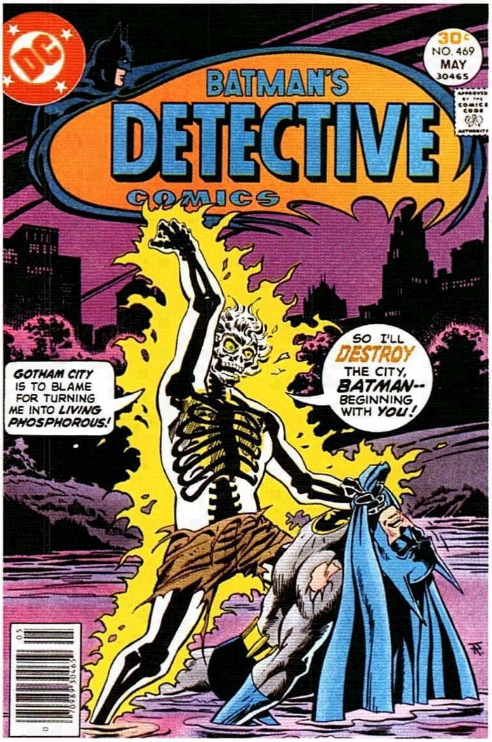
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Englehart (USA, 1947); Wein (USA, 1948); Simonson (USA, 1946); Rogers (USA, 1950–2007)
Genere Supereroi

Con la prima delle storie di questa raccolta (che raduna gli episodi di Batman da *Detective Comics* #469/79 tranne il #477), Englehart iniziò una serie di sottotrame che ebbero grande successo tra i lettori. Apparentemente contrapposto a Dr. Phosphorus, che sta per irradiare tutta Gotham, Batman si trova dalla parte sbagliata della legge quando il Comune approfitta dell'inattività del Commissario Gordon (a causa delle ferite) per bandirlo. Il capo del consiglio comunale è Rupert Thorne, che sta cercando di eliminare Batman e aumentare la sua influenza su Gotham grazie alla sua posizione.

Nel frattempo, Bruce Wayne ha incontrato la mondana Silver St. Cloud, che presto diventa la sua amante. Quando Bruce si ricovera in una clinica per curare le ustioni da radiazioni che ha subito mentre combatteva Dr. Phosphorus, viene catturato e smascherato dal professor Hugo Strange, che cerca di vendere l'identità di Batman ai vecchi nemici di Batman. Anche Thorne desidera conoscere l'identità di Batman e tortura Strange, ma il professore porterà il segreto con sé nella tomba.

E proprio qui entrano in gioco le "apparizioni", con il fantasma di Strange che appare nei numeri successivi, aiutando Batman contro Joker e inseguendo la propria vendetta contro Thorne. Anche Silver, nel frattempo, ha scoperto che Bruce è Batman – durante una battaglia – ma non sa cosa fare di questa informazione.

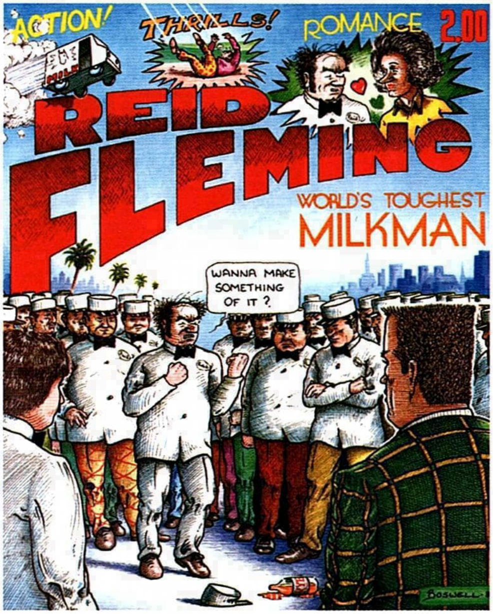
Attraverso storie che coinvolgono anche Robin e il Pinguino, Englehart tocca gran parte degli elementi che hanno reso tanto popolare Batman. Per molti aspetti, questo è il Batman definitivo: un grande detective, che lotta ai margini della legge, ma avendo sempre a cuore gli interessi di Gotham City. Mentre i disegni di Simonson patiscono una inchiostrazione infelice, il lavoro di Rogers (inchiostrato da Terry Austin), viene considerato come la versione più iconica di Batman, una creatura della notte, muscoloso ma agile in azione. **NFI**



"Poco fa ho visto Batman in azione… Ti ho visto – l'uomo dietro la maschera! L'uomo che amo!"

Reid Fleming: World's Toughest Milkman 1977

David E. Boswell



"Mi serve della corda! Trecento metri di corda, e che sia di nylon! Quel latte è sotto pressione e potrebbe esplodere da un momento all'altro!"

Letture simili
Buddy Does Seattle Peter Bagge
Destroy Scott McCloud
Flaming Carrot Bob Burden
Milk and Cheese Evan Dorking
Naughty Bits Roberta Gregory

Traduzione titolo in italiano *Il lattaio più forte del mondo*
Prima edizione David E. Boswell (Canada)
Autore Canada (1953) **Genere** Umorismo
Influenzato da Josef von Sternberg

Reid Fleming è uno dei grandi archetipi del protagonista di fumetti: un uomo senza particolare rilievo, costantemente arrabbiato, ostile e aggressivo, sempre pronto allo scontro, così, "tanto per fare". Quando una volta viene chiamato "skinhead", non fa storie, insegue i responsabili e gli fa esplodere l'auto. Il lettore viene lasciato con un'impressione di colpevole disagio misto ad approvazione per i modi sfrontati di questo lattaio senza mezze misure, anche se alla fine questa sua enfasi finisce per non portarlo da nessuna parte. Fleming è il padre putativo di questo tipo di umorismo svogliato e alternativo.

Il lattaio alcolizzato schizza fuori dalla pagina e balza ovunque con irrequietudine. Si comporta in maniera tremenda con i colleghi e altrettanto male con i clienti, minacciando di urinare sui loro fiori se non pagano i conti, e guida col furgone sui loro giardini senza pudore. È un uomo che si accontenta di poco: vuole solo fare il suo giro di consegne il più in fretta possibile – assalendo chiunque lo prenda in giro per l'uniforme e arrabbiandosi nel frattempo col suo supervisore, Mr Crabbe – così da poter tornare a casa il prima possibile per guardare la televisione.

Le battute ruotano intorno a scene di ubriachezza molesta, al rapporto con l'amico narcolettico, e ai costanti tentativi fallimentari del suo rigido capo di licenziarlo. Il disegno di Boswell è dettagliato, mentre le storie più recenti si sono concentrate di più sull'azione e il movimento delle frequenti scene di inseguimento. Il suo impegno per rinnovare la stessa serie di gag base è costante e sempre un passo avanti al lettore. **FJ**

Galaxy Express 999 1977

✎✎ "Leiji" Matsumoto

Titolo originale *Ginga etsudo 999*
Prima edizione *Shonen Gahosha* (Giappone)
Autore Akira Matsumoto (Giappone, 1938)
Genere Fantascienza

Le epopee spaziali realizzate da Akira (in arte Leiji) Matsumoto sono riuscite a portare al grande pubblico la fantascienza più visionaria e romantica. Manga come *La corazzata spaziale Yamato*, *Capitan Harlock* e *La regina dei 1000 anni*, grazie anche a trasposizioni animate di qualità, hanno toccato il cuore di un pubblico vastissimo. *Galaxy Express 999* è l'esempio più lampante dell'arte di Matsumoto, ed è considerato il suo capolavoro.

La storia ruota intorno a un ragazzo di nome Tetsuro Hoshino che, in compagnia della bella Maetel, intraprende un viaggio nello spazio a bordo del treno spaziale *Galaxy Express*. La destinazione di Tetsuro è alla fine della corsa: un pianeta lontano, dove avrebbe la possibilità di ricevere un corpo meccanico immortale. La coppia viaggia fermandosi su diversi pianeti e Tetsuro matura gradualmente, mentre nuovi amici vanno e vengono.

La semplice idea di Matsumoto di un personaggio normale che si imbarca in un'avventura al fianco di una bella donna andava incontro alle fantasie di ogni lettore maschio. C'era poi il boom della fantascienza negli anni Settanta, che in Giappone consolidò il nome di Matsumoto come rappresentante di spicco nel genere. Il fumetto era inteso come un fantasy ambientato nello spazio, che illustrava anche il percorso di crescita di Tetsuro, in una sorta di romanzo di formazione. Ispirato dal romanzo *Ginga tetsudo no yoru* (La notte del treno galattico) di Kenji Miyazawa, il fumetto apparve per la prima volta sulla rivista *Weekly Shonen King* nel 1977. Il capolavoro di Matsumoto ha ispirato anche numerosi spin-off, assicurando a Tetsuro un viaggio particolarmente lungo. **TS**

Le Café de la Plage 1977

✎✎ Régis Franc

Traduzione titolo in italiano *Il Caffè della spiaggia*
Prima edizione *Le Matin de Paris* (Francia)
Autore Francia (1948)
Genere Umorismo surreale

Da qualche parte alla fine del mondo, con l'infinità del mare per orizzonte, Le Café de la Plage provvede a servire una manciata di clienti. In questo microcosmo al limite del mondo, ricco di dettagli e al contempo minimalista, il cast si compone di animali antropomorfi, che si dedicano a monologhi, conversano su qualsivoglia argomento – triviale o profondo, comico o perverso, leggero o sorprendentemente profondo – o se ne stanno distesi sulla spiaggia a pensare.

Il cast, i dialoghi curati, la scelta delle inquadrature, richiamano il grande schermo, e pochi anni dopo l'esordio del fumetto e il suo grande successo, il suo creatore Régis Franc è davvero entrato nel mondo del cinema – sia davanti che dietro alla cinepresa – pur senza rinunciare alla sua attività di fumettista.

Concepito con i limiti e le costrizioni di una strip per quotidiani, *Le Café de la Plage* è stato ospitato sul quotidiano *Le Matin de Paris* tra il 1977 e il 1980, ed è una serie senza inizio né fine. È piuttosto un fiume, un flusso che si alimenta di digressioni, flashback, e si attarda tra curve e svolte.

Sia nei toni che nella forma, la strip è una creazione alquanto insolita, molto diversa dal resto della cultura fumettistica francese. Paradossalmente, potrebbe essere stato proprio questo elemento ad assicurarle un tale impatto. Volutamente distaccata, piena di ironici riferimenti cinematografici e letterari, la strip di Franc ha saputo conquistare un vasto pubblico grazie all'originalità della sua narrazione pur mantenendo la sua natura sperimentale. Un vero tour de force per la *bande dessinée*. **NF**

Lamù 1978

Rumiko Takahashi

Titolo originale *Urusei Yatsura*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1957)
Genere Commedia, fantascienza

Urusei Yatsura – espressione pressoché intraducibile che suona più o meno come "gente chiassosa dalla spazio"– fu il primo successo di Rumiko Takahashi, la cosiddetta "Regina del manga". Le origini della serie sono rintracciabili nella storia breve *Gente egoista* (Katte na yatsura), pubblicata su *Shonen Sunday*, che aveva come protagonista Kei, un ragazzo addetto alla consegna dei giornali, che viene rapito dagli alieni.

Poco dopo Takahashi pubblicò il primo episodio di *Urusei yatsura*, in Italia noto come *Lamù*, sempre sulla stessa rivista. La storia inizia con l'invasione della Terra da parte di una razza extraterrestre che si fa chiamare Oni. Il loro sovrano dichiara che la Terra potrà salvarsi se un terrestre batterà un alieno in una corsa. Lo sfidante scelto tra i terrestri è Ataru Moroboshi, un liceale imbranato e arrapato; l'extraterrestre con cui dovrà battersi è la figlia del capo alieno, Lamù, una giovane sexy dai capelli verdi vestita solo di un bikini tigrato. Ataru riesce a vincere la gara e salva la Terra, ma a caro prezzo: la spregiudicata Lamù si è innamorata di lui e vuole restare sulla Terra per conquistarlo e sposarlo. A tutto questo seguono una quantità di situazioni comiche che contribuiscono a dare vita a uno dei capolavori della commedia a fumetti.

Lamù si concluse nel 1987 e venne raccolto in trentaquattro volumi, aprendo la strada a molti altri successi per la Takahashi. Ispirò una serie animata di 195 episodi, trasmessa del 1981 al 1986, oltre a sei lungometraggi animati, una dozzina di OAV (original anime video, cartoni animati realizzati esclusivamente per il mercato dell'home video). **AMo**

Breakdowns 1978

Art Spiegelman

Prima edizione Belier Press / Nostalgia Press (USA)
Autore USA (1948)
Genere Alternativo **Riconoscimenti** Yellow Kid Award Miglior autore straniero (1982)

Se Art Spiegelman avesse pubblicato anche solo *Maus*, sarebbe abbastanza per acclamarlo come uno dei più importanti fumettisti di tutti i tempi. Ma la sua raccolta del 1978, *Breakdowns*, riunisce una serie di brevi fumetti particolarmente ispirati e sperimentali, testimonianza dell'abilità estetica del disegnatore e di una sorprendente curiosità intellettuale.

Due dei racconti più celebri inclusi nell'antologia sono legati a *Maus*, tra cui l'originale striscia di tre pagine pubblicata su *Funny Animals* e *Prigioniero sul Pianeta Inferno*, la striscia autobiografica inclusa in *Maus*. Questi fumetti, creati nel 1972, indicano la portata delle ambizioni artistiche di Spiegelman, così come la sua sperimentazione di stili nel disegno. Altre opere espandono i confini del linguaggio del fumetto attraverso la manipolazione giocosa del genere (*Ace Hole, Midget Detective*) o di forma (*Little Signs of Passion*).

Breakdowns rivela anche la psicologia di Spiegelman più di ogni suo altro lavoro. Il titolo si riferisce sia al procedimento di organizzazione dello spazio in una tavola a fumetti, sia alle crisi psicologiche. Spiegelman trova, attraverso la forma del fumetto, un modo quasi perfetto per esprimere le ansie che lo divorano. In questo modo *Breakdowns* può essere visto come opera autobiografica. L'edizione del 2008 di Breakdowns contiene il materiale del libro originale, più diciannove pagine di introduzione autobiografica, *Ritratto dell'artista da giovane %@&#!*. Questa opera matura dimostra che, mentre le capacità di Spiegelman si sono evolute negli anni, le sue preoccupazioni sono rimaste immutate. **BB**

Ranxerox 1978

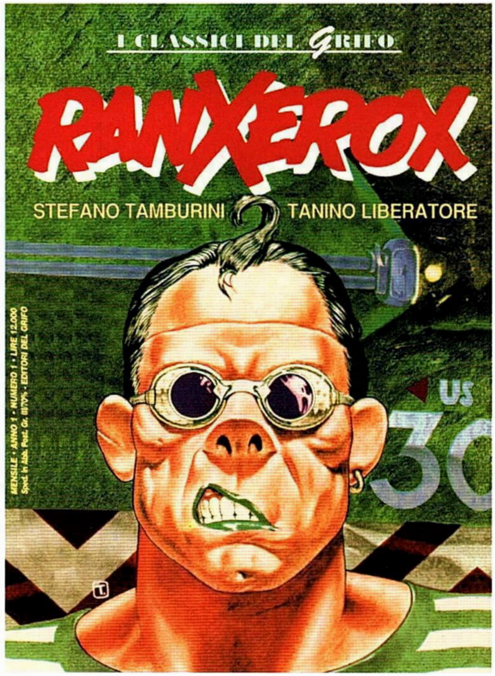
Stefano Tamburini Tanino Liberatore

Prima edizione *Cannibale* (Italia)
Autori Tamburini (Italia, 1955-1986); Liberatore (Italia, 1953)
Genere Fantascienza

Ranxerox è un robot umanoide assemblato da uno *studelinquente* universitario montando insieme i pezzi di una fotocopiatrice Rank Xerox e altri componenti meccanici. Le sue storie sono ambientate in una megalopoli violenta e perversa (liberamente ispirata a Roma). A causa di un cortocircuito l'androide si innamora di Lubna, una Lolita capricciosa di dodici anni che lo tratta per lo più come il suo personale fornitore di sesso e droga. Le loro avventure urbane sono assurdamente violente, e hanno a che fare con maniaci trisessuali, polizia, strambi magnati dei media e artisti, oltre all'assumere droghe e incontrare amici devianti, naturalmente.

Inizialmente disegnato da Stefano Tamburini – principale ispiratore delle riviste *Cannibale* e *Frigidaire* e attivista nell'ambito della controcultura – e da Andrea Pazienza, la serie divenne un cult quando Tanino Liberatore iniziò a esprimervi un nuovo stile iperrealista sulle pagine di *Frigidaire*, ridisegnando Ranxerox come un bodybuilder soggetto a collere improvvise.

Tragica parodia degli scontri sociali dell'epoca, e con riferimenti allo stile visionario e alla cruda fantascienza di JG Ballard, *Ranxerox* è considerato uno dei principali fumetti alternativi italiani. Nel 1980, la filiale italiana della Rank Xerox pretese che il nome originale (*Rank Xerox*) fosse modificato per evitare l'associazione del marchio con un personaggio "le cui avventure sono un concentrato di violenza, oscenità e turpiloquio". La risposta dell'autore fu una vignetta in cui il personaggio diceva "e io me vedrò costretto a ròmpeve er culo!", ma decise di cambiare il nome nella sua versione finale: Ranxerox. **MS**



"Ranxerox è un mostro punk, un Frankenstein futuristico, e con la sua minorenne Lubna sono la Bella e la Bestia."

Richard Corben, fumettista

Letture simili
Aetheric Mechanics Warren Ellis e Gianluca Pagliarani
BrainBanx Elaine Lee e Jason Temujin Minor
Doktor Sleepless Warren Ellis e Ivan Rodriguez

Wata no kuni hoshi 1978

Yumiko Oshima

Traduzione titolo in italiano *La stella del paese del cotone*
Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Fantasy

Yumiko Oshima debuttò nel 1968 col manga *Paula no namida* (Le lacrime di Paula), serializzato sulla rivista *Magdalene*. Un decennio dopo pubblicò *Wata no kuni hoshi*, proseguito nove anni sulla rivista *LaLa* e, nel 1979, vinse il premio Kodansha come miglior shojo.

La trama si apre su una triste e debole gattina, Chibi-neko, abbandonata sotto la pioggia, col pelo bianco ricoperto di fango. Viene salvata da un giovane di nome Tokio Suwano, uno studente che sta per accedere alla facoltà di Legge dell'università locale. Il ragazzo porta Chibi-neko a casa e così ha inizio la nuova vita del gattino. Credendo di poter un giorno diventare un'umana, Chibi-neko sogna di sposare Tokio. Quando quest'ultimo incontra l'amore della sua vita– una bella studentessa di Legge– la gattina si sente minacciata e cerca di crescere in fretta. Nel corso della storia, Chibi-neko viene disegnata con l'aspetto di una ragazzina dagli orecchi di gatto e la coda, anche se è chiaro che gli umani la percepiscono come un normale gatto a quattro zampe.

Chibi-neko resta ulteriormente offesa nello scoprire da Raphael, il capo dei gatti del quartiere, che "un gatto resterà sempre un gatto". Con atteggiamento empatico, Raphael si inventa una storia consolatoria, *Wata no kuni hoshi*, su una principessa di nome Whitefields. Le dice che lei dev'essere Whitefields, ma Chibi-neko è troppo giovane per capire che la storia di Raphael è un modo per corteggiarla. Mentre il racconto procede con estrema dolcezza, i dialoghi accurati della Oshima esprimono le profonde emozioni del personaggio, mostrandone con franchezza l'essenza umana oltre che animale. **TS**

HP e Giuseppe Bergman 1978

Milo Manara

Titolo originale *HP et Giuseppe Bergman*
Prima edizione *(À Suivre)* (Francia)
Autore Italia (1945)
Genere Avventura

"Bastaaa!!!" è il grido esasperato che inaugura la prima tavola di *HP e Giuseppe Bergman*, un grido che sintetizza l'essenza degli degli anni Settanta. In questa storia una casa di produzione dagli obiettivi poco chiari offre a Giuseppe Bergman la possibilità di prendere parte a una grande avventura. Desideroso di sottrarsi alla monotonia della sua esistenza, Bergman accetta.

La sua destinazione è la natura selvaggia, dove sarà guidato da una misteriosa figura nota soltanto come "HP", che più avanti scopriremo essere Hugo Pratt, accreditato da Manara come ispiratore del suo lavoro. L'incontro tra i due uomini, e il conseguente inizio della grande avventura, si dimostra sensazionale. Trascinato in una remota regione dell'alto Orinoco, Bergman si imbatte in animali feroci e minacciosi indigeni, rischia di affogare e fa strani incontri. A un certo punto entreranno in gioco anche droghe e diverse donne (nella cui raffigurazione Manara è maestro), senza le quali non può esserci avventura degna di tale nome. Nel corso del suo delirio, Bergman è consapevole dello sguardo alternativamente irritato e divertito di HP, una figura paterna intenta sia ad aiutare Bergman che a metterlo alla prova.

Opera vitale di un artista che qui raggiunge la sua maturità, *HP e Giuseppe Bergman* è una storia che mantiene un sottile e costante equilibrio tra l'avventura in senso stretto e la riflessione su di essa, finendo con il costituire un'affascinante e godibile meditazione cinica sul rapporto tra realtà e immaginario. Manara, che in seguito si specializzerà nel fumetto erotico, non toccherà più le atmosfere e la raffinatezza narrativa di questo volume. **NF**


milo manara
HP
ET GIUSEPPE
BERGMAN
casterman
les romans
(A SUIVRE)


VALKYRIE PRESS
LIMITED SERIES
The Adventures of Luther Arkwright
A COMPLETE STORY IN NINE PARTS
BY · BRYAN · TALBOT
2; The Treaty of St. Petersburg

Le avventure di Luther Arkwright 1978

Bryan Talbot

Titolo originale *The Adventures of Luther Arkwright*
Prima edizione Brainstorm Comics (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1952) **Genere** Fantascienza
Riconoscimenti Quattro premi Eagle (1988)

Luther Arkwright è l'unico essere umano in grado di viaggiare per i mondi paralleli e che non ha controparti nelle altre dimensioni. Agente dell'idilliaco parallelo centrale 00.00.00, è impegnato in una battaglia multidimensionale contro i Disgreganti, gli agenti del caos e della distruzione, e scopre la possibilità di affrontare i suoi nemici nel parallelo 00.72.87, dove la stirpe puritana di Cromwell e dei suoi discendenti regna da secoli. Questa variazione della storia è avvenuta proprio a causa dei Disgreganti, che hanno sconvolto l'equilibrio dell'impero britannico. Ciò che ne segue è la storia di una guerra civile, di un'avventura temeraria, la cronaca dell'ascesa di un nuovo messia, e una straordinaria vicenda fantascientifica.

Le avventure di Luther Arkwright è il primo graphic novel britannico in assoluto, oltre che un'opera ambiziosa, minuziosa sia nello stile sia nella sostanza. Presenta numerose somiglianze con *Doctor Who* e con *Jerry Cornelius*, opere cui riesce a tenere testa senza problemi. Sul piano visivo è un'opera decisamente sperimentale, che esplora territori nuovi o poco frequentati, tra cui l'uso di immagini subliminali, una narrazione non lineare e una percezione elastica del tempo.

Talbot si ispira a disegnatori satirici come William Hogarth per realizzare tavole splendide e intricate, che emanano un gusto fortemente britannico. Con apparente naturalezza, l'autore descrive eventi epici con magniloquenza e complessità, senza mai abbassarne il livello. *Luther Arkwright* è una delle opere d'avanguardia del fumetto contemporaneo. **BD**

Ken Parker
La Ballata di Pat O'Shane 1978

Giancarlo Berardi Ivo Milazzo

Prima edizione Editoriale Cepim (Italia)
Autori Berardi (Italia, 1949); Milazzo (Italia, 1947)
Genere Western

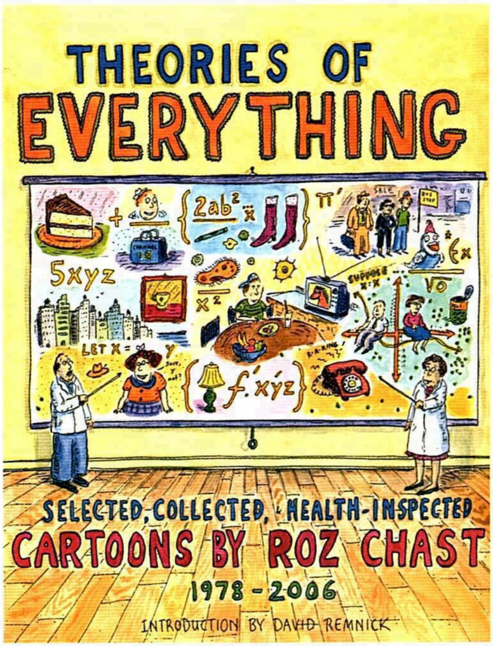
Questa serie è stato il più celebre fumetto western italiano dai tempi di *Tex*, ed è considerato un *cult* per il suo stile di scrittura brillante e la sua visione al di là degli stereotipi tradizionali. La principale fonte di ispirazione è *Corvo rosso non avrai il mio scalpo*, un film diretto da Sidney Pollack e interpretato da Robert Redford, il cui volto fu utilizzato come modello per Ken. Parker è un trapper, sempre in viaggio attraverso la Frontiera americana. Nel corso della serie Ken evolve e affronta vari problemi esistenziali e sociali, compreso il razzismo, i diritti dei lavoratori, la politica e l'esclusione sociale. Ken è più una vittima degli eventi che un eroe, costretto a far fronte a situazioni più grandi di lui, da cui spesso esce sconfitto. Accanto a lui ci sono spesso altre vittime: eschimesi, indiani d'America, gente abusata o truffata.

In questo episodio, Ken viene scambiato per un pericoloso fuorilegge in attesa di processo. Pat è un'orfana in cerca del criminale, che ha ucciso la sua famiglia. Assiste al processo e, affascinata dall'umanità di Ken, lo salva dal carcere fingendosi sua figlia. Troppo piccola per affrontare responsabilità da adulta, Pat è uno dei migliori personaggi femminili creati da Giancarlo Berardi, che le dona una personalità complessa e realistica, in grado di arricchire la narrazione. Insieme alle sensibili e fini pennellate nere di Milazzo, Berardi offre un esempio del suo stile cinematografico nella scrittura. In particolare in una memorabile sequenza "silenziosa", priva di didascalie o dialoghi, in cui la trama è sottolineata solo da alcuni testi di canzoni, come fossero una colonna sonora composta appositamente per creare un'atmosfera struggente. **MS**

Theories of Everything: Selected, Collected, Health-Inspected Cartoons 1978

Roz Chast

Traduzione titolo in italiano *Teorie del tutto*
Prima edizione *The New Yorker* (USA)
Autore USA (1954) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Honorary Doctorate of the Fine Arts (1988)



Letture simili
And the Pursuit of Happiness Maira Kalman
Lulu Eightball Emily Flake
Mondo Boxo: Cartoon Stories Roz Chast
The Complete Cartoons of The New Yorker Robert Mankoff

Collaboratrice di lunga data del *The New Yorker*, Roz Chast è specializzata in brevi gag che colmano il divario tra reale e surreale. Prendete il suo libro *Bartlett's Unfamiliar Quotations* (Citazioni Poco Conosciute di Bartlett), nel quale Platone consiglia di non vestirsi di bianco dopo il Labor Day, e Sigmund Freud ci suggerisce di abbonarci al *Schadenfreude Monthly* (il mensile *Gioia sadica*, sfortunatamente disponibile solo nel mondo di Chast).

Le strisce di Chast fanno eco in molti modi ai monologhi comici del primo Woody Allen, nei quali la nevrosi è fine a se stessa. Le sue battute si nutrono di egocentrismo, i suoi personaggi sono così strenuamente presi da dettagli minimi – la storia del pudding alla vaniglia, la biodegradabilità del loro primo romanzo – che dimenticano di vivere. Nata e cresciuta a Brooklyn, Chast fa a volte battute che solo i newyorchesi possono capire, come quando sostiene il ritorno del concorso "Miss Subway", sebbene con dei cambiamenti fondamentali (le vincitrici non saranno delle giovani procaci, ma vere utenti della metropolitana). Ma la sua arte esprime in primo luogo l'ansia prodotta dalla frenetica e vessante vita moderna.

> *"Fuori da New York è tutto così strano… sei nel mezzo del nulla, ma c'è TUTTA QUESTA ROBA!"*

In tutti i suoi fumetti le sue ossessioni – matematica, medicina, le periferie e il cibo lavorato – vanno e vengono. In particolare, durante gli anni di Bush le strisce assunsero per l'occasione una piega politica. Comunque, i marchi di fabbrica dello stile di Chast – i volti tormentati dalla rabbia, l'impassibilità della scrittura a mano, e i toni acquerellati – restano sempre in scena. Questa raccolta dimostra come l'autrice si sia guadagnata un posto fra i più brillanti umoristi americani. **EL**

The Cartoon History of the Universe 1978

Larry Gonick

Qual è la più insolita combinazione di caratteristiche per un libro? Magari un titolo che può essere considerato a prima vista uno scherzo, uno stile di disegno ben radicato nell'underground degli anni Sessanta, e un autore laureato a Harvard con una laurea magistrale in matematica. Il sito web di Larry Gonick introduce nel contesto colto in cui agisce l'istruito fumettista, e con la sua opera si conferma all'altezza di questi aggettivi.

Confermato dunque che il titolo non è uno scherzo, raccontare a fumetti la storia dell'universo resta alquanto ambizioso. Per rispettare i propositi ambiziosi del titolo Gonick si conferma un professore di varie discipline, inserendo lezioni di filosofia, fisica, matematica e molto altro. Il progetto ebbe inizio come una serie di fumetti

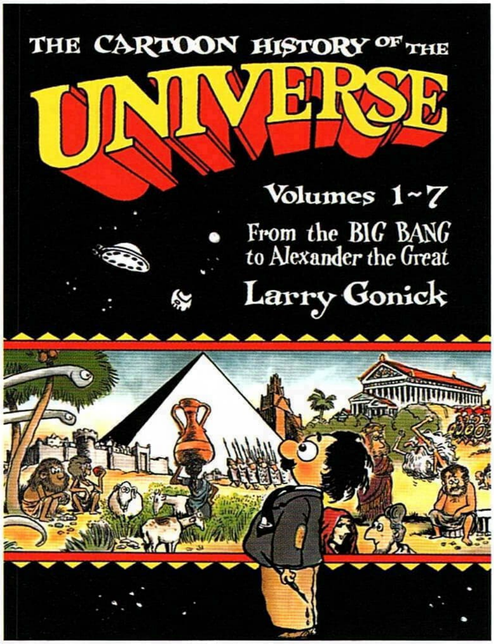
"... [molti accettano] che l'universo sia nato con un'esplosione, ma nessuno ha idea di come finirà!"

pubblicati quando il lavoro regolare lo permetteva, poi l'editore Doubleday si interessò al progetto e commissionò all'autore dei volumi da distribuire in libreria. Da allora servirono comunque diciotto anni per completare tutti i cinque volumi.

"Perché iniziare prima della nascita dell'universo?" chiede Gonick, contemplando il titolo originale. I due volumi finali, *The Cartoon History of the Modern World*, sono comunque più commercialmente accessibili, poiché incentrati sulla storia moderna a partire dal 1300.

Gonick mostra uno sguardo appassionato verso le tematiche storiche, ma il suo stile è aneddotico, enfatizzato da gag pompose e simpatici passaggi autoreferenziali. Il fumetto si rivela un formato versatile, che si presta efficacemente al progetto, generando anche vari successivi volumi simili di argomento diverso, utili e divertenti. **FP**

Traduzione titolo in italiano *La storia a fumetti dell'universo*
Prima edizione Rip Off Press (USA)
Autore USA (1946) **Genere** Storia
Riconoscimenti Premio Inkpot (1999)



Altre opere di Larry Gonick
Kokopelli and Company
Kokopelli and Company: Attack of the Smart Pies
The Cartoon Guide to the Environment
The Cartoon Guide to Physics
The Cartoon Guide to Sex

Genius 1978

John Glashan

Prima edizione *Observer Magazine* (Gran Bretagna)
Autore John McGlashan (Gran Bretagna, 1927–99)
Genere Satira
Riconoscimenti Glen Grant Strip Cartoon Award (1981)

La madre di John McGlashan era italiana di Lucca, mentre suo padre era il pittore scozzese Archibald A. McGlashan. John frequentò la Glasgow School of Art, ma negli anni Cinquanta non riuscì ad avere successo come ritrattista a Londra. Dal 1959, dopo aver abbreviato il cognome in Glashan, iniziò a pubblicare fumetti sulla rivista tascabile *Lilliput* e altrove.

Il suo stile singolare emerse in modo progressivo. Folli fumetti popolati da minuscoli uomini con la barba disegnati con linee di penna nera, resi ancor più nani dalle vaste architetture sullo sfondo. Spesso sotto forma di striscia, in sequenze lunghe alcune pagine, con disegni e testi senza riquadri, tali racconti erano ricchi di profondi pensieri filosofici formulati da uomini minuscoli costretti a sopportare problemi enormi. E anche Glashan ne aveva uno molto grosso: era ben allenato nelle belle arti ma al tempo stresso costretto a convivere con l'amarezza del fallimento come pittore. Negli anni Cinquanta i fumetti erano ancora considerati dal *Times Literary Supplement* "un tipo di letteratura non da leggere, ma solo da guardare". Ma Glashan voleva essere visto, letto, pagato. I suoi commenti su qualsiasi cosa riguardasse l'arte, il design, la letteratura e gli istituti finanziari erano spesso goffi e sempre affilati. Il suo capolavoro fu *Genius*, una striscia settimanale sui numeri, sulle formule per il successo e sul fare i soldi. Aveva per protagonista il minuscolo inventore Anode Enzyme (QI 12794 ma spiantato), intento ad aiutare Lord Doberman, l'uomo più ricco del mondo. I disegni privi di vignette di Glashan erano spesso numerati. Alla fine si mise a dipingere paesaggi. **HvO**

Beau Peep 1978

Roger Kettle Andrew Christine

Prima edizione *The Daily Star* (Gran Bretagna)
Autori Kettle (Gran Bretagna, 1951);
Christine (Gran Bretagna, 1947)
Genere Umorismo

A prima vista, la vita brutale della Legione Straniera francese, così com'è tradizionalmente rappresentata, non sembrerebbe l'argomento ideale per una striscia umoristica in quattro vignette. Forse questa ambientazione indica l'originale livello delle idee che hanno mantenuto in vita la striscia per più di trent'anni. Quasi tutti i personaggi ricorrenti sono al loro posto fin dai primi giorni. Il miope Bert Peep si è unito alla Legione per sfuggire alla sua spaventosa moglie. I suoi compagni sono l'ottuso Dennis, lo spontaneamente violento Mad Pierre, l'incompetente capo Egon, il Colonnello Escargot, la cui fermezza mentale è tenace, e il Sergente Bidet, all'interno del quale brucia la quasi estinta fiamma dell'efficienza. Il generalmente incomprensibile Hamish appare in seguito per parodiare la città natale di Roger Kettle, Dundee.

La striscia è classica nell'impostazione e nella battuta finale, con temi ricorrenti che mai diventano ripetitivi e un bel segno come pochi hanno saputo tracciare con successo per così tanto tempo. Andrew Christine si è dichiarato imbarazzato per i suoi primi disegni, ma i fondamentali si sono messi a posto rapidamente. Kettle era stato abbonato a *Mad Magazine* e un avido lettore dei *Peanuts*, ma si è trovato per caso a fare fumetti. Dopo aver risposto a un annuncio per giornalisti dell'editore scozzese D.C. Thomson, gli è stato chiesto di prendere in considerazione di scrivere fumetti.

Anche Christine è uscito dalla D.C. Thomson, e tra i suoi lavori freelance pre-Peep ci sono le strisce di Benny Hill per *Look-In*. *Beau Peep* è stato lanciato insieme al *Daily Star*, ma Kettle ricorda diciassette rifiuti precedenti. **FP**

Rocketeer 1978

Dave Stevens

Titolo originale *The Rocketeer*
Prima edizione Pacific Comics (USA)
Autore USA (1955–2008) **Genere** Supereroi
Adattamento Film (1991), *Le Avventure di Rocketeer*

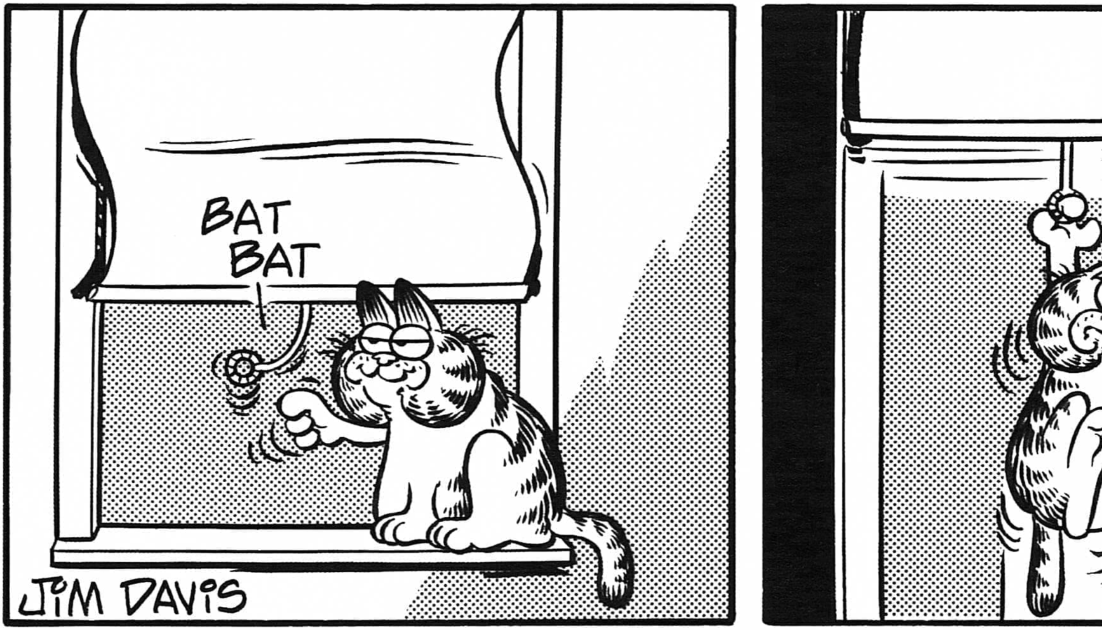


L'intera carriera di disegnatore di Dave Stevens, escludendo le copertine, consiste in meno di centocinquanta pagine. Il solo *Rocketeer* conta centodiciotto pagine, completate in circa diciassette anni. Il suo primo impiego professionale fu come assistente di Russ Manning per la strip domenicale di *Tarzan*. Stevens imparò che il duro lavoro, la ripetitività e le lunghe ore passate a disegnare erano elementi imprescindibili nella carriera di un fumettista e capì che non erano fatti per lui. Quando il primo editore di *Rocketeer*, sorpreso dall'entusiastico responso del pubblico a quella storia di sei pagine, tentò di imporgli delle scadenze, la cosa non funzionò. Già impegnato nell'animazione, Stevens non riuscì a rispettarle. *Rocketeer* sarebbe sopravvissuto a tre editori prima del suo completamento, periodo durante il quale Stevens si guadagnò da vivere come disegnatore di storyboard e illustrazioni per il cinema.

Stevens ambientò l'avventura negli anni Trenta. Il protagonista è lo stuntman Cliff Secord, che indossa il prototipo di uno zaino a razzo per andare a salvare un collega durante una dimostrazione aerea. Questo cattura le attenzioni di spie straniere che vogliono impossessarsi del razzo. Stevens ricercò molto attentamente i dettagli dell'epoca, applicò le tecniche dell'illustrazione al fumetto e modellò il cast su persone reali. Il meccanico di Secord era ispirato alla leggenda del fumetto e dell'animazione Doug Wildey, con il quale Stevens aveva lavorato nel 1978. La famosa pin-up degli anni Cinquanta Bettie Page venne pagata retrospettivamente, per la sua appropriazione come modello per la fidanzata di Cliff. **FP**

"Non sono contrario a disegnare i supereroi, è solo che a questo punto della mia vita è meno importante per me di una cheesecake." **Dave Stevens**

Letture simili
Bettie Page Comics Jim Silke
Guerre Stellari Archie Goodwin e Al Williamson
Pin-Up Yann e Berthet
Somerset Holmes Bruce Jones e Brent Anderson
The Black Pearl Mark Hammill e Eric Johnson



Garfield 1978

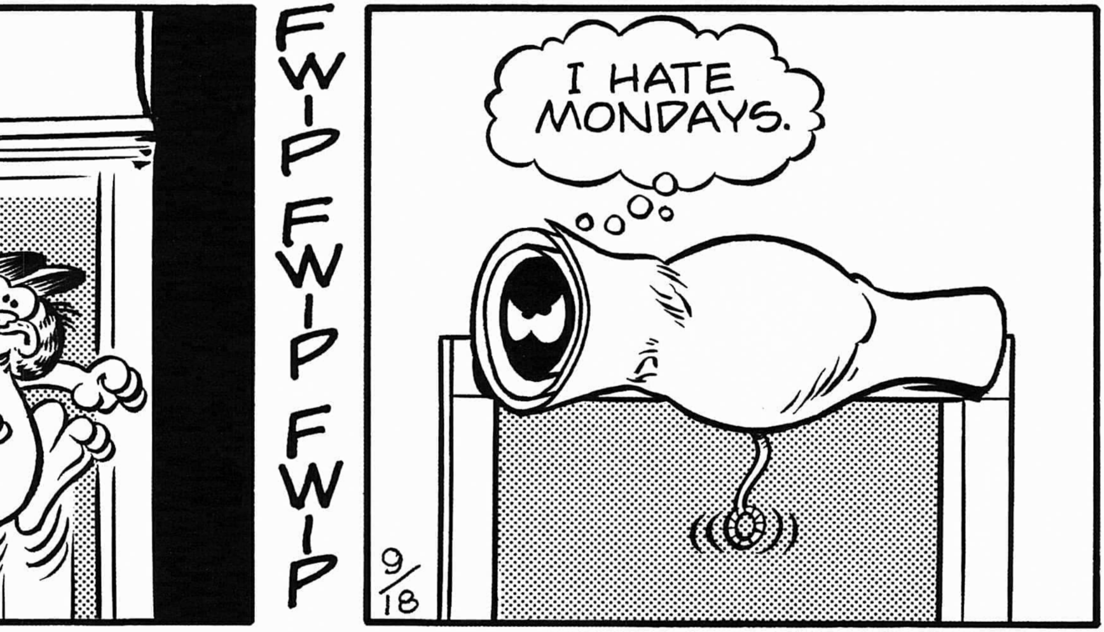
Jim Davis

Prima edizione United Feature Syndicate (USA)
Autore USA (1945)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Miglior disegnatore di striscia umoristica (1982)

Chi avrebbe potuto immaginare che il successore dello Snoopy di Charles M. Schulz, come animale più noto tra i personaggi delle strip quotidiane, si sarebbe rivelato essere un burbero gatto dell'Indiana, appassionato di lasagne? Dal 1978, quando *Garfield* di Jim Davis apparve per la prima volta ha fatto divertire così tanti lettori da diventare l'attuale detentore del record mondiale come fumetto più diffuso. Ribelle misantropo anche per gli standard felini, il gattino di Davis si rifiuta di mangiare cibo per gatti, odia fare esercizio fisico, e tratta con disprezzo i suoi compagni umano e canino, rispettivamente lo sfortunato Jon e il bavoso Odie.

Potrebbe sembrare poca cosa per un fumetto, ma *Garfield*, usando una sorta di asciutto umorismo che solo un gatto poteva tirar fuori, è riuscito a conquistare il cuore di milioni di fan semplicemente essendo sé stesso, dando vita, strada facendo, a un impero nel merchandising. Forse Garfield è quel tipo di sovvertitore delle regole che noi tutti vorremmo essere: brusco con chi ci annoia, duro con chi si sente superiore, felice di mangiare qualcosa di caldo, fresco e delizioso, e dire ciò che normalmente non oseremmo. Mentre il futuro dei giornali pare difficile da prevedere, anche nelle sue conseguenze sulle strip, Garfield è stato un pioniere in questo senso, facendo volentieri irruzione nel cinema e in televisione. Se questi film tratti dal personaggio possono non essere apprezzati come successi artistici, bisogna però riconoscere che forse, a questo gatto arancione al centro dell'attenzione collettiva internazionale, resta ancora qualche vita da vivere. **EL**

Garfield ha l'onore di essere uno dei gatti più famosi della storia dei fumetti. ⬆



Elfquest 1978

Richard Pini Wendy Pini

Prima edizione WaRP Graphics (USA)
Autori Richard Pini (USA, 1950); Wendy Pini (USA, 1951)
Genere Fantasy, avventura

Dopo tanti suoi progetti spin-off e tributi amatoriali sarà anche stucchevole, troppo ramificato e auto-indulgente, ma *Elfquest* è ancora un buon fumetto. Quando Wendy Pini e suo marito, l'astrofisico Richard, crearono per la prima volta un mondo idealizzato di elfi dai lunghi capelli e occhi enormi, a cavallo di lupi e in sintonia con la natura, nell'idea c'era qualcosa di prezioso.

Al centro delle storie iniziali c'è un classico duo – Cutter, giovane e serio e non ancora pronto come futuro capo della tribù, e Skywise, il suo spiritoso migliore amico, più vecchio ma più audace. Quando gli umani cominciano a bruciare la loro foresta natale, gli elfi si incamminano alla ricerca dei loro antenati perduti.

Il disegno di Pini è pulito, ben delineato e piacevole, i suoi personaggi eleganti, accattivanti e infantili nell'aspetto. Inizialmente le aspirazioni narrative dei Pini non erano troppo ambiziose. Nei primi quindici numeri in bianco e nero la trama si sviluppa rapidamente, mentre gli elfi in cerca scoprono due diverse versioni delle loro origini: l'una secondo cui sarebbero i diretti discendenti dei leggendari High Ones da cui tutto il popolo degli elfi discende, e l'altro secondo cui sarebbero dei barbari. Non mancano episodi a sé stanti poderosi, e un sacco di lavoro per caratterizzare singolarmente i molti elfi della tribù di Cutter, ma ben presto tutto cambia. Le cose infine si complicano e, purtroppo, non per il meglio.

Anche se Wendy Pini ha continuato a disegnare gli episodi di *Elfquest* più importanti, la donna e il marito scrivono ormai per altri disegnatori. **FJ**

Il signore di Montetetro 1978

Jean-Claude Forest Jacques Tardi

Titolo originale *Ici Même*
Prima edizione À Suivre (Francia)
Autori Forest (Francia, 1930–98); Tardi (Francia, 1946)
Genere Avventura

Con la sua bombetta in testa, Arthur There trascorre la sua vita facendo su e giù sopra i muretti del Mornemont, con un mazzo di chiavi in mano. Un tempo, questa vasta area apparteneva ai suoi antenati, ma una lunga sequela di dispute tra vicini e liti in famiglia fece sì che il terreno fosse suddiviso in più parti, e Arthur si ritrova spogliato di quasi ogni proprietà.

Ormai gli appartengono soltanto i muretti e le porte che separano le diverse parti di terreno, il che genera una situazione un po' assurda: ancorché spossessato delle sue terre, Arthur ha il pieno controllo degli spostamenti di coloro che l'hanno danneggiato. Addirittura, e seppure al prezzo di doversi costantemente spostare lungo i muretti per raggiungere chiunque lo convochi, Arthur ha il diritto di aprire e chiudere tutti gli accessi da lui controllati. I soldi intascati in questo modo gli serviranno a finanziare un infinito processo, al termine del quale spera finalmente di riottenere Mornemont. La trama si infittisce con l'entrata in scena dell'appassionata e combattiva Julie, e del Presidente della Repubblica che, prevedendo la sua imminente sconfitta elettorale, partorisce un piano alquanto contorto di cui Mornemont è sia obiettivo che strumento.

Immergersi nella lettura de *Il signore di Montetetro* (tradotto in Italia anche come *Il Paese chiuso*) significa scoprire sia un mondo affascinante che il genio prolifico di Forest, tra i maggiori fumettisti francesi degli anni Sessanta/Settanta. Lanciata nel 1978, quest'opera, assai innovativa sia nei contenuti che nella forma, ha influenzato un'intera generazione di sceneggiatori. **NF**

Contratto con Dio 1978

Will Eisner

Titolo originale *A Contract with God*
Prima edizione Baronet Books (USA)
Autore USA (1917–2005)
Genere Drammatico

Fu il grande sceneggiatore, disegnatore e innovatore del fumetto Will Eisner a contribuire alla diffusione del termine "graphic novel", insistendo affinché i suoi lavori più maturi fossero trattati alla stregua di romanzi e non solo come fumetti. Eisner ampliò le possibilità del fumetto portando su carta i suoi nostalgici ricordi della vita di immigrato degli anni Trenta, cresciuto in un caseggiato popolare di Brooklyn. L'ispirazione gli giunse dopo la morte della figlia, e nel momento del lutto Eisner trovò la forza per portare un'innovazione matura nel fumetto cercando di avvicinarlo a un pubblico più ampio.

Il libro è composto da quattro storie tematicamente connesse tra loro, tre delle quali ambientate nello stesso caseggiato al numero 55 di Dropsie Lane. La prima storia è la più personale e autobiografica: Frimme, quando sua figlia muore, si infuria con Dio, offeso perché si era sempre comportato bene e aveva condotto una vita virtuosa. L'esistenza è dura, e scappare dalla vita del micromondo che è quell'edificio sembra impossibile. I torreggianti scenari urbani di Eisner cospirano per tenere i personaggi imprigionati, stretti in una morsa di mattoni e cemento.

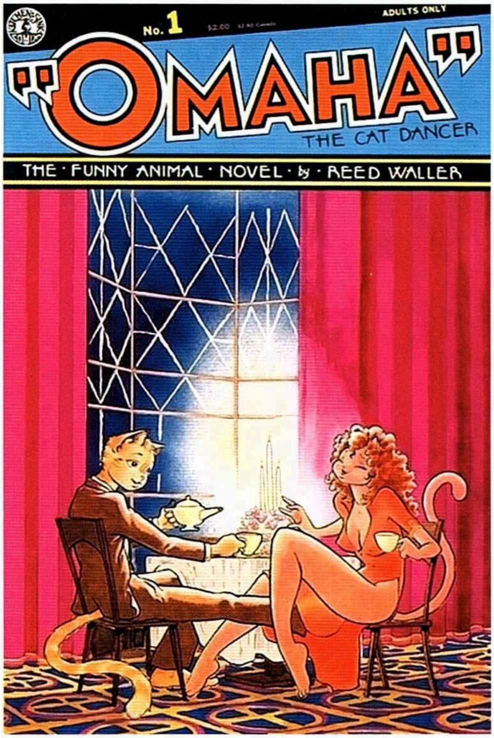
Frimme si trasforma in un uomo cupo e rancoroso dall'aspetto trasandato. La sensazione che non possa mantenere la fede dopo la perdita suggerisce una domanda: il suo contratto con Dio era frutto della fede o era solo dettato dal tentativo di salvarsi dalle incertezze della vita? Certe soluzioni grafiche delle tavole di Eisner sono ormai tecniche consolidate del fumetto, ma all'epoca furono una vera rivoluzione, e le tematiche che solleva restano senza tempo. **BS**

Frimme si infuria con Dio per la morte della figlia. ➡


NO! NOT TO ME... YOU CAN'T DO THIS... WE HAVE A CONTRACT!!

Omaha la gattina ballerina 1978

Kate Worley Reed Waller



"Una soap opera contemporanea audace, sexy e ben disegnata…"

Harlan Ellison, autore di fumetti

Letture simili

Diary of a Dominatrix Molly Kiely
Ironwood Bill Willingham
Lost Girls Alan Moore e Melinda Gebbie
Valentina Guido Crepax

Titolo originale *Omaha the Cat Dancer* **Prima edizione** Kitchen Sink (USA) **Autori** Worley (USA, 1958–2004); Waller (USA, 1949) **Genere** Commedia, erotico **Riconoscimenti** Premo Eisner miglior serie lunga (1989)

Omaha, la gattina ballerina è di gran lunga superiore a molto fumetto indipendente e irriverente che celebrava il sesso negli anni Ottanta. La storia è intrinsecamente incentrata sul sesso, ma non lo mostra troppo esplicitamente – anche se di fatto se ne consuma parecchio tra le pagine. La sceneggiatrice Kate Worley e il disegnatore Reed Waller crearono una soap opera sexy con protagonisti animali antropomorfi, che riuscirono a essere sorprendentemente sexy.

Omaha racconta di una gatta sicura di sé di nome Susie Jensen che si licenzia da un lavoro d'ufficio per sfuggire a un ambiente dominato dagli uomini, per diventare, paradossalmente, una spogliarellista. Il suo fidanzato Chuck ne appoggia la scelta, anche se il padre conservatore disapprova e tramerà per farli separare. Il lavoro della spogliarellista è visto con accezione femminista, e Omaha/Susie finisce per farsi coinvolgere nell'attivismo politico e per battersi con chi protesta contro la pornografia, nel tentativo di chiudere il locale dove lavora. La trama è ricca di colpi di scena degni di una soap opera, e ci sono un sacco di animali/personaggi a tenerla viva, anche se al centro resta la relazione tra Omaha e Chuck.

La visione dell'industria del porno che hanno il duo Worley/Waller sarà un po' troppo rose e fiori, ma la loro comprensione delle relazioni umane è matura, e l'ampio cast di personaggi permette loro di esplorare una vasta gamma di emozioni. Peli e piume potranno allontanare i tradizionalisti, che comunque non accetterebbero nemmeno i temi così disinvolti, ma i potenziali lettori di *Omaha* non si fermano davanti a così poco. **FJ**

Le Génie des Alpages 1978

"F'murr"

Traduzione titolo in italiano *Il genio degli alpeggi*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Richard 'F'murr' Peyzaret (Francia, 1946)
Genere Umorismo

Si chiamano Côtelette, Particule, Gaelanne, Toussette e Magouillette. Sono le pecore che trascorrono l'estate sui pascoli di montagna, custodite da un cane intellettuale e il suo padrone, Athanase Percevalve, uno dei pastori più pigri sulla piazza. Sono dotate di favella, come chiunque su questi monti, che di realistico hanno ben poco. Vivono in piccole greggi, ma fanno commenti oltremodo soggettivi che smentiscono il diffuso pregiudizio secondo cui non avrebbero opinioni personali.

Le ambientazioni e le situazioni in cui si ritrovano sono incredibili e in costante evoluzione. Nel quarto volume, *Un grand silence frisé*, i lettori possono ammirare un faro sulla vetta di un colle, un indiano che si sposta con un curioso triciclo volante, e il castello facente parte della scenografia di un film sospinto da un macchinista. Due cucù svizzeri emergono da due monti che si fronteggiano, per affrontarsi in un duello privo di ogni logica. Insomma, un ambiente alpino più vicino al nonsense che ad altro.

Dal suo esordio nel gennaio del 1973 sul settimanale *Pilote*, l'anomalo gregge ha saputo conquistarsi un crescente numero di fedeli lettori. I disegni di Richard Peyzaret, che firma le sue tavole con lo strano pseudonimo di F'Murr (o F'Murrr) diventano poi sempre più ricche e sofisticate negli anni.

L'incoerenza delle situazioni e i dialoghi nascondono a malapena la critica sociale che l'autore renderà manifesta nelle sue opere successive. *Un grand silence* comprende tre storie in cui Athanase sogna di addomesticare il suo gregge. Ma non è, appunto, che un sogno. **CM**

Petra Chérie
Il Feldwebel galante 1979

Attilio Micheluzzi

Prima edizione *il Giornalino* (Italia)
Autore Micheluzzi (Italia, 1930-1990)
Genere Avventura, spionaggio

Petra de Karlovitz ("1917. Ventitré anni e una gran voglia di muovermi") parla sei lingue (inglese, francese, tedesco, polacco, russo e dialetto di Canton), è ricca e piena di attività in tutto il mondo (è amica del giovane Igor Stravinskij, incontra il Barone Rosso e Lawrence d'Arabia), pilota l'aereo (come solo altre tre colleghe in tutt'Europa) e l'automobile, "fa quel che vuole senza chiedere il permesso a nessuno e se combatte contro i tedeschi lo fa solo per inclinazione sentimentale, viste le sue origini polacche".

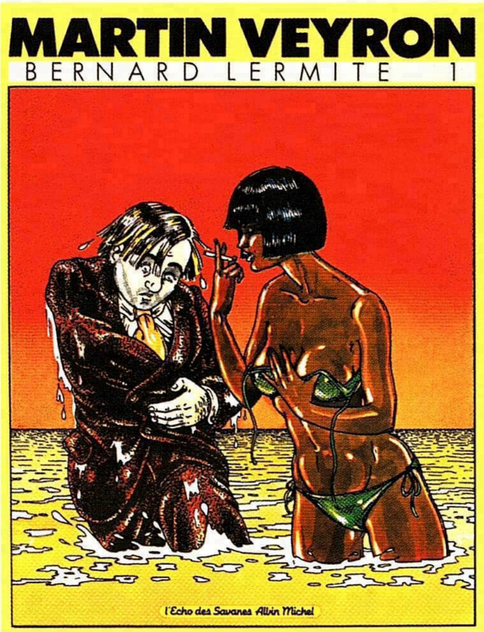
Nella saga quinquennale di Petra (1977-1982), Micheluzzi dà sfogo a tutte le sue passioni ("l'Aviazione, l'aeroplano e gli uomini che ci volano sopra", gli anni Dieci e l'Art Déco), creando una serie unica nel panorama non soltanto italiano, esplicita risposta personale dell'autore "a un tipo femminile che andava allora di moda, sguaiato, violento, spesso poco pulito, innamorato dei collettivi... insomma, una montagna di luoghi comuni codificati in modo talmente pesante da non poterla sopportare".

Le sue avventure partono dall'Olanda neutrale, per spostarsi fra le trincee delle Fiandre, in Francia e Italia, a Zurigo e sulle innevate montagne del Montenegro, per approdare sulle rive del Bosforo. Le immagini drammatiche di una guerra lontana nel tempo rivivono in una dimensione inedita, densa di fascino e atmosfera. Con una marcia in più: spesso il narratore interagisce con la sua avventuriera dai capelli a caschetto per avvertirla di un pericolo rivolgendosi direttamente dalle didascalie... e lei risponde volgendo lo sguardo al lettore. **LCa**

Bernardo L'Eremita 1979

Martin Veyron

Titolo originale *Bernard Lermite*
Prima edizione Editions du Fromage (Francia)
Autore Francia (1950) **Genere** Umorismo, avventura
Riconoscimenti Grand Prix du Festival de Angoulême (2002)



Letture simili
Bienvenue à Boboland Charles Berberian e Philippe Dupuy
Cru bourgeois Martin Veyron
Donc, Jean… Martin Veyron
Executive Woman Martin Veyron

L'ozioso e perennemente sbigottito giovin borghese Bernardo L'Eremita ha fatto il suo esordio sulla rivista *L'Écho des Savanes* nel 1977, poi raccolto in volume a partire dal 1979. I primi tre cartonati sono in bianco e nero, i restanti quattro a colori. Lo stile grafico è una *linea chiara* tra il caricaturale e il realistico, mentre la trama rinuncia a ogni pretesa di credibilità, con il personaggio che è travolto da eventi ancor più improbabili di quelli di un'avventura di Tintin.

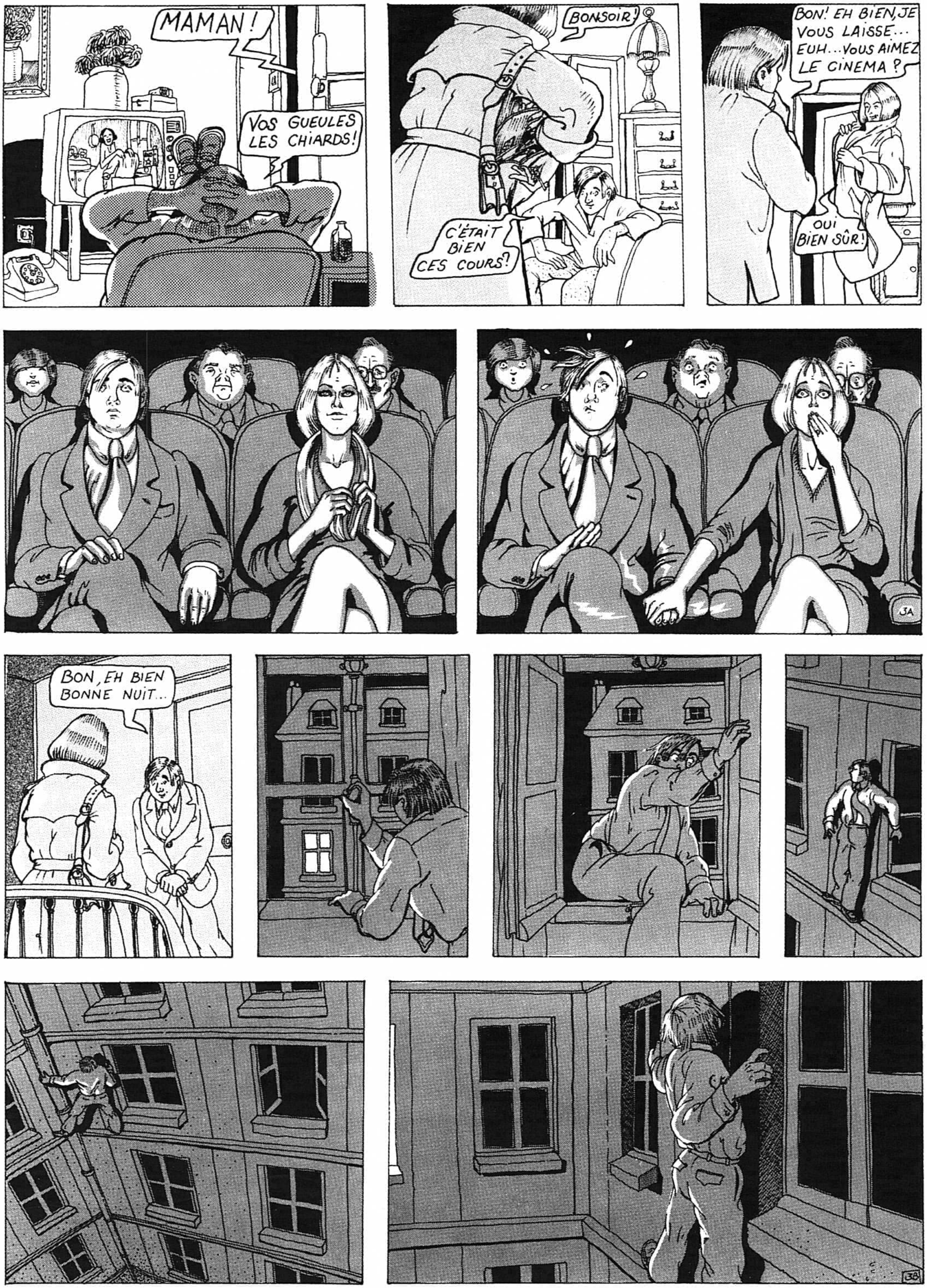
Come l'avventuriero di Hergé, Bernardo si ritrova su un'isola deserta, ma su cui è arrivato dopo essere stato sbalzato dalla sua motocicletta da un carrozzone, per poi prendere il largo in compagnia di una vedova non proprio inconsolabile, che non aveva previsto che

"Babbo Natale non consegna regali a tutti i bambini […] soltanto a quelli ricchi."

il consorte – il quale aveva finto galantemente il suicidio per lasciarle via libera con altri uomini – avesse sabotato la nave su cui si trovava.

Il fascino della serie riposa in gran parte sul dialogo anticonformista e spesso cinico. Il venir meno di tanti tabù negli anni Sessanta spalancò le porte a un avventato libertinaggio: le donne sofisticate sono sessualmente esigenti, nei confronti di Bernard. Queste fantasie maschili portano dunque con sé qualche stato d'ansia, prefigurando il terrore per le nuove donne in carriera che traspare nelle opere successive di Veyron. Nel secondo volume, Bernard regredisce brevemente all'infanzia, e sogna di una schiera di seni che si trasformano improvvisamente in teste di lupo con le zanne snudate. Nel quarto, la frenetica vicenda ruota intorno alla fotografia di una ballerina oggetto di mille desideri, che con il procedere della trama si scoprirà non essere così affascinante.**AM**

Bernardo l'eremita è caratterizzato da strambe avventure con un bel po' di sesso.


MAMAN!
VOS GUEULES LES CHIARDS!
BONSOIR!
C'ÉTAIT BIEN CES COURS?
BON! EH BIEN, JE VOUS LAISSE... EUH... VOUS AIMEZ LE CINEMA?
OUI BIEN SÛR!
3A
BON, EH BIEN BONNE NUIT...
3B

Viz 1979

Chris Donald, Simon Donald e Graham Dury

Traduzione titolo in italiano *Cioè*
Prima edizione Autoprodotto (Gran Bretagna)
Autori Chris Donald (Gran Bretagna, 1960); Simon Donald (Gran Bretagna, 1964); Dury (Gran Bretagna, 1962)

Viz fu un autentico fenomeno nell'editoria umoristica degli anni Ottanta e Novanta. Nei primi anni apparve alquanto scandaloso, perché riusciva a esprimere pensieri e idee che nessuno avrebbe avuto il coraggio di esprimere, con personaggi come "The Fat Slags" (le donnacce grasse) e "Sid the Sexist" (Sid il sessista). Nato in forma di fanzine per opera dei fratelli Chris e Simon Donald, Viz crebbe fino a diventare la terza rivista più venduta del paese, con punte di oltre un milione di copie.

Viz presenta sia personaggi regolari che occasionali i cui nomi sono spesso basati su allitterazioni, come "Roger Mellie, the Man On the Telly". In una presa in giro delle tradizionali testate inglesi per ragazzi, contiene anche storie di pseudo-avventura, pubblicità fasulle, fotoromanzi volutamente atroci, parodie di spettacoli televisivi, una finta pagina della posta e rubriche stracolme di surreali "curiosità veramente accadute".

Alcune storie di *Viz* sono semplicemente stupide, molte sono d'attualità e con più mordente, mentre altre – come le parodie dei celebri racconti di Enid Blyton – sono genericamente surreali. Con il crescere della popolarità, iniziarono a collaborare a *Viz* fumettisti come Graham Dury, Simon Thorp e Davey Jones. Chiunque può essere considerato legittimo bersaglio della loro satira, ma le figure pubbliche più implicate in discorsi su temi morali, come i commentatori dei quotidiani e i membri della famiglia reale, sono attaccati con più malanimo rispetto alle semplici celebrità. *Viz* fa ancora sorridere, ma il suo periodo di gloria restano gli anni Novanta. **FJ**

Justine 1979

Guido Crepax

Prima edizione Olympia Press (Italia)
Autore Italia (1933–2003)
Genere Erotico, avventura
Influenzato da *La Nouvelle Justine*

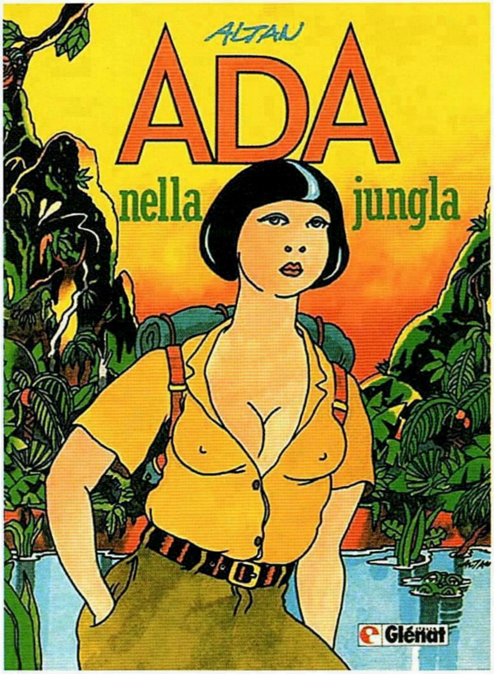
Guido Crepax fu uno straordinario maestro di stile, il cui layout dalle forme libere, le pagine spesso psichedeliche, le linee spigolose e il senso per la grafica riuscirono, insieme, a cogliere lo spirito degli anni Sessanta. Evidentemente affascinato dal gotico e dall'erotismo, si dedicò all'adattamento di numerosi classici (fra cui *Dracula*). *Justine* adatta il romanzo picaresco del Marchese de Sade che narra di una giovane alla deriva nella Francia del XVII secolo, minacciata e abusata in continuazione da persone all'apparenza virtuose e da altre libertine. Un lavoro che riunisce perfettamente le sue due aree di interesse.

Raramente Crepax adatta fedelmente le sue fonti, e qui compie un'opera mirabile nel cogliere lo spirito filosofico del libro senza appesantirlo con troppo testo. Lo stesso De Sade arricchì il suo libro due volte, aggiungendo più filosofia alle tematiche sessuali. Crepax mantiene qualcosa della struttura dell'opera, e mostra un ottimo orecchio per l'umorismo nero e l'ironia di De Sade. Si prodiga in grandi attenzioni per tutti i dettagli perversi, aderendo ai fronzoli e agli eccessi dell'epoca. Una delle grandi forze di Crepax sta nel cogliere lo stile visivo di un'epoca in ogni aspetto del disegno, dal modo in cui sono composte le vignette ai dettagli dei costumi del periodo. Alcune della pagine e vignette di *Justine* sono graficamente davvero splendide. Tutte le eroine di Crepax sono eleganti e slanciate, e Justine non fa eccezione, ma Crepax le dona anche un'aria di innocenza, esprimendo così il conflitto e il caos che la ragazza incontrerà quando inizierà a realizzare che le virtù non sempre – anzi mai – sono riconosciute e apprezzate. **FJ**

Ada nella giungla 1979

Francesco Tullio-Altan

Prima edizione Milano Libri (Italia)
Autore Italia (1942)
Genere Umorismo



È una mercenaria bellissima, attraente e intelligente. Potrebbe anche sottolineare come la sua morale sia confusamente elastica, ma questa definizione avrebbe potuto essere applicabile a chiunque nell'inquieto 1939, anno in cui l'Europa e il resto del mondo erano sull'orlo della Seconda guerra mondiale. Convocata al capezzale del suo morente (e facoltoso) zio Gordon, l'affascinante Ada Frowz, educata in un rispettabile collegio privato per sole ragazze, scopre le ultime volontà dell'uomo: le sue intere (e considerevoli) fortune dovranno andare al figlio Percy, abbandonato da qualche parte in Africa anni prima, e sarà compito della ragazza scovare il disperso cugino. Questa rivelazione appare a Ada come manna dal cielo, visto che già si immagina a sedurre Percy per condividere con lui l'eredità dello zio.

Ada passa subito dall'idea all'azione e s'imbarca per l'Africa in compagnia di Carmen, la sua domestica spagnola. Ancora non sa, però, di avere sulle proprie tracce un'altra sua cugina, Nancy, furiosa per essersi trovata senza eredità. La ragazza è quindi intenzionata a fare fuori Percy per rimanere l'unica erede. Chiaramente questo viaggio non concederà riposo né a Ada né a chiunque altro. Ogni passo dell'avventura di Ada è divertente e stimolante, colma di quell'ironia maliziosa o sarcastica diventata l'essenza dello stile dell'artista italiano. Sotto le vignette, l'autore sistema didascalie efficaci che, come per i sottotitoli di un film, aggiungono un contrappunto o un commento all'azione. Unendo a questo uno stile di disegno unico, diventa chiaro che, come autore, Altan è piuttosto singolare, nel senso migliore del termine. **MS**

"Ma non sei il Gowbo, il titolare di terrificanti miti e tabù indigeni?"

Altre opere di Francesco Tullio-Altan
Cipputi
Colombo
Kiko
Pimpa
Trino


Comès
silence
casterman

Silenzio 1979

Didier Comès

Prima edizione *À Suivre* (Francia)
Autore Belgio (1942-2013)
Genere Guerra
Riconoscimenti Grand Prix Saint-Michel (1980)

Il titolo di questo volume di Didier Comès è anche il nome del protagonista, un innocuo sempliciotto. Silenzio è muto, e comunica per mezzo di una lavagnetta su cui scrive poche semplici frasi in maniera elementare, come un bambino. Lavora i campi, sfruttato da Abel Mauvy, un prospero contadino il cui risentimento verso il giovanotto appare incomprensibile.

È solo con l'evolversi della storia, e con la progressiva scoperta delle origini di Silenzio, che il lettore realizza la portata dei segreti nascosti per tanti anni in questo angolo delle Ardenne. Segreti che solo Silenzio, contro ogni aspettativa, riuscirà a scoprire, con l'aiuto di una donna cieca che tutti trattano da lebbrosa, e il suo stesso talento:una straordinaria empatia con la natura e con tutte le creature, sconfinante quasi nella telepatia. La storia si conclude in maniera tragica, così com'era iniziata, ma etica e giustizia sono preservate, mentre poesia e immaginazione, onnipresenti nel mondo di Comès, svolgono un ruolo di primo piano.

Silenzio è stato pubblicato per la prima volta in Francia nei trardi anni Settanta, un decennio marcato da un desiderio di regionalismo e di ritorno alla natura sulla scia del movimento hippie. Il che ha contribuito senza dubbio al suo grande successo. Oltre trent'anni dopo, l'opera costituisce ancora una pietra miliare nell'evoluzione del fumetto franco-belga, soprattutto per la padronanza dei temi, l'originalità, e la sua efficacia grafica e narrativa. Comès è immediatamente riconoscibile per il suo uso netto dei bianchi e dei neri, gestiti con impressionante virtuosità. **NF**

Tantrum 1979

Jules Feiffer

Prima edizione Alfred A. Knopf (USA)
Autore USA (1929)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Milton Caniff alla carriera (2004)

Quando la crisi di mezz'età travolge il normalissimo marito e padre Leo, questi si riduce letteralmente nelle condizioni di un bambino. Mantenendo comunque tutti i propri ricordi, l'intelligenza e la consapevolezza, il nuovo corpo di Leo gli permette di regredire in uno stato di purezza e ingenuità, tanto da pretendere dalle donne che gli concedano non del sesso, ma lo facciano salire a fare un giro a cavalluccio, attività che ricorda con tenerezza di amare dall'infanzia.

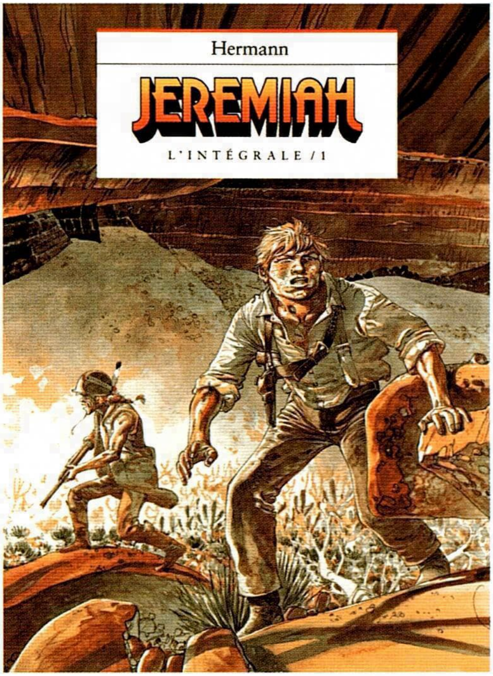
Rifiutato con sdegno dalla sua famiglia disinteressata e stanco di cedere alle loro necessità, Leo se ne va, facendo visita ai genitori, al fratello e alla sorella. Nessuno è in grado di dare risposta ai suoi problemi, quindi Leo continua a perseguire le sue egoistiche necessità insieme alla moglie anoressica del fratello e con la segretaria con cui già aveva una relazione. Non c'è da stupirsi se poi l'opposizione di questi adulti finisce per alimentare ancor di più lo stile di vita egoistico di Leo.

Tantrum fu un successo incredibile per Julius Feiffer, il fumettista di lungo corso del *Village Voice* che, alla fine degli anni Settanta, divenne celebre in egual misura per la sua produzione di romanzi, opere per il teatro, e strisce a fumetti. Lavorando su un'opera di più largo respiro rispetto alle strisce, Feiffer produsse *Tantrum* usando in ogni pagina una sola immagine frenetica, apparentemente grezza, come fosse portata sulla pagina con immediatezza e urgenza creativa. Pagine vivide, crude, acute e assolutamente coinvolgenti. Il disegno è affiancato a dialoghi acuti e ricercati che danno vita a una disinvolta storia sulla vita, sulla mezz'età e sull'umanità. **BB**

Jeremiah 1979

"Hermann"

Prima edizione *Zach* (Germania)
Autore Hermann Huppen (Belgio, 1938)
Genere Fantascienza
Adattamento Serie TV (2002)



Altre opere di Hermann
Bernard Prince
Comanche
Nick
Sarajevo Tango
Le torri di Bois-Maury

Verso la fine del XX secolo, le tensioni razziali negli Stati Uniti portarono all'impensabile: un conflitto nucleare. Nelle rovine di un'America del dopobomba, privata di ogni infrastruttura o autorità unificante, non restava più niente e nessuno di affidabile. Vigeva la legge del più forte. Un mondo selvaggio e in declino dominato dagli istinti più animaleschi delle poche comunità umane sopravvissute, in cui due persone cercano di formare un'alleanza per cercare di sopravvivere insieme.

"Da una parte c'è Jeremiah, un po' boy scout, un po' Tintin, e dall'altra Kurdy, un delinquente piccolo ma non sgradevole. Insieme, rappresentano il Bene e il Male. In realtà sono due risvolti della stessa medaglia..."

È con queste parole che l'autore di *Jeremiah*, Hermann Huppen, presenta i due eroi di una serie originariamente ispirata dal romanzo post-apocalittico *Ravage* dello scrittore francese René Barjavel.

Uniti nella sventura, sulle strade di una nazione improvvisamente riportata indietro di secoli, l'idealista Jeremiah e l'immorale cinico Kurdy Malloy scrivono una sorta di ballata americana tanto tenera quanto caotica: una nuova, originale versione delle avventure dei pionieri americani. Ovviamente, non ci vuole molto per riconoscere che al di là delle apparenze *Jeremiah* presenta i contorni e le situazioni familiari del genere western.

La storia dell'autore è strettamente legata a quella del genere western, già prima di *Jeremiah* – primo di una serie di opere di cui fu anche sceneggiatore – visto che aveva realizzato il capolavoro western *Comanche*, con testi del belga Michel Greg. Nel corso di numerosi episodi (quasi trenta), *Jeremiah* mostra la potenza grafica e la fisicità delle figure di un Hermann capacissimo nel mantenere vivo il dinamismo e l'azione. È un fumetto estremamente coinvolgente e largamente apprezzabile, nel senso migliore dell'espressione. **NF**

Le Falangi dell'Ordine Nero 1979

Pierre Christin Enki Bilal

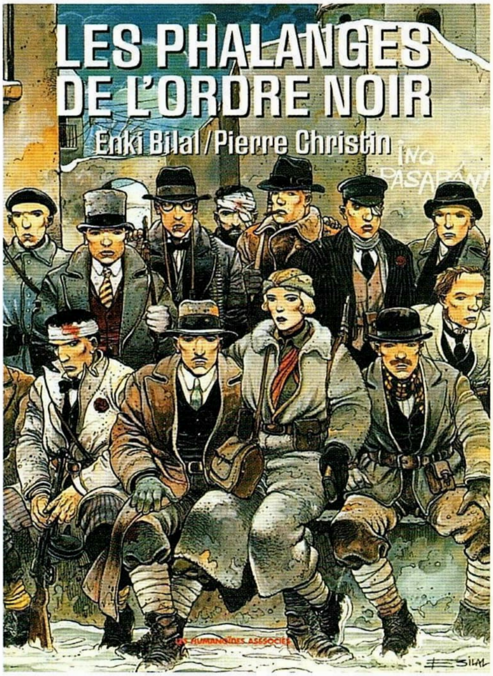
Ambientata negli anni Settanta, *Le Falangi dell'Ordine Nero* è una riflessione agrodolce sull'amicizia e la vecchiaia. La storia tratta di un gruppo di partigiani, ex combattenti contro Franco durante la Guerra Civile spagnola, che si riforma quando un'antica formazione fascista – le Falangi dell'Ordine Nero – dà inizio alla sua campagna di terrore.

Quando il giornalista inglese Pritchard legge le relazioni sul massacro di un intero paese, riconosce nei responsabili i membri delle Falangi. Quando il suo editore gli dice che è "acqua passata, storie che ormai non interessano più a nessuno", Pritchard convoca i suoi vecchi compagni, ormai sparpagliati per il globo, professionisti di grande successo nei rispettivi settori, ma nel complesso delusi dalla loro vita civile. Tutti rispondono alla chiamata, ma non per idealismo, bensì perché un tempo erano convinti di potere cambiare il mondo, e la ricomparsa dell'Odine Nero dà loro una nuova possibilità.

Alla fine del volume i loro timori si troveranno confermati: né loro, né l'Ordine Nero per la cui sconfitta si sono sacrificati, hanno in realtà rilevanza. I loro sacrifici, sia quello attuale che quello degli anni Trenta, sono sostanzialmente ignorati; il mondo non manifesta il minimo interesse, e più le cose cambiano, più restano identiche.

Lo sceneggiatore Pierre Christin e il disegnatore Enki Bilal hanno un'autentica predisposizione per i thriller politici, e questo non fa eccezione, nonostante l'età veneranda del cast (come *Battuta di Caccia*, altra loro opera dello stesso filone). Bilal è superbo nel caratterizzare visivamente gli anziani, riuscendo a raccontare con la sua staticità la tensione di vecchi cavalli da guerra intenti nel loro ultimo sforzo, ma compensando questa pesantezza con la cura e la vitalità degli sfondi. *Le Falangi dell'Ordine Nero* non esita ad affrontare temi rischiosi come l'invecchiamento o l'altruismo, né a suggerire risposte scomode. Una storia matura, profonda, splendidamente architettata. **FJ**

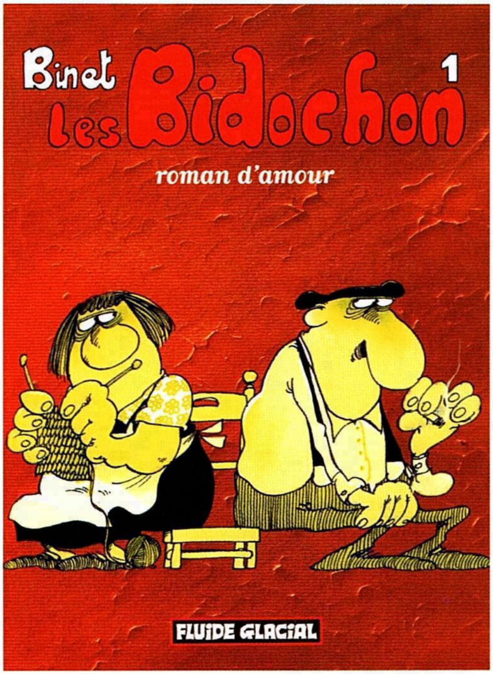
Titolo originale *Les Phalanges de L'ordre Noir*
Prima edizione Casterman (Francia)
Autori Christin (Francia, 1938); Bilal (Jugoslavia, 1951)
Genere Avventura



Altre opere di Christin e Bilal
Il Vascello di Pietra (*Le Vaisseau de Pierre*)
La Città che non esisteva (*La Ville Qui n'Existait Pas*)
La Crociera dei dimenticati (*La Crosière des Oubliés*)
***Battuta di caccia* (*Partie de Chasse*)**
Townscapes

I Bigaroni 1979

Christian Binet



"Scusa se non ti ho riconosciuto. All'agenzia per Cuori Solitari mi avevano detto che eri giovane, prestante, ricco e intelligente."

Altre opere di Christian Binet
Les Impondérables
Kador
Monsieur le Ministre
Poupon la Peste

Titolo originale *Les Bidochon*
Prima edizione Audie / Fluide Glacial (Francia)
Autore Francia (1947)
Genere Umorismo, satira

I protagonisti di Christian Binet, Cesarino e Cesira Bigaroni (Robert e Raymonde Bidochon in v.o.), avevano esordito nel 1977 come comprimari in una precedente serie pubblicata sulla rivista *Fluide Glacial* dedicata al loro cane, il filosofico Kador, intellettualmente superiore ai suoi proprietari (e non di poco). La squallida coppia conquista una propria serie due anni dopo, acquistando una tale notorietà da raggiungere sia le ribalta teatrale nel 1989, che quella cinematografica nel 1996.

Binet stabilisce un registro assurdo omettendo di disegnare i diversi elementi di sfondo, sostituiti da etichette verbali e da frecce, invitando ogni tanto i lettori a immaginare la grandiosità di vasti panorami invisibili. L'umorismo scaturisce soprattutto dall'esuberante tratto con cui l'autore raffigura i grotteschi corpi – e le squallide pratiche – di questa coppia di mezza età. La brillantezza del dialogo raggiunge sublimi vette di scatologia e rozzezza in bocca al collerico Cesare e all'irritabile Cesarina.

Ma l'immenso successo della serie, ormai trentennale, si spiega anche con la sua dissacrante satira sociale. Binet demolisce ogni singolo aspetto della vita piccolo-borghese cui aspirano i Bigaroni, dalla proprietà immobiliare alla cura del corpo per mezzo di prodotti di bellezza. Procedendo nella lettura, la retorica consumistica dello status e dell'elevazione sociale è puntualmente ridicolizzata una volta posta in bocca alla coppia più disgustosa che abbia mai infestato le pagine di un fumetto. Aggiungeteci un paio di imbeccate generate dalla stupidità della televisione generalista e dalle procedure burocratiche francesi, e la genialità è servita. **AM**

Comanche Moon 1979

"Jaxon"

Prima edizione Last Gasp (USA)
Autore Jack Jackson (USA, 1941–2006)
Genere Storia **Riconoscimenti** Nominato per il Will Eisner Hall of Fame (2011)

Cynthia Ann Parker era una bambina di nove anni, figlia di una famiglia di coloni bianchi dalle pianure del Texas, quando fu rapita dai Comanche nel 1836. Ribattezzata Naduah, fu allevata da uno di loro, e in età adulta sposò un capo Comanche, cui diede tre figli. Lungo il percorso rifiutò tutti i tentativi da parte dei commercianti bianchi di sottrarla alla sua nuova famiglia. Catturata dai Texas Rangers dopo un raid nel suo accampamento nel 1861, fu restituita ai suoi parenti, ma morì di crepacuore nel 1870. *Comanche Moon* racconta la nascita di suo figlio maggiore, Quanah, e di come egli condusse il proprio popolo nella lotta contro l'invasione bianca, e i suoi ultimi anni in una riserva dell'Oklahoma, lavorando per riconciliare i bianchi e gli indiani americani.

Il libro di Jackson è un opera illustrata su una parte ben nota e spesso raccontata della storia americana. L'operazione di Jackson, però, è prendere la storia e raccontarla visivamente, in un modo che non si era mai visto prima. Storico autodidatta impegnato in un settore noto non di certo per la sua accuratezza storica, le sue raffigurazioni di edifici, armi, costumi, e persino paesaggi, devono la loro autenticità – riconosciuta da tutti – alle centinaia di dipinti e fotografie dell'epoca che l'autore si mise a studiare. Il Vecchio Satank di Jackson elabora tofu disegnato a partire da una fotografia del capo Satank Kiowa. La sua rappresentazione di una caccia al bufalo viene, invece, da un dipinto del 1919 del grande "artista dei cowboy" Charles Russell. Il racconto di *Comanche Moon* copre quasi un secolo di storia del Nord America, e costituisce un genere a sé stante. **BS**

Ardour 1979

Daniel Varenne Alex Varenne

Traduzione titolo in italiano *Ardore*
Prima edizione *Charlie* magazine (Francia)
Autori Daniel Varenne (Francia, 1937); Alex Varenne (Francia, 1939) **Genere** Allegoria politica

Sul finire degli anni Settanta, in Europa la Guerra Fredda era ancora viva nei pensieri di tutti, e la possibilità di un nuovo conflitto su scala mondiale era considerata del tutto plausibile. Fu in questo particolare contesto storico che nacque *Ardeur.* Appartenenti alla generazione che aveva raggiunto l'età adulta mentre la Guerra Fredda era al suo apice, i fratelli Varenne hanno voluto narrare il lungo viaggio di un aviatore francese attraverso le macerie di un'Europa devastata dalla Terza guerra mondiale.

I paesi dell'Europa centrale, teatro per diversi secoli dei più grandi conflitti del continente, erano stati ancora una volta al centro degli eventi: testimone dell'orrore nucleare, Ardeur, sfigurato da numerose ustioni, procede verso Ovest, fino a raggiungere una Varsavia parzialmente in rovina, dove gli rimodellano il volto, quindi parte per Berlino. Nel percorso si imbatte, in miliziani onnipresenti, corrotti e approfittatori, con in mente un unico pensiero: approfittare del caos imperante, sfruttare i superstiti, e ricostruire un nuovo ordine mondiale. Un ordine terribile

Definire *Ardeur* un racconto pessimista sarebbe un eufemismo. Per conferire ulteriore efficacia a questa sua fiaba contemporanea, il disegnatore ha fatto ricorso a un universo grafico davvero inusuale, pieno di chiaroscuri, disseminato di grandi spazi neri. È stato inoltre uno dei rari artisti europei a fare ampio uso di retini prima dell'avvento dei manga, creando così un'atmosfera del tutto peculiare. Un'opera che è un incontestabile successo artistico. **NF**



For Better or For Worse 1979

Lynn Johnston

Traduzione titolo in italiano *In meglio o in peggio*
Prima edizione Universal Press Syndicate (USA)
Autore Canada (1947) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Reuben (1985)

Lynn Johnston aveva sempre sentito in cuor suo che un giorno sarebbe diventata una fumettista, ma rimase di sasso quando, nel 1978, spedì venti prove di una striscia ispirata alla propria famiglia (il marito Rod e i due bambini) alla Universal Press Syndicate e ricevette in risposta l'offerta di un contratto ventennale.

Era già autrice di fortunati libri come *David, siamo incinta*, *Ciao mamma, ciao papà* e *Sono mai cresciuti?*, ma fu la famiglia Johnston, nata Patterson, con i suoi John e la moglie Elly, il figlio Michael, la figlia Elisabetta e la piccola April che avrebbe cambiato la sua vita. Le loro scappatelle erano, certo, in gran parte dei capricci, ma non mancarono anche litigi e abbandoni. Come la morte del vecchio cane pastore inglese della famiglia, Farley, o quella dei nonni.

Nella striscia si vedeva anche del sesso prematrimoniale. Quando Johnston creò un personaggio gay di nome Lawrence, in realtà aveva pronta una di strip alternativa nel caso in cui i giornali avessero deciso di non pubblicare le sue vignette filo-gay. La famiglia Patterson viveva nella città canadese fittizia di Milborough, Ontario, e per la maggior parte dei loro 30 anni di vita editoriale in 2000 giornali in tutto il Nord America, e in otto lingue di tutto il mondo, sono invecchiati con grazia seguendo il tempo reale, superando ostacoli, gioie e aspirazioni messe a fuoco da un'artista attenta e sensibile. Dopo l'ultimo episodio nell'agosto 2008, la Johnston non ha avviato una nuova striscia, ma ha rimesso mano alla stessa modificandone alcuni episodi. **BS**

Sempre fresche, divertenti e intelligenti, le vignette della Johnston hanno funzionato per 30 anni. ↑



Mrs. Weber's Diary 1979

Posy Simmonds

Prima edizione *The Guardian* (Gran Bretagna)
Autore Rosemary Elizabeth Simmonds (Gran Bretagna, 1945) **Genere** Umorismo, satira
Riconoscimenti Autore dell'anno (1980 e 1981)

Posy Simmonds, terza di cinque figli, proviene da un'allegra famiglia di fattori a ovest di Londra. Da ragazzina si immerse nell'umorismo e nella satira dei vecchi numeri della rivista *Punch*, nei libri vittoriani, nei manuali agricoli, negli annuari di Giles e nei fumetti americani degli anni Cinquanta, e già da piccola iniziò a farsi i suoi fumetti. Essendo ambidestra, riusciva a disegnare e a dipingere con entrambe le mani. Dopo aver frequentato il collegio a Caversham, nei primi anni Sessanta studiò civiltà francese a Parigi e poi arte e design a Londra, divenendo nel 1968 un'illustratrice professionista. Nel maggio del 1977 le venne chiesto di realizzare una striscia per il quotidiano *The Guardian*. La sua risposta fu una serie settimanale inizialmente intitolata *The Silent Three*, dal nome della società segreta fondata dalla giovane Wendy con le sue compagne di classe, Trish e Jo.

Mentre creava personaggi britannici in continuazione, focalizzò le sue attenzioni sulle vite dei liberali Wendy e George e della loro famiglia di sei persone. Nel disegnarli, sentiva di conoscerli: Wendy è una scrittrice di libri per bambini, George un professore associato di discipline umanistiche in un politecnico. In più di dieci anni la striscia è diventata un piccolo reportage di tutto quanto sia britannico, nuovo o vecchio che sia. È piena di modi di dire della lingua inglese, tutti argutamente osservati.

La narrazione era adatta alla sua miscela da collage di disegni, balloon di dialogo, testi letterati a mano e composizioni tipografiche, in parte dovute a suo marito, Richard Hollis, un grafico. **HvO**

⬆ La strip è un capolavoro verbale e grafico, un'anallisi di modi e atteggiamenti morali.

Iron Man
Il Demone nella Bottiglia 1979

David Michelinie John Romita, Jr.



Titolo originale *Iron Man – Demon in a Bottle*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Michelinie (USA, 1948); Romita, Jr. (USA, 1956)
Genere Supereroi

Iron Man (e il suo alter ego Tony Stark) è l'eroe più tracotante della Marvel. Ma, a differenza del playboy Bruce Wayne, Tony Stark conduce una vita super-impegnata da inventore, scienziato, e industriale – una iena negli affari – al vertice dell'industria militare statunitense. Stark è uno stakanovista ossessivo, capace di creare straordinarie nuove armi e simultaneamente vagare al chiaro di luna nelle vesti di supereroe. Affronta con energia la vita da celebrità, circondato da belle ragazze e non rinunciando a un drink ogni tanto, o anche tre. L'appetito dionisiaco di Stark per la vita si mostra sempre anche in battaglia. Ma l'arco di storie del 1979, intitolato *Il Demone nella Bottiglia*, presenta il personaggio in un modo differente, mostrando ai lettori una versione di Tony Stark più tormentata.

Il tema dell'alcolismo si sviluppa lentamente. In *Iron Man* #120, i lettori ritrovano Stark che – durante una battaglia con Sub Mariner – rimpiange il suo quarto Martini. Dal #128, incontriamo un Tony Stark dalla barba incolta e in preda ai postumi di una sbronza, che fissa la sua maschera da Iron Man come se contemplasse il teschio di Yorick: è chiaramente diventato un alcolista.

Questa pagina d'apertura è una delle immagini più disorientanti del fumetto supereroistico *mainstream*. Michelinie, Romita Jr., il copertinista Layton e il team editoriale della Marvel meritano stima per essersi imbarcati in un'impresa così provocatoria. I media prestarono poca attenzione a questo caso, ai tempi, forse perché si trattava di Iron Man. Una sottotrama sull'alcolismo con Batman, oppure Superman, come protagonista, avrebbe sicuramente avuto un maggiore impatto. **RR**

"L'ho visto arrivare, ma non ho potuto affrontarlo in tempo! I miei riflessi sono andati! Non avrei mai dovuto bere quel quarto Martini!"

Letture simili
Amazing Spider-Man #96–98 Stan Lee e Gil Kane
Iron Man #103–7 Bill Mantlo, Keith Pollard e George Tuska

Dokushin Apato Dokudami-sou 1979

Takashi Fukutani

Traduzione titolo in italiano *La residenza Docudami*
Prima edizione Hobunsha (Giappone)
Autore Giappone (1952–2000)
Genere Drammatico

Nel 1968, il Giappone divenne la seconda potenza economica del mondo, e questo miracolo postbellico continuò per altre due decadi. Negli anni Ottanta, al culmine della bolla economica, si diceva che la terra sotto il Palazzo imperiale nel centro di Tokyo valesse più dell'intero stato della California. Il Giappone era in cima al mondo, un modello per tutte le nazioni, la terra dell'abbondanza.

Eppure, all'ombra dei grattacieli del distretto economico di Shinjuku, esisteva ancora lo *Shitamachi* (quartiere dei bassifondi lasciato indietro da questa corsa alla prosperità). Per quindici anni, Takashi Fukutani ha raccontato la storia di questi cittadini emarginati, seguendo Yoshio Hori, un giovane che (come molti altri) si era trasferito nella capitale seguendo il miraggio di una vita migliore. Hori lotta ogni mese per tirare avanti in un mondo di lavoratori ordinari, poliziotti corrotti, bar squallidi e travestiti. Pigro, ossessionato dal sesso e non molto sveglio, va in cerca dell'amore e del piacere nei luoghi sbagliati. I suoi elaborati progetti per mettere su qualche soldo falliscono sempre (per colpa della sfortuna o di totale stupidità), ma riesce comunque ad aiutare uno dei suoi vicini finito in una situazione particolarmente difficile. Nel profondo, Hori è più gentile di quello che sembra.

Il manga non brilla per la qualità del disegno, un po' datato, ma resta pur sempre funzionale, particolarmente concentrato a rendere le espressioni facciali. Seppur talvolta ripetitive o qualitativamente incostanti, le storie di Fukutani sono un inno alla vita ed emanano tenerezza nei confronti di quelle persone che, anche nelle situazioni più tristi, restano fiduciose in un futuro migliore. **XG**

Kampung Boy 1979

"Lat"

Prima edizione Berita (Malesia)
Autore Mohammad Nor Khalid (Malesia, 1951)
Genere autobiografia
Riconoscimenti Outstanding International Book (2007)

Kampung Boy rappresenta le memorie d'infanzia di un ragazzo, i ricordi del piccolo villaggio malese dov'è cresciuto, della sua famiglia e dei suoi amici. Iniziando dalla sua nascita e continuando fino alla fine della scuola media inferiore, Lat descrive con cura il padre, i fratelli Meor (i suoi primi amici, coloro che gli hanno anche insegnato a pescare), i suoi insegnanti e i suoi compagni di scuola.

La carriera di Lat iniziò a tredici anni quando le sue strisce furono pubblicate sui quotidiani locali di Singapore. Già a diciassette anni riuscì a mantenersi realizzando fumetti. "L'idea base è far sorridere la gente e renderla partecipe", disse una volta Lat in un'intervista. Fedele alle sue parole, *Kampung Boy* è un invito ai lettori affinché si calino nella realtà del suo villaggio e nelle usanze in cui è cresciuto: le rigide lezioni del suo insegnante di corano, Tuan Syed, la pesca dopo la scuola, un matrimonio in un paese vicino, e giocare a nascondino.

Le illustrazioni del suo fumetto riflettono uno spirito giocoso e trasmettono innocenza e divertimento. I ritmi di narrazione di Lat sono efficaci, utili a intrecciare una serie di eventi connessi da sfondi o personaggi comuni. La sua abilità nel riempire la pagina e di illustrare sia scene di movimento che statiche, aggiunge umorismo e nostalgia alla sua autobiografia. L'educazione dell'autore è stata rigida e musulmana, ma non integralista, e nella storia si osserva una assoluta – e rinfrescante – assenza di fondamentalismo o autoritarismo. *Kampung Boy* non è soltanto una storia di un periodo semplice e ingenuo, ma anche di un luogo semplice, realizzata però con un approccio tutt'altro che semplicistico. **K-MC**

Modern Art 1980

Joost Swarte

Prima edizione Real Free Press Foundation (Paesi Bassi)
Autore Jozef Willibrord Swarte (Paesi Bassi, 1947)
Genere Satira
Riconoscimenti Stripschapprijs (1998)

Joost Swarte entrò nel mondo dell'arte nei tardi anni Settanta, quando 60.000 copie del suo albo *La vera storia del signor P.* vennero spedite porta a porta dal Museo di arte moderna di Eindhoven, famosa per ospitare la sede del gigante olandese dell'elettronica Philips. Nel fumetto ridicolizzava e criticava il capitalismo della Philips.

Negli anni Cinquanta, Swarte incontrava spesso i parenti belgi della madre e si innamorò del fumetto fiammingo *Bob e Bobette* di Vandersteen. Quando nel 1970 interruppe gli studi di architettura, aveva già avuto esperienze nel fumetto (vietato ai minori) e conosceva i classici. Era già abile nell'ideare soluzioni originali per le angolature, le prospettive, il lettering e i colori. Alla fine degli anni Settanta tutto trovò una quadratura. Mentre illustrava e creava il design di libri dell'editore di Amsterdam Real Free Press – per la sua serie di raccolte di classici delle strisce americane (disegnò una sua versione di Krazy Kat) – gli venne chiesto da Berard Holtrop, un fumettista olandese emigrato a Parigi, di illustrare uno sconvolgente fumetto che aveva come protagonista un personaggio di nome Fred Fallo per il mensile *Charlie*.

Seguirono poi altre strisce per il mercato francese, alcune in ambientazioni puramente Art déco di chiara ispirazione anni Cinquanta, che avevano come protagonista Joppo de Pojo, uno strano ragazzo con un grosso ciuffo e i pantaloni alla zuava, un mix di *Tintin*, *Topolino* e qualche caratteristica da supereroe.

Per un albetto sui fumettisti che lavoravano nello stile del maestro belga Hergé scelse il titolo *De Klare Lijn*, la *linea chiara*, una definizione che restò nel tempo. **HvO**

L'Incal 1980

Alejandro Jodorowsky "Moebius"

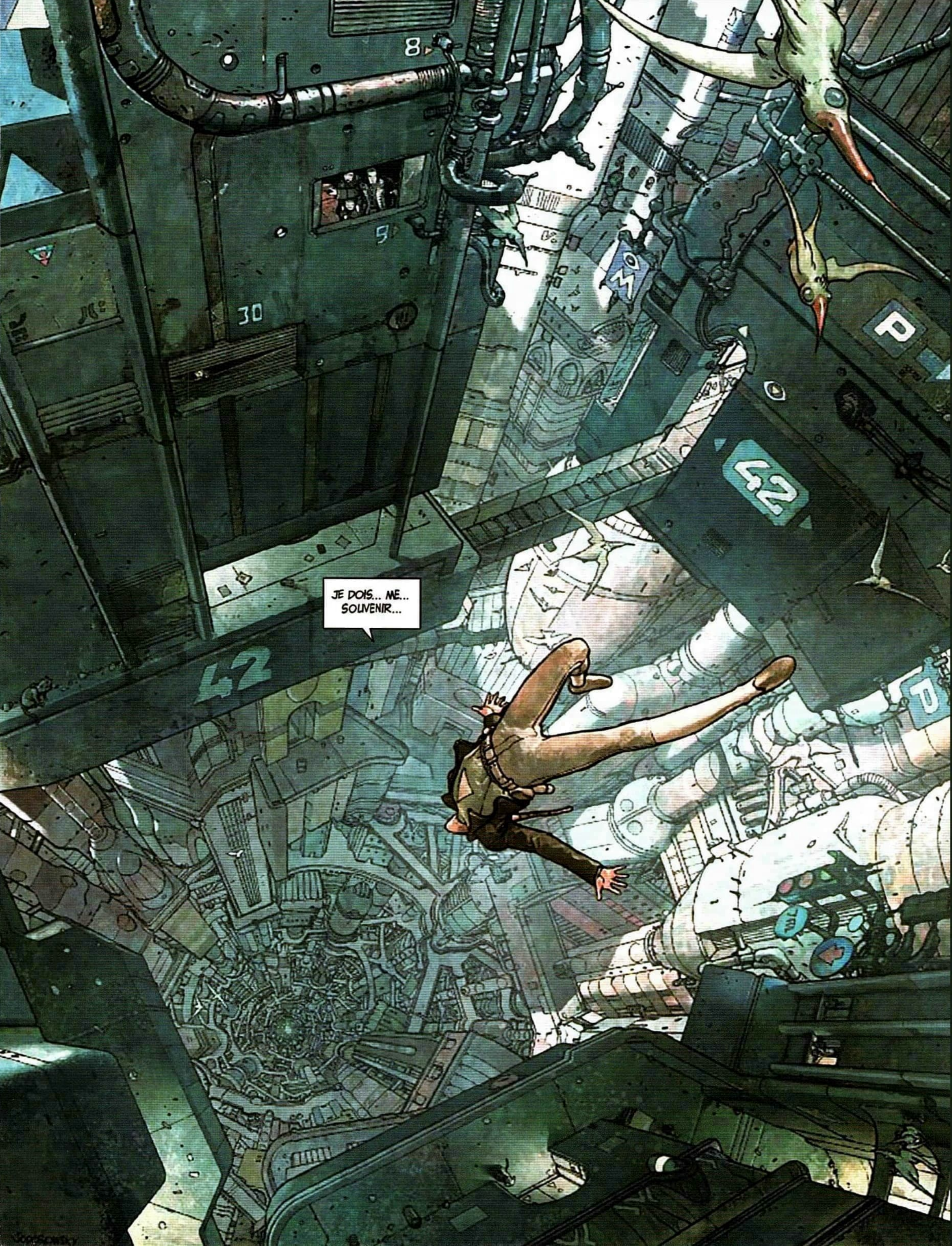
Prima edizione *Métal Hurlant* (Francia)
Autori Jodorowsky (Cile, 1929);
Jean Giraud (Francia, 1938-2012)
Genere Drammatico

Il regista Alejandro Jodorowsky conobbe Jean "Moebius" Giraud nel 1975, quando i due collaborarono a un adattamento cinematografico – poi abortito – di *Dune*. Jodorowsky era stato però tanto ispirato dalla collaborazione che pensò di progettare una saga a fumetti in più parti, in cui il disegnatore potesse sfogare la sua immaginazione. Quando il primo capitolo de *L'Incal* vide la luce, Moebius era ormai emerso come il più influente disegnatore di fantascienza al mondo, e quest'opera sarebbe diventata il suo lavoro più articolato.

L'Incal è un Cristallo senziente finito in mano a uno sfigatissimo investigatore privato, John Difool. La saga, in sostanza, è un lungo inseguimento che vede protagonisti eserciti, razze aliene, creature e strane civiltà intenti a competere per impadronirsene. Si tratta di una storia incredibilmente complessa articolata in cinque capitoli (l'ultimo suddiviso in due parti), che ha generato diversi spin-off. L'allucinato soggetto di Jodorowsky popola la vicenda di uno sconfinato cast di strani personaggi, tra cui una regina dei ratti, il Metabarone, il Tecnopapa, un gabbiano di cemento, un ribelle cinocefalo e per concludere... Dio. Con fonti d'ispirazione che vanno da Mickey Spillane a Phillip K. Dick, passando per i Tarocchi, *L'Incal* è in sostanza un film noir fanta-metafisico trasposto su carta.

La serie è stata completata in quasi dieci anni, e Moebius ha così avuto modo di sfoggiare la sua personale versione del futuro. Il mondo de *L'Incal*, con le sue torreggianti e sovrappopolate città, forme di vita aliene e dimensioni oniriche, è stato raffigurato come solo un visionario come lui avrebbe potuto fare. **DAR**

L'Incal fu una vetrina ideale per il talento di Moebius. ➡


JE DOIS... ME... SOUVENIR...

Nemesis lo stregone 1980

Pat Mills Kevin O'Neill

Prima edizione *2000 AD* (Gran Bretagna)
Autori Mills (Gran Bretagna, 1949); O'Neill (Gran Bretagna, 1953) **Genere** Fantascienza, fantastico **Riconoscimenti** Premio Eagle per il miglior graphic novel (1983)

Il disegnatore Kevin O'Neill una volta ha dichiarato: "Considero *Nemesis lo stregone* il vero inizio della mia carriera." Questa straordinaria serie barocca sceneggiata da Pat Mills e serializzata sulle pagine del settimanale britannico di fantascienza *2000 AD*, ha offerto a O'Neill la prima possibilità di mettere in pratica la sua predisposizione per il grottesco e l'inquietante.

Quasi tutti gli episodi di *Nemesis* lo stregone di Mills e O'Neill sono composti soltanto da quattro tavole, ma ogni vignetta brulica di disegni spigolosi e volti deformi, navi spaziali semiorganiche, architetture gotiche e nodosi paesaggi alieni. Inoltre lo sceneggiatore e il disegnatore non hanno timore di introdurre elementi di commedia nera che non farebbero sfigurare la serie accanto alle opere di maestri della bruttezza umoristica, come l'inglese Ken Reid o l'americano Basil Wolverton.

I primi episodi di *Nemesis* introducono i temi dominanti: l'intolleranza, i pregiudizi, la paura dell'altro e il terrore del conformismo. I lettori fanno la conoscenza degli esseri umani dell'impero di Termitica, deciso a sterminare ogni altra specie aliena e dominato dal negromante Torquemada. A loro si oppone il Credo, il movimento di resistenza capeggiato da Nemesis, il "signore delle mosche" dagli zoccoli da caprone che attende al margine dei sogni. Nel 1983, dopo aver narrato la battaglia per circa tre anni, O'Neill lascia la serie per dedicarsi ad altro e torna a disegnare il personaggio solo di rado. Anche se altri disegnatori di talento collaborano alla saga di *Nemesis*, la sua singolare interpretazione resta quella definitiva. **AL**

La Trilogia Nikopol 1980

Enki Bilal

Titolo originale *La trilogie Nikopol*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1951)
Genere Fantascienza

Parigi, 2023. Devastata dagli strascichi di due guerre nucleari e sotto il giogo di un regime parafascista, la capitale francese versa in uno stato disastroso. La tensione sale alle stelle quando un'enorme astronave extraterrestre a forma di piramide incombe sopra l'aeroporto. A bordo porta le divinità dell'antico Egitto, che iniziano subito una delicata trattativa con le autorità francesi per ottenere l'ingente quantitativo di carburante loro necessario per ripartire. Ma lo spietato dittatore della Francia, J. F. Choublanc, decide di protrarre il negoziato per approfittare della situazione in vista delle elezioni.

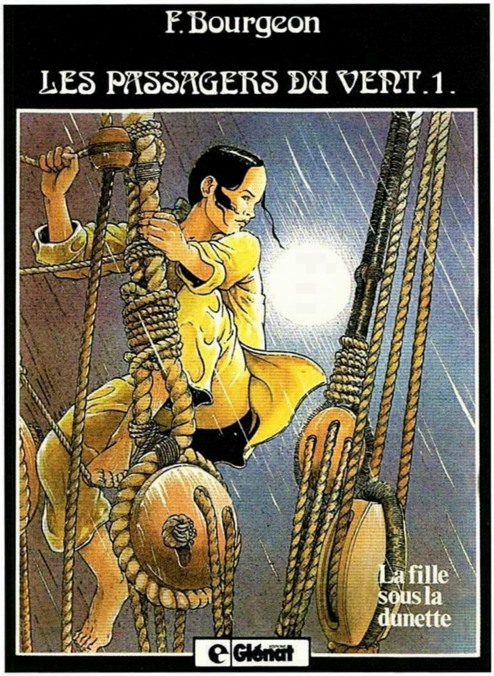
In questa situazione a dir poco delicata, uno degli occupanti della piramide, il dio Horus, in mortale conflitto con le altre divinità, scappa a Parigi. Quando la capsula spaziale contenente il corpo di un soldato ribelle, Alcide Nikopol, criogenicamente congelato per trent'anni, precipita sulla Terra, Horus prende possesso di tale corpo per ottenere una vendetta che avrà gravissime e incalcolabili conseguenze.

Il vigoroso lavoro dell'autore Enki Bilal fu acclamato sin dalla sua prima pubblicazione, diventando una pietra miliare della sua carriera e del fumetto francofono. L'autore sfoggia un sorprendente vocabolario grafico e una solida immaginazione, in gran parte ispirata alla storia dei grandi totalitarismi europei. La critica sociale della *Trilogia di Nikopol* e la sua qualità grafica hanno imposto Bilal come uno dei maggiori autori nel mondo settore del fumetto. La saga è stata anche oggetto di adattamenti videoludici (*Nikopol: Secret of the Immortals*) e cinematografici (*Immortal/Ad Vitam*, 2004). **NF**

I passeggeri del vento 1980

François Bourgeon

Titolo originale *Les Passagers du Vent*
Prima edizione Glénat (Francia)
Autore Francia (1945)
Genere Storia



Ambientata nel 1800, quest'epica saga di François Bourgeon segue le picaresche avventure di Isabeau de Marnaye, una ribelle nobildonna i cui sogni e ideali sono in contrasto con l'ambiente che la circonda, come spesso avviene alle eroine dell'autore. Cercando di sottrarsi al destino cui la condanna il suo rango aristocratico, "Isa" si imbarca a bordo di una nave da guerra francese e salva uno dei suoi marinai, Hoel, che diventa suo amico e presto suo amante. Catturato dagli inglesi, Hoel è salvato da una coppia inglese che aspetta un bambino, pur senza essere sposata, e insieme riparano in Africa a bordo di una nave negriera. Una volta laggiù saranno testimoni degli orrori di un commercio "triangolare"in cui navi europee scaricano prodotti da scambiare con schiavi, i quali sono poi trasportati in America, per riceverne in cambio zucchero, caffè e tabacco.

Oltre a essere uno splendido fumetto d'avventura, *I passeggeri del vento* è anche un'opera che tratta di complesse relazioni sentimentali, con personaggi che si innamorano e disamorano, aggiungendo un'ulteriore dimensione a quella che avrebbe potuto essere una trama esotica e avventurosa di routine. Il lavoro di Bourgeon – rinomato per la cura nel documentarsi – è accurato e realistico, e il suo background artistico di pittore di vetrate spiega la ricchezza della colorazione. Bourgeon ha completato il ciclo in cinque volumi nel 1984, producendo il sequel, *La Ragazza Bois-Caiman*, solamente nel 2009: ambientato in Louisiana durante la Guerra di Secessione, narra delle vicende di una discendente di Isa alla scoperta della sua antenata. **FJ**

""Se non facessi fumetti scriverei, oppure mi occuperei di cinema o teatro, creerei comunque."

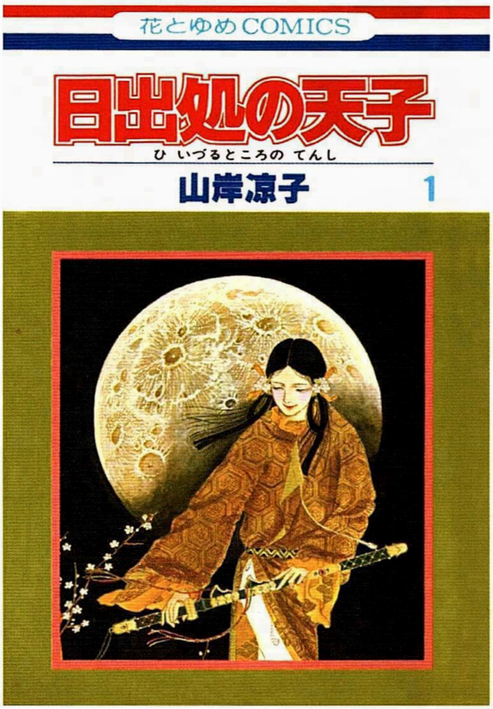
François Bourgeon

Altre opere di François Bourgeon
La Ragazza Bois-Caiman (*La Petite Fille Bois-Caïman*)
La Compagnia del Crepuscolo (*Le Sortilège du Bois des Brumes*)

Hi izuru tokoro no tenshi 1980

Ryoko Yamagishi

Traduzione titolo in italiano *Il Figlio del Cielo nella terra del Sole Nascente* **Prima edizione** Hakusensha (Giappone) **Autore** Giappone (1947)
Genere Storico, drammatico



Altre opere di Ryoko Yamagashi
Arabesque
Banshee
Shiroi heya no futan (La nostra stanza bianca)
Sphinx

Hi izuru tokoro no tenshi racconta la storia romanzata del principe Shotoku, famoso in Giappone per la sua attività politica durante il XVII secolo, e responsabile di aver ampiamente contribuito alla centralizzazione del governo nazionale. Era il secondogenito dell'imperatore Yomei, ma a causa della legge sulla primogenitura, diventò un politico invece che succedere al trono.

Il principe aveva molti titoli, ma nella serie fu chiamato col nome che aveva da bambino: Umayado no Oji. Il fumetto racconta dieci anni della sua vita durante la giovinezza; nonostante la trama sia basata su figure ed eventi storici, l'immaginazione dell'autore va oltre i meri fatti storici ed evoca una figura storica con originali interpretazioni degli eventi insieme ad altri personaggi

"Se si avvereranno tutte le mie speranze, questa freccia colpirà il bersaglio."

di supporto. Il principe Shotoku pare sia stato un uomo di spessore; secondo la leggenda, pare fosse in grado di ascoltare dieci persone allo stesso tempo. L'innovativa interpretazione che Ryoko Yamagishi fa della leggenda suppone che il principe avesse poteri psichici e l'autrice si spinge oltre nelle ipotesi. Il suo disegno, invece, cerca di delineare quel periodo storico il più fedelmente possibile.

Nonostante gli sforzi, le scene più riuscite sono quelle con sfondi minimali, che enfatizzano le espressive rappresentazioni di soggetti tradizionalmente tabù come l'omosessualità e l'incesto. Infatti, la Yamagishi si impadronisce di tutti i classici temi dello *shojo manga* (fumetto per ragazze), tra i quali l'amore non corrisposto, il rifiuto amoroso o la gelosia, con un'agilità quasi poetica. Furono questi gli elementi chiave in grado di attrarre i lettori, portando il titolo a vincere il premio Kodansha per i manga nel 1983. **TS**

Maison Ikkoku 1980

Rumiko Takahashi

Maison Ikkoku è uno dei molti manga che Rumiko Takahashi ha prodotto a un ritmo davvero sostenuto negli anni Ottanta, apparso originariamente sulla rivista per giovani adulti *Big comic spirit*. Con *Maison Ikkoku* l'autrice volle allontanarsi dal fantasy di *Lamù* (Urusei yatsura) e raccontare l'amore in un mondo realistico, sebbene in toni buffi.

Nonostante possa sembrare rivolto a un pubblico femminile, il fumetto era in realtà indirizzato a un pubblico maschile tra i venti e i trent'anni. *Maison Ikkoku*, sorta di versione giapponese de *I Racconti di San Francisco* di Armistead Maupin, si concentra sulle pazze vite che si intrecciano in una pensione nella Tokyo degli anni Ottanta, ed è ispirato alle esperienze personali della Takahashi stessa. Il filo conduttore del racconto è la storia d'amore tra Yusaku Godai, uno studente povero, e la donna che gestisce la pensione, la malinconica Kyoko, che ha da poco perso il marito. Yusaku è un ragazzo tranquillo, ma gli altri inquilini cercano sempre di approfittare di lui, e rimane spesso fregato. Anche il ricco e affascinante Shun Mitaka ha messo gli occhi su Kyoko e, a causa di sfortunate coincidenze, Yusaku e Kyoko trascorrono gran parte dei quindici volumi che compongono la serie credendo che l'altro non sia interessato, stia tradendo o che abbia trovato qualcun altro.

> *"So che un giorno supererai questo periodo incerto! Resisti!"*

La sceneggiatura della Takahashi mantiene sempre un buon ritmo e dialoghi efficaci anche quando la trama è meno realistica. La verosimiglianza è relativa, come in una farsa alla francese, ma con un umorismo del tutto originale. Il disegno dell'autrice è meno approssimativo di quello di molti manga, con una pulizia e un gusto di particolare appeal per il pubblico occidentale. **FJ**

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1957) **Genere** Soap opera
Adattamento Serie TV animata *Cara, dolce Kyokooi* (1986–88)



Altre opere di Rumiko Takahashi
Inuyasha (*Sengoku Otogizoshi InuYasha*)
One Pound Gospel
Ranma ½ (*Ranma nibun-no-ichi*)

Corto Maltese

Corte Sconta detta Arcana 1974

Hugo Pratt



"Mia madre era una gitana di Gibilterra. Era una famosa strega e lei di diavoli se ne intendeva sul serio. Mio padre veniva dalla Cornovaglia. Ma era nipote di un vecchio diavolo che abitava a Tintagel, dove visse il Mago Merlino."

Altre opere di Hugo Pratt

Corto Maltese. Una ballata del mare salato

L'uomo del grande nord (Jesuit Joe)

Sergente Kirk con Héctor Oesterheld

Gli scorpioni del deserto

Prima edizione Linus (Italia)
Autore Italia (1927–95)
Genere Avventura

A Hong Kong, durante gli ultimi giorni della Prima Guerra mondiale, il marinaio Corto Maltese è reclutato dalla Società segreta delle Lanterne Rosse. Il suo compito è recuperare il treno blindato dell'ammiraglio Kolchak lungo la zona di confine tra Manciuria e Siberia. Kolchak era il leader dei Russi bianchi, che avevano combattuto i bolscevichi dopo che questi avevano preso il potere in Russia due anni prima. Dopo una serie di rocambolesche avventure sul Mar Giallo, e poi a Shanghai e in aeroplano, Corto riesce a trovare il famigerato treno che viaggia lungo la Transiberiana. Ma non è il solo a cercarlo. A causa del suo leggendario carico, il treno attira ogni genere di personaggi in lotta per mettere le mani sul tesoro dello zar, tra cui signori della guerra cinesi, truppe alleate, banditi manchu, le triadi e vari mercenari.

Seconda storia di lungo respiro (oltre 100 pagine) dai tempi di *Una ballata del mare salato*, *Corte Sconta* è forse la più epica delle avventure dell'eroe prattiano. È anche quella con la più ampia quantità di personaggi straordinari ed emblematici: il feroce Ungern, direttamente ispirato a una figura storica dell'epoca, che si ritiene una reincarnazione di Gengis Khan; l'appariscente duchessa Marina Seminova, archetipo delle donne di carattere tanto amate da Pratt; e il folle russo Rasputin, il malevolo alter ego con cui Corto Maltese deve confrontarsi in gran parte delle sue principali avventure.

Graficamente, Pratt è qui al meglio. Mai era stato tanto fluido e dinamico quanto in questa storia matura, pubblicata per tre lunghi anni sulla rivista *Linus*, che combina realismo storico e sogno. Un capolavoro. **NF**

Bloom County 1980

Berkeley Breathed

Prima edizione *The Washington Post* (USA)
Autore USA (1957)
Genere Umorismo, satira
Riconoscimenti Premio Pulitzer (1987)

Da quando *Bloom County* fece la sua prima apparizione nel 1980, ci volle del tempo perché il suo creatore trovasse la formula giusta. I personaggi andavano e venivano con una certa rapidità: "Il Maggiore" Bloom, il signor Limekiller e Otis Oracle sono solo alcuni tra quelli scartati. Anche Opus, l'accattivante pinguino dal grande naso e aringa-dipendente fu abbandonato nel 1981, per riapparire nel 1982. Quando Berkeley Breathed ha davvero trovato il giusto mix – il bambino reporter di 10 anni Milo Bloom, Steve Dallas l'avvocato, e il veterano di guerra in sedia a rotelle John Cutter, maniaco di Star Trek – la sfida della sua irriverente piccola città alle roccaforti politiche e culturali della nazione trovò la sua risonanza. Breathed aspirava, almeno in parte, a creare una striscia che si occupasse di questioni politiche di attualità in maniera divertente, perché sentiva che la pagina dei fumetti dovesse offrire, come ha sinteticamente ha ammesso, "un piccolo calcio in culo."

La sua però non è stata sempre una navigazione tranquilla, e il disegnatore si è dovuto guardare dalle ire del *Doonesbury* di Garry Trudeau per avere attinto troppo pesantemente alla sua consolidata satira. Entrambe le strisce per anni uscirono fianco a fianco sui giornali nazionali, e dopo che *Bloom County* soppiantò *Doonesbury* sul *Washington Post* Trudeau trasferì la sua striscia altrove. Breathed puntava su ogni argomento, dai predicatori televisivi auto-indulgenti alle politiche antidroga del governo, dalla censura all'apartheid. Il giorno in cui questa striscia agrodolce cessò, nel 1989, usciva in tutto il mondo su 1200 giornali. **BS**

Life in Hell 1980

Matt Groening

Traduzione titolo in italiano *Vita all'inferno*
Prima edizione *Los Angeles Reader* (USA)
Autore USA (1954) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Reuben (2002)

Quando *Life in Hell* venne pubblicato per la prima volta nel 1980, Matt Groening era impiegato come impaginatore e fattorino per il giornale sul quale appariva il suo fumetto. Dopo esser stato licenziato in seguito al ridimensionamento dello staff, decise di far pubblicare la striscia sulla rivista gratuita rivale, *L.A. Weekly*, le cui raccolte autoprodotte furono notate dal produttore televisivo James L. Brooks, con il quale successivi incontri e discussioni avrebbero condotto a *I Simpson*.

In un primo momento *Life in Hell* fu territorio esclusivo di Binky, creato con l'aspetto di un coniglio poiché Groening, riconoscendo le proprie scarse doti di disegnatore, lo trovò facile da disegnare. Binky è un coniglio qualunque, cui si aggiunge presto una fidanzata, Sheba, e un figlio nato da una relazione precedente, Bongo, con un solo orecchio. Una coppia umana, Akbar e Jeff, porta l'attenzione verso una serie di attività commerciali non convenzionali, come ad esempio Tofu Hut, per poi scivolare in assurde conversazioni sulla loro relazione. Altre situazioni ricorrenti della serie sono le false pubblicità di riviste cool e le singole vignette in cui Bongo nega le evidenze più schiaccianti.

La forza di Groening come fumettista sta nel suo modo intelligente di scrivere, che si focalizza sulla perdurante banalità della vita di tutti i giorni, così come nell'utilizzo delle sue esperienze di vita vissuta. In una sequenza memorabile Groening riadatta una pagina del suo diario della quinta elementare. Mantenendo una promessa fatta negli anni Ottanta, nel 2007 Groening ha cambiato il titolo in *Life is Swell* (La vita è un gonfiore). **FP**

Thorgal 1980

Jean Van Hamme Grzegorz Rosiński

Titolo originale *Thorgal: La Magicienne Trahie*
Prima edizione Le Lombard (Belgio) **Autori** Van Hamme (Belgio, 1939); Rosiński (Polonia, 1941)
Genere Fantasy



Altre storie di *Thorgal*
Al di là della Terra delle Ombre (*Au-delà des Ombres*)
Il figlio delle stelle (*L'Enfant des Étoiles*)
Gli occhi di Tanatloc (*Les Yeux de Tanatloc*)
L'isola dei mari ghiacciati (*L'Ile des Mers Gelées*)

Thorgal è una serie eccezionalmente ben fatta, nel migliore significato della parola. È stata elaborata con cura con un grande cast di personaggi ben scritti che vengono introdotti brevemente in ambientazioni emozionanti. Come una lunga serie televisiva, ogni episodio è soddisfacente di per sé, ma si inserisce nella storia generale.

Jean Van Hamme sa come farcire la storia con un sacco di azione e sviluppare i personaggi senza essere troppo prolisso. Il disegno di Grzegorz Rosiński si sposa perfettamente, pulito e dettagliato, e ricorda le grande strisce di avventura come *Il Principe Valiant*, ma con una linea più vivace e una minor predilezione per i grandi panorami. L'attrattiva della serie è quella tipica della narrativa di genere. Tutto si svolge seguendo una struttura più o meno ricorrente, che ruota intorno a un cast di personaggi cui è facile affezionarsi: il lettore sa bene, inoltre, che per quanto ogni storia sveli dei segreti, ci sarà sempre qualche nuova sorpresa all'orizzonte. L'eroe, Thorgal Aegirsson, viene salvato da bambino da un clan di vichinghi, e cresce fino a diventare un arciere di straordinaria abilità, anche se alcuni dei suoi compatrioti si preoccupano che mostri troppa tenerezza per essere un vero e proprio vichingo. Inoltre si scopre che Thorgal è il figlio di viaggiatori spaziali venuti sulla Terra alla ricerca di fonti energetiche alternative. I volumi successivi raccontano la sua infanzia, e quando la serie si è ormai sviluppata, Thorgal si sposa e i suoi figli crescono fino a vivere le proprie avventure.

A Thorgal piacerebbe avere una vita tranquilla con la moglie Aaricia, il figlio Jolan e la figlia Louve. Tuttavia gli dei hanno in serbo per lui imprese d'ogni genere. I suoi bambini sviluppano poteri soprannaturali, trascorre un periodo come capitano dei pirati dopo aver perso la memoria, si "sposa" con la sua grande nemica Kriss di Valnor, e tutta la sua famiglia è tratta in schiavitù e deportata a Bisanzio. **FJ**

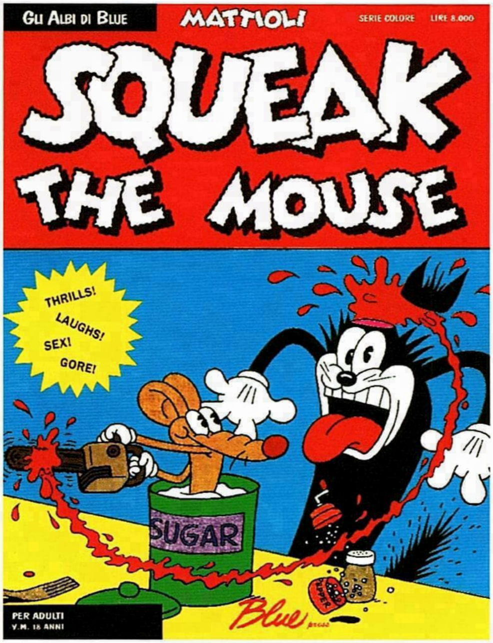
Un disegno frizzante e dialoghi taglienti donano vita a Thorgal. ➡



OUF! JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN. JE VAIS POUVOIR LES...
...SURPRENDRE...
ENFIN UN ADVERSAIRE... JE COMMENÇAIS À M'ANKYLOSER. DÉFENDS-TOI, PETIT HOMME!...
CLAÏNG
JE N'AI AUCUNE CHANCE DE VAINCRE CE MONSTRE EN COMBAT CLASSIQUE...

Squeak the Mouse 1980

"Mattioli"



"Squeak the Mouse potrebbe essere descritto come un incrocio fra Tom & Jerry *e* Venerdì 13*; funny-animal splatterpunk."*

Frames Per Second

Altre opere di Mattioli
Pinky
M le Magicien
Joe Galaxy
Superwest
Awop-bop-aloobop Alop-bam-boom

Prima edizione *Frigidaire* (Italia)
Autore Massimo Mattioli (Italia, 1943)
Genere Umorismo, satira **Riconoscimenti** Yellow Kid, Salone Internazionale dei Comics di Lucca (1975)

In una sorta di versione politicamente scorretta dei cartoni animati di *Tom & Jerry* o dei *Looney Tunes*, *Squeak the mouse* racconta la violenta e litigiosa relazione tra un gatto e un topo costantemente impegnati a cercare di ammazzarsi reciprocamente. In ogni episodio (privo di parole) il topo si rivela il più sanguinario dei due, tanto nel cacciare il gatto quanto nel fare strage dei suoi amici.

In evidente contrasto con il character design di Mattioli, quasi infantile, le situazioni messe in scena sono materiale per adulti: più che il solito contesto domestico delle interazioni gatto-con-topo, un mix anticonformista di relazioni sessuali e violenza brutale. Il risultato è una satira dell'immaginario del genere *funny animals*, vicino agli *Itchy & Scratchy* dei *Simpsons* televisivi. Ma l'ingrediente più stupefacente è il suo stile visivo, in cui il surrealismo di Mattioli spinge le forme dei personaggi verso deformazioni quanto mai strambe, e in cui il ritmo delle gags e delle azioni è rapido e sincopato. Alla maniera di Tex Avery, ma se possibile più radicale.

Dopo il debutto per il settimanale "Il Vittorioso" nel 1965, Mattioli ha lavorato a Londra per magazines come *Penthouse* e *Mayfair*, e ha creato *M le Magicien* – ispirato a *Krazy Kat* – per la rivista francese *Pif*. Nel 1973 avvia Pasquino per il quotidiano *Paese Sera*, e il suo longevo e celebrato *Pinky*, una inventiva e surreale serie umoristica per il settimanale cattolico *Il Giornalino*, tutt'oggi in corso. Dopo l'incontro con Stefano Tamburini – creatore di *Ranxerox* e animatore della scena del fumetto alternativo negli anni Settanta – sarà tra I fondatori della rivista *Cannibale* (1977). **MS**

Domu 1980

Katsuhiro Otomo

Prima edizione Futabasha (Giappone)
Autore Giappone (1954)
Genere Fantasy
Riconoscimenti Premio Nihon SF Taisho (1983)

All'inizio degli anni Ottanta, circa due anni prima dell'uscita di *Akira* (il capolavoro che tenne l'autore occupato fino alla fine del decennio), Katsuhiro Otomo lavorò a un'appassionante storia che univa thriller, fantasy, e una disturbante cronaca del mondo urbano giapponese.

Gli aspetti che colpiscono immediatamente di *Domu* sono la sua costruzione elaborata e l'approccio incredibilmente cinematografico e maturo verso il soggetto trattato, caratteristiche notevoli per un autore giovane entrato nel mondo del manga professionale solo pochi anni prima. La storia si apre mostrando un grande complesso residenziale, normale solo all'apparenza. È in realtà il teatro di una serie di morti sospette: suicidi e incidenti misteriosi, tutti incomprensibili e inspiegabili.

Il ritmo e il tono della narrazione cambiano quando si aggiungono altre due persone alla lista delle vittime: un poliziotto che stava indagando sulle vicende e un adolescente residente in quella struttura, che si uccide tagliandosi la gola con un taglierino di fronte a un testimone. Da lì in poi, *Domu* cambia drasticamente. Alla fine, a Otomo non interessa più di tanto risolvere il mistero, e l'identità del colpevole viene svelata piuttosto in fretta. L'autore non cerca di dare un finale razionale alla sua storia, preferendo invece l'esplorazione degli oscuri abissi da cui emergono i personaggi dei bambini. Quest'avventura quasi animista, impressionante dal punto di vista grafico e dell'immaginario che sa evocare, indaga i poteri più reconditi della mente e segna una pietra miliare nello sviluppo creativo di Otomo. Per diversi aspetti, un'opera seminale. **NF**

Anarcoma 1980

"Nazario"

Prima edizione La Cúpula (Spagna)
Autore Nazario Luque Vera (Spagna, 1944)
Genere Umoristico
Influenzato da Tom of Finland

Nel corso degli anni Ottanta le avventure di Anarcoma sono state ospitate su diverse testate quali *Rampa*, *El Víbora*, e numerose riviste internazionali, ma il volume in oggetto è la prima raccolta delle sue avventure. Protagonista del fumetto è Anarcoma, una prostituta-detective transessuale attiva nei più oscuri meandri delle strade di Barcellona, e le diverse storie la vedono alle prese con malviventi, pericoli, trappole e situazioni assurde, nonché occasionali sveltine.

In nome "Anarcoma", intenzionale crasi tra anarco (anarchico) e carcoma (in spagnolo "tarlo"), vuole riflettere la libertà sessuale e l'ottimismo che permeavano la ex cattolicissima Spagna dopo la fine del franchismo, in particolare per quanto riguardava la comunità omosessuale, uscita allo soperto dopo anni di persecuzioni. Sotto molti punti di vista Nazario è stato un precursore del movimento controculturale – *la movida* – solitamente associato a Madrid, ma in realtà molto vivo anche in altre città della Spagna.

La trama è ricca di svolte, doppi binari narrativi e colpi di scena. Interessante e un po' ridicolo, invece, è il ruolo assegnato a una strana macchina inventata da professor Onliyú, di cui nessuno conosce però la funzione. Il disegno di Nazario è ricco di dettagli e multicolore, e i suoi personaggi sono fisici e imponenti. Alla protagonista, spesso paragonata a un incrocio tra Modesty Blaise, Lauren Bacall e Humphrey Bogart, è stata anche dedicata una canzone da Marc Almond dei Soft Cell, nel 2007, che porta lo stesso titolo della vitale e un po' (troppo) dimenticata serie di Nazario. **PM**

Jack Survives 1980

Jerry Moriarty

Prima edizione Raw Books & Graphics (USA)
Autore USA (1938)
Genere Autobiografico
Menzioni Speciali Abstract expressionist solo artist

Jack Survives di Jerry Moriarty ha permesso all' autore di identificarsi con il padre Jack, venuto a mancare nel 1953. Jerry ebbe il tipo di educazione che il padre non ebbe mai e divenne un artista e insegnante d'arte radicale e solitario, lontano anni luce dal lavoro modesto, dalla vita famigliare e dai valori conservatori del genitore. Raggiunti i quarant'anni – l'età di Jack nei suoi ricordi di bambino – Jerry cominciò a trasporre in forma di fumetto gli avvenimenti della vita quotidiana del padre – la tv difettosa, le scarpe da riparare, un guinzaglio aggrovigliato – e a immaginare le reazioni del "Jack", che egli chiama "il suo io migliore".

Definiti da pennellate in bianco e nero e scritti con lirico minimalismo, i racconti per immagini di Moriarty – in parte fumetto, in parte pittura – furono scoperti nel 1979 da Art Spiegelman, ai tempi giovane insegnante alla Scuola di Arti Visive di New York. Spiegelman e Françoise Mouly ne pubblicarono un'anteprima sul loro magazine, *RAW*, cui seguì una raccolta più corposa nel 1984. Solo nel 2009 si arrivò alla pubblicazione di *The Complete Jack Survives*, in cui ogni striscia, disegno e dipinto furono meticolosamente revisionati ed esposti nella loro interezza, integrati da disegni preparatori e corredati da foto familiari e commenti. L'autore dichiarò: "Mio padre ha avuto il tempo di diventare un essere quasi mitologico per me; egli diviene sempre più presente con l'avanzare della mia età, mano a mano che mi identifico sempre di più con lui". L'artista Jerry sopravvive tutt'oggi; il suo alterego Jack è stato rimpiazzato da Sally, protagonista di sequenze dipinte che raccontano esperienze giovanili. **PG**

Touch 1981

Mitsuru Adachi

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1951)
Genere Sportivo, soap opera
Riconoscimenti Premio Shogakukan miglior manga (1983)

Quando *Touch* di Mitsuru Adachi debuttò nel 1981 sulla rivista *Weekly Shonen Sunday*, rappresentò una boccata d'aria fresca per il fumetto giapponese di genere sportivo. Nonostante il tema del baseball fosse uno dei più comuni – come in *Tommy la stella dei Giants* – in queste pagine la novità era nel modo in cui Adachi affrontava l'argomento. A differenza dei titoli del passato, *Touch* non raccontava di appassionati del baseball mascolini e determinati. La storia era, piuttosto, un dramma sentimentale.

Inizialmente la trama ruota attorno all'irrisolvibile triangolo amoroso composto dai due fratelli gemelli Tatsuya e Kazuya Uesugi, e dalla loro amica d'infanzia Minami Asakura. Il protagonista Tatsuya è un tipo pigro, mentre Kazuya è il giocatore di punta della squadra di baseball della scuola ed è innamorato di Minami, manager della squadra. Mentre l'imbarazzo fra i tre diventa sempre più difficile da ignorare, la storia prende una piega inattesa quando Kazuya muore in un incidente d'auto. La sua morte spinge Tatsuya a entrare nella squadra di baseball, determinato a mantenere la promessa fatta dal fratello a Minami di condurla al campionato liceale nazionale. Il fatto che Tatsuya faccia tutto questo per amore del fratello e di Minami, mai spinto solo dalla semplice passione per il baseball, rende la serie unica nel genere. Il momento preciso che rese *Touch* un successo fu proprio la morte di Kazuya. La descrizione fattane da Adachi si prolungò per settimane, portando i lettori in un intenso e vivido viaggio nella devastante esperienza di Tatsuya e Minami attraverso scene con dialoghi essenziali e un uso drammatico delle onomatopee. **TS**

Batattuta di Caccia 1981

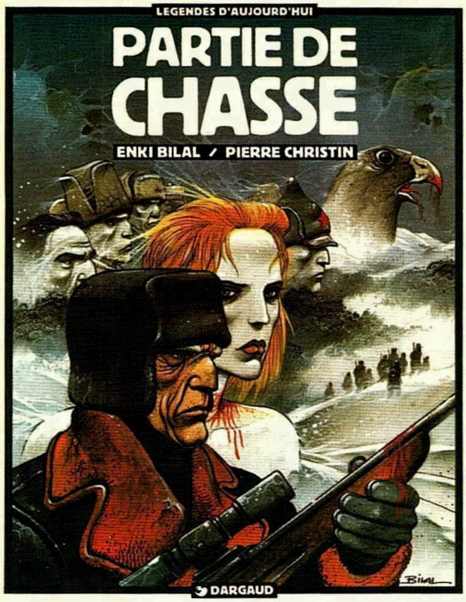
Pierre Christin Enki Bilal

Titolo originale *Partie de chasse*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Christin (Francia, 1938); Bilal (Francia, 1951)
Genere Drammatico, politica

Primi anni Ottanta. Una dozzina di influenti leader del blocco orientale, o comunque di paesi satelliti della Russia Sovietica, si danno appuntamento in una località della Polonia per prendere parte a una battuta di caccia organizzata dal loro comune mentore e amico, il generale Vasili Aleksandrovic Cevcenko. Lontani da orecchi indiscreti, tutti possono parlare liberamente, fatta eccezione per Cevcenko, colpito da afasia. Presente come interprete, un giovane comunista francese partecipa a questo informale quanto esclusivo incontro tra leader.

Ma questo apparente incontro tra vecchi compagni d'arme, per una sana battuta di caccia all'orso, è tutt'altro che innocente. Come potrebbe essere così, del resto, quando a ritrovarsi in un solo luogo sono tanti uomini che hanno combattuto per sopravvivere in un contesto totalitarista? In un simile raduno di dinosauri del sistema sovietico, il giovane idealista francese finisce così con lo scoprire (troppo tardi) che la sua fortuita presenza tutto è meno che casuale. Si trova là soltanto come pedina di un gioco di cui ignora le regole. Un gioco brutale, sì, ma come dev'essere nel silenzioso mondo oltrecortina, quando si tratta di impartire lezioni di "socialismo reale".

Battuta di Caccia costituisce un caustico e cinico sguardo sul comunismo nei paesi sovietici, ed è altresì un'amara e crudele riflessione sulla presa del potere e sulle sanguinarie misure adottate per conservarlo. Grazie anche all'abile interpretazione grafica di Bilal, che conferisce una dimensione quasi epica al soggetto di Pierre Christin, quest'opera è uno dei più validi tentativi di analisi politica mai operati per mezzo del fumetto. **NF**



"Non capisco. Oggi non doveva succedere nulla."

Janos Molnar

Letture simili

Le Falangi dell'Ordine Nero (Les Phalanges de l'Ordre Noir) Pierre Christin e Enki Bilal
La Città che non esiste (Le Ville qui n'existe pas) Pierre Christin e Enki Bilal
Valérian Pierre Christin e J.-C. Mézières

Zid ya Bouzid 1981

"Slim"

Prima edizione SNED Editions (Algeria)
Autore Menouar Merabtène (Algeria, 1945)
Genere Umorismo



Altre opere di Slim

Zid ya Bouzid 2
Zid ya Bouzid 3
Le Monde Merveilleux des Barbus (Il fantastico mondo dei barbuti)
Walou à l'horizon (Walou all'orizzonte)

In Algeria, grande paese produttore di petrolio, tradizionalista e islamico, il fumetto satirico *Zid ya Bouzid* fu pubblicato per la prima volta nel 1981 da SNED Editions. E fu un tale successo di pubblico e di critica che presto il libro si diffuse in ogni libreria.

Il fumetto racconta le avventure di Boudiz El Bessebsi, un personaggio creato da Slim e apparso in strisce a fumetti su un quotidiano nazionale algerino nel 1969. I personaggi, Bouzid, la sua fidanzata Zina, e l'amico Mohand, rappresentano le speranze e i fallimenti del sogno socialista algerino. Le ragioni del successo di Boudiz sono diverse: è un giovane eroe popolare nordafricano che col fez, il bastone e i baffi incarna tutte le virtù del popolo magrebino.

"Questo fumetto è per coloro che non hanno mai messo piede su un treno."

La sua mancanza di risorse e la sua onestà sono pari solo al suo patriottismo e al suo idealismo. Nei primi episodi, Bouzid, nella sua lotta con gli "speculatori" e i "nemici della rivoluzione" è senza dubbio un socialista. Però, nei graffiti sui muri, nei pensieri dei gatti, emerge un'altra società: una non altrettanto rosea, non davvero aperta, in cui la fanno da padrone la polizia politica e la propaganda.

Bouzid comunque, grazie anche agli splendidi disegni di Slim, riesce ad apparire come un eroe positivo: energico e molto più lucido di altri, ovviamente, ma positivo. Lo restò fino alla fine degli anni Ottanta e l'inizio della guerra civile. Dopo tre albi (*Zid ya Bouzid* 1, 2 e 3) Slim iniziò una seconda vita. Era sempre stato ispirato dal fumettista satirico francese Gotlib, così la sua opera successiva fu *Boite à Chique* che apparve sul settimanale *Revolution Africaine*, e rappresentò una critica audace e asciutta della sua società. **RA**

Zanardi 1981

Andrea Pazienza

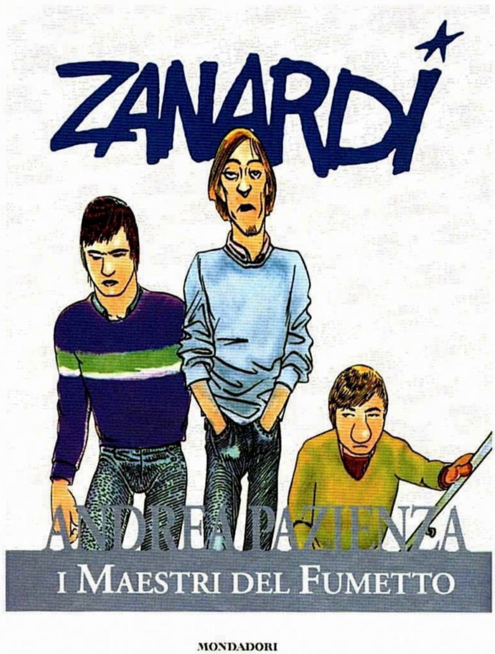
Questo ciclo di racconti brevi narra le vite quotidiane di un gruppo di 17/18enni, studenti liceali e ragazzacci: Zanardi, Colasanti e Petrilli. Nel primo episodio, per recuperare la propria compromettente agendina (anche perché nasconderebbe della droga tra le pagine) dalla casa della preside, Colasanti aiuta Zanardi a ricattare un compagno nerd e omosessuale, sodomizzandolo mentre Zanna lo fotografa di nascosto, con una macchina fotografica rubata.

Lungo tutto il ciclo Zanardi rimane il leader: alto e ben vestito, crudele e distaccato, è un pianificatore impassibile. Colasanti è bello e atletico, talvolta marchettaro, e aiuta Zanardi nelle sue malefatte, ma soffre per la sua mancanza di cultura e carisma. Petrilli è il più educato

"La pazienza ha un limite; Pazienza no!"

del gruppo ed eterno perdente, spesso umiliato dai due amici. Negli episodi seguenti i ragazzi hanno a che fare con spacciatori, stupri, estorsioni e vendette. Il tono è quello di una visione naturalistica della vita e della rabbia degli adolescenti, le cui vicende sono ambientate in una città italiana piuttosto riconoscibile (Bologna). Ribellione e disillusione giovanile sono viste come tragica oscillazione tra pulsioni e un profondo abisso esistenziale che si esprime in violenza e disperazione. Il disegno e i layout rivelano un talento incredibile, che fonde pittura rinascimentale, cartooning e postmoderno italiano, da Moebius a Carl Barks. Lo stile di Pazienza è una miscela di realismo e vitali contorsioni espressive: Zanardi ha un naso a becco, che rende l'idea del suo istinto predatore. Noto per le sue molte opere satiriche e storie brevi, Pazienza è diventato negli anni sempre più popolare e, nonostante sia morto prematuramente, stroncato dalla droga, resta uno dei più rappresentativi autori italiani. **MS**

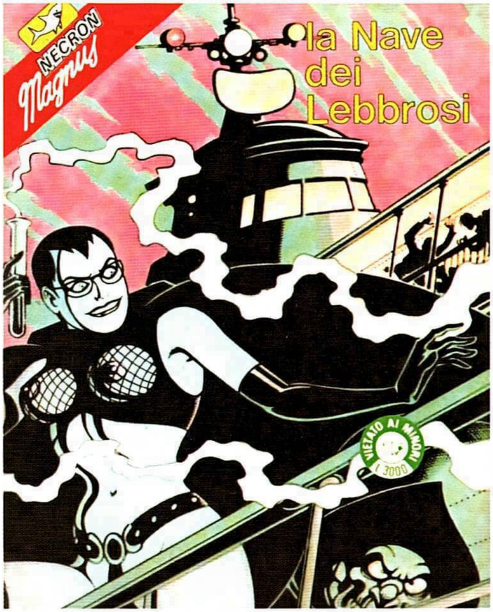
Prima edizione *Frigidaire* (Italia)
Autore Italia (1956–88)
Genere Drammatico, adolescenza
Adattamenti Film: *Paz!* (2002)



Altre opere di Andrea Pazienza
Aficionados
Le straordinarie avventure di Pentothal
Perché Pippo sembra uno sballato
Pompeo
Francesco Stella

Necron 1981

Mirka Martini "Magnus"



"C'è, si direbbe, una dimensione del fiabesco più noto e illustre, perché Frieda e Necron ritrovano le frenesie ritmiche di ogni Bella e di ogni Bestia."

Antonio Faeti

Altre opere di Magnus
Le 110 Pillole
Alan Ford con Max Bunker
Kriminal con Max Bunker
Satanik con Max Bunker

Prima edizione Edifumetto (Italia)
Autori Martini (Italia, 1942–99); Roberto Raviola (Italia, 1939–96)
Genere Horror, umorismo

Basta il titolo per capire tutto, o quasi. Un'eccezionale biologa che lavora presso l'Istituto di ricerche istologiche a Berlino Ovest (siamo nei primi anni Ottanta, e la divisione del mondo tra i due blocchi ideologici contrapposti è ancora attuale), la Dottoressa Frieda Boher è anche una necrofila. Spinta dalla lussuria, si riprende parti di vari cadaveri rubati nel corso del suo lavoro per creare un morto-vivente come schiavo, la cui forza erculea e inesauribile vitalità sarebbero interamente dedicate a soddisfare la sua perversa sessualità.

Ahimè, come erede moderno (anche se profondamente depravato) del famoso dottor Frankenstein, la creatura di Frieda si discosta leggermente dall'obiettivo iniziale. Necron, il gigante che Frieda ha portato alla vita, soddisfa certamente le sue aspettative sessuali, ma ha due difetti principali e imperdonabili: è un cannibale e terribilmente sentimentale, due handicap che dovranno essere affrontati, nel bene e (soprattutto) nel male, in esilaranti avventure piene di violenza, depravazione, ed eccessi di ogni genere.

Concepito ben al di là dei canoni del fumetto tradizionale, *Necron* accetta le proprie origini popolari, con un entusiasmo contagioso. In contrasto con ogni standard di decenza, tra horror gore e ipersessualità grottesca, la creazione di Magnus può essere descritta come un perfetto coronamento tra umorismo trash e cattivo gusto. Il parallelo con il genere *eroguro*, molto presente nei manga giapponesi, è ovvio – lo stesso amore per la provocazione, l'estrema teatralità, e una disamina discretamente ironica delle passioni umane. **NF**

Captain Tsubasa 1981

Yoichi Takahashi

Titolo originale *Kyaputen Tsubasa*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1960)
Genere Sportivo

La casa editrice Shueisha si mostrò piuttosto intraprendente quando, nel 1981, lanciò il manga di tema calcistico *Capitan Tsubasa*, in un periodo in cui il cuore dei giovani sportivi era prevalentemente occupato dal baseball, altro elemento culturale importato dall'America nel dopoguerra. Nonostante la scelta in controtendenza, il capolavoro di Yoichi Takahashi fu un successo fin dal suo debutto sulla rivista *Weekly Shonen Jump*.

All'epoca il Giappone non aveva una lega professionistica di calcio, e quello sport era ben poco conosciuto. L'approccio sorprendentemente dinamico di Takahashi si concentra sul ragazzino delle elementari Tsubasa Oozora, che sogna non solo di diventare il miglior giocatore di calcio del mondo, ma addirittura di vincere la Coppa del mondo con la maglia della nazionale nipponica. I lettori furono immediatamente conquistati da Tsubasa e dalle sue improbabili abilità e azioni dai gesti esagerati, che spesso portavano la sua squadra a miracolose vittorie. Il tiro speciale di Tsubasa, il "tiro a effetto volante", grazie al quale la palla viene sparata in porta con potenza tale da spazzare via gli avversari, divenne famosissimo.

I temi dell'amicizia, del gioco di squadra e della rivalità infiammarono una nascente passione per il calcio tra i ragazzi del Giappone. L'influenza fu tale che quando nel 1993 fu inaugurata la Lega calcistica giapponese, la J-League, molti ne riconobbero il merito a Takahashi.Tra gli stessi professionisti del pallone odierni, alcuni sono cresciuti leggendo *Capitan Tsubasa*, come Keisuke Honda, o lo spagnolo Ferdinando Torres, che in un'intervista lo definì "una lettura essenziale per ogni aspirante giocatore". **TS**

If... 1981

Steve Bell

Prima edizione *The Guardian* (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1951)
Genere Satira, umorismo
Riconoscimenti Autore dell'anno (1993)

Nel fumetto la satira esiste fin da quando il caricaturista James Gillray mise in luce le assurdità dell'alta società britannica del XVIII secolo con *Punch*. Steve Bell, uomo di sinistra, è stato felice di continuarne la tradizione. Prima di *If...* si era già tuffato in un grosso pentolone editoriale pieno di acqua bollente con *Maggie's Farm*, una tirata settimanale mordente e implacabile contro il governo conservatore di Margaret Thatcher, pubblicata nelle riviste *Time Out* e *City Limits* e condannata come oscena dalla Camera del Lord.

Traendo il nome da una poesia del 1895 di Rudyard Kipling sulle regole e i doveri di una vita degna di essere vissuta, *If...* iniziò la sua corsa caustica e satirica nel 1981 sul quotidiano britannico *Guardian* e fu utilizzata da Bell per incoraggiare i lettori a porsi problemi politici, dalla superficialità dei discorsi dei governanti alle loro politiche burocratiche, economiche e sociali, senza dimenticare le questioni militari, dalle Isole Falkland all'Afghanistan.

If... divenne il principale trampolino nazionale per la satira politica: la mordacità di Bell aveva pochi limiti. Tra le sue vittime Henry Kissinger, rappresentato come un tacchino con un forte accento tedesco, l'Ayatollah iraniano Khomeini, con abiti macchiati di sangue, e George W. Bush, disegnato come un primate. A un congresso del Partito Laburista, negli anni Novanta, Bell fu il primo a notare un "luccichio" psicotico nello sguardo di Tony Blair, trasformandolo in un tormentone. Quando si tratta di fare satira, Bell non tira mai indietro i pugni. "È quasi un dovere farlo, se puoi", ha detto una volta del suo lavoro. **BS**

Nova-2 1981

Luis Garcia Mozos

Prima edizione in *Totem* (Spagna); in *Heavy Metal* (USA)
Autore Spagna (1946)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Warren Award (1972)

Negli anni Settanta, Luis Garcia Mozos si guadagnò la fama di essere uno dei massimi estremisti del fumetto. Mentre realizzava le sue curatissime opere per *Warren* negli Stati Uniti e *Pilote* in Francia, disegnava tavole di grande passione politica per diverse pubblicazioni di estrema sinistra, frequentando Salvador Dalí. Garcia iniziò a lavorare a quello che sarebbe diventato il suo capolavoro nel 1980, ma quel fumetto, inizialmente di fantascienza, si trasformò in qualcos'altro dopo l'assassinio di John Lennon.

La storia s'interrompe bruscamente a pagina nove, e la prima metà della tavola diventa una riflessione sulla speranza e la disperazione, mentre, saltando in un altro contesto, un fumettista depresso acquista una pistola e tenta (facendo fiasco) di suicidarsi. La seconda metà della storia ripercorre la vita di quest'ultimo, dal momento del concepimento, attraverso un'infanzia trascorsa durante la Guerra Civile spagnola, al giorno in cui si affida a uno psicologo. Il tutto è disseminato di citazioni da Allen Ginsberg, Diego Velázquez, i Beatles e Alex Raymond.

Visivamente è un'opera impegnativa, che alterna delicate tavole a china a splendide sequenze quasi fotografiche disegnate a matita. Per Garcia, il fumetto doveva rappresentare la sua tristezza per la fine della controcultura pop anni Sessanta e la sua crescente delusione marxista. Scegliendo di pubblicare all'estero senza intermediazioni, Garcia volò negli Stati Uniti, dove *Nova-2* uscì a puntate su *Heavy Metal*. La seconda metà della storia apparve sulla spagnola *Rambla*, dopo di che l'autore abbandonerà il fumetto per dedicarsi alla pittura. **DAR**

Cowboy Henk 1981

"Kamagurka" "Herr Seele"

Prima edizione *De Morgen* (Belgio)
Autori Luc Zeebroek (Belgio, 1956); Peter van Heirseele (Belgio, 1959) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Guezenprijs (Kamagurka, 1985)

Il muscoloso Cowboy Henk sfoggia un ciuffo ostentatamente giallo (un omaggio a *Tintin*), un ricco guardaroba (anche se il più delle volte preferisce una t-shirt bianca e jeans), e un paio delle più massicce scarpe nere a punta rotonda che si possano immaginare. La sua mascella cesellata e sporgente può essere paragonata a quella del cowboy britannico *Desperate Dan*. Henk conduce una vita al contrario, colorata di poesia surreale e assurda.

A parte alcuni personaggi secondari, come un vicino di nome Freddy, che si diverte a architettare scherzi a Henk, i comprimari sono senza nome e raramente appaiono al di là di una singola striscia.

Nella tradizione della narrativa dell'assurdo, ogni avventura ha una propria logica interna. Lo spensierato Henk si comporta come se fosse ignaro dei lettori, per esempio quando si cala i pantaloni fino a defecare in un nido di uccelli, ma a volte fa l'occhiolino come se volesse condividere la battuta. In un episodio, Henk salva un pesce dall'"annegamento" in un fiume e gli pratica la respirazione bocca a bocca, praticamente uccidendolo. In un altro, si acceca intenzionalmente con un coltello perché conosce la parte della città dove sta camminando. Sorridendo, cammina per strada lungo il marciapiede con un bastone bianco da cieco, apparso dal nulla. Eppure, dalla striscia seguente, nonostante la rappresentazione del sangue che colava dalle sue orbite, tutto è tornato alla normalità: la sua cecità era solo temporanea. *Cowboy Henk* appare ancora sul settimanale fiammingo *Humo*. **LC**

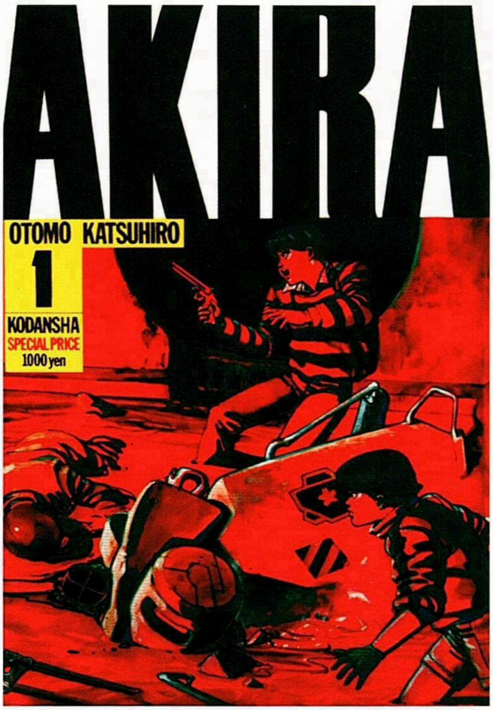
Cowboy Henk offre un umorismo affilato, divertente e spesso surreale. ➡


COWBOY
HENK
KAMA
& SEELE

Akira 1982

Katsuhiro Otomo

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1954)
Genere Fantascienza
Riconoscimenti Premio Kodansha miglior manga (1984)



Letture simili
Battle Royale Koushun Takami e Masayuki Taguchi
Domu Katsuhiro Otomo
Dragon Head Minetaro Mochizuki
Nausicaä della Valle del Vento Hayao Miyazaki

Con le sue ben 2182 pagine *Akira* rappresenta un incredibile mix di ribellione giovanile, fantascienza, romanticismo, azione e paura dell'apocalisse. Kaneda è un quindicenne ribelle, leader di una banda di motociclisti che trascorrono il tempo libero dalla scuola sfrecciando sulle autostrade di Neo Tokyo nel 2030. Il suo miglior amico e compagno di banda, Tetsuo, resta ferito mentre cerca di schivare un bambino dall'aspetto stranamente invecchiato e rugoso, in un tratto abbandonato dell'autostrada. Quando Tetsuo torna tra gli altri, è ormai cambiato in un giovane più violento e arrabbiato, e dotato di crescenti poteri psichici. Il conseguente scontro tra Kaneda e Tetsuo si svolge sullo sfondo di violenti scontri tra governo, esercito e un movimento segreto di resistenza, tutti in cerca del segreto di Akira, un bambino che trent'anni prima aveva distrutto Tokyo e che potrebbe farlo di nuovo.

Akira è un concentrato di pura adrenalina e contiene alcune delle migliori scene d'azione che siano mai state rappresentate su carta. Katsuhiro Otomo racconta la storia con un ritmo mozzafiato, creando un contesto ampio e affollato di personaggi, mentre trascina il lettore in una città sull'orlo dell'autodistruzione, tra complotti, scontri epici, duelli psichici, la parziale distruzione della Luna e la completa distruzione di Neo Tokyo.

Le illustrazioni in bianco e nero di Otomo sono particolarmente dettagliate e molto "occidentali" per un manga, arricchite da linee cinetiche e inquadrature dinamiche che creano un narrazione altamente cinematografica. *Akira* è un ibrido unico tra sensibilità occidentali e giapponesi, sia dal punto di vista del disegno che del racconto, ed è da tempo ritenuto un vero e proprio fenomeno culturale. Traendo ispirazione da film come *Il selvaggio* o *Bonnie e Clyde*, è ormai certo il ruolo che *Akira* ha avuto come apripista del manga in Occidente. Da esso è stato tratto anche un videogioco e, nel 1988, un lungometraggio animato diretto da Otomo stesso. **BD**

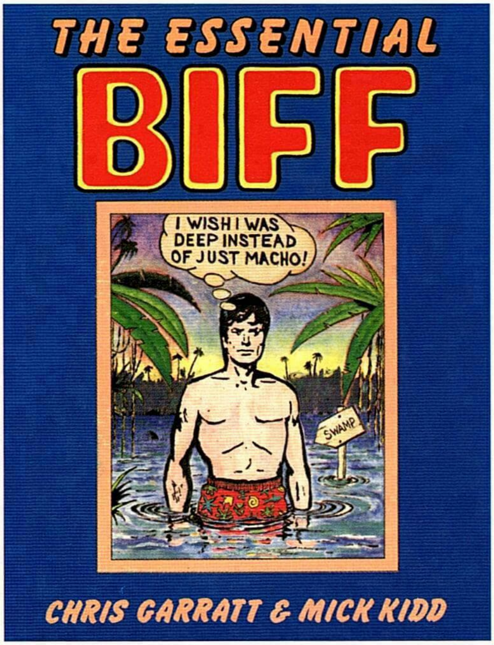
Una dimostrazione dell'abilità di Otomo nel mostrare la vita a Neo Tokyo. ➡


あっ カッコイイんだァ これ
鍵が付いてるとこなんか最高ォ
ちょっとあんた何してるんです それは・・・
すみませーんお借りしますゥ
きゃあ
ビィーーーー
ボン
ドドドドドドドド

Biff 1982

Mick Kidd Chris Garratt

Prima edizione Pavement Press (Gran Bretagna)
Autori Kidd (Gran Bretagna, 1944); Garratt (Gran Bretagna, 1944) **Genere** Umorismo, parodia
Influenzato da I fumetti di *Eagle*



Letture simili
Ars Brevis Mick Kidd e Chris Garratt
Best of Biff Mick Kidd e Chris Garratt
File Under Biff Mick Kidd e Chris Garratt
The Bart Dickon Omnibus Borin Van Loon
The Caterer Steve Aylett

Quest'opera tragicomica dal tono profondamente ironico è stata creata da Mick Kidd e Chris Garratt, definiti dall'autore britannico Steve Bell come "due vecchi cretini del Leicestershire legati fin dall'infanzia da una lunga partnership con i toni della commedia." All'inizio autoprodussero *Biff* sotto forma di una serie di vignette singole come cartoline (dal titolo *Biff Quarterly*) prima di farle evolvere in strisce apparse settimanalmente sul quotidiano *The Guardian* per venti anni, dal 1985, anche a colori. L'idea arbitraria di usare il titolo *Biff*, venne da *Biffo the Bear*, serie pubblicata sulla testata britannica per bambini *The Beano*, una decisione d'intesa fra i due creatori. I personaggi non ricorrenti trascorrono la propria vita in una nebbia semiotica e teoretica. Cercano in continuazione di impressionare o surclassare a parole i propri amici e colleghi. Le "classi blateranti" si dichiarano sedotte dal linguaggio, senza però riuscire a vedere l'inettitudine e la stupidità che li contraddistingue.

> *"Un attimo prima sono pieno di gioia di vivere, quello successivo affondo nel divano con telecomando e snack pieni di grassi."*

Visivamente sembra che i due abbiano cannibalizzato i fumetti degli anni Cinquanta e Sessanta e lo stile di quelli situazionisti che apparivano nello stesso periodo sulla stampa underground francese. I dialoghi attingono da teorie esistenzialiste e dal postmodernismo. Magnati dei media, docenti universitari, artisti, poeti, scrittori, critici, guru della pubblicità, filosofi casalinghi e fuggiaschi dalla corsa al successo scompaiono in una cortina di parole, mentre i dilettanti cercano di occuparsi delle cosiddette questioni culturali della quotidianità. Le strisce di *Biff* continuano ad apparire su periodici britannici come *History Today*, *Roots* e *Prospect* **LC**

Les Tuniques bleues
Black Face 1982

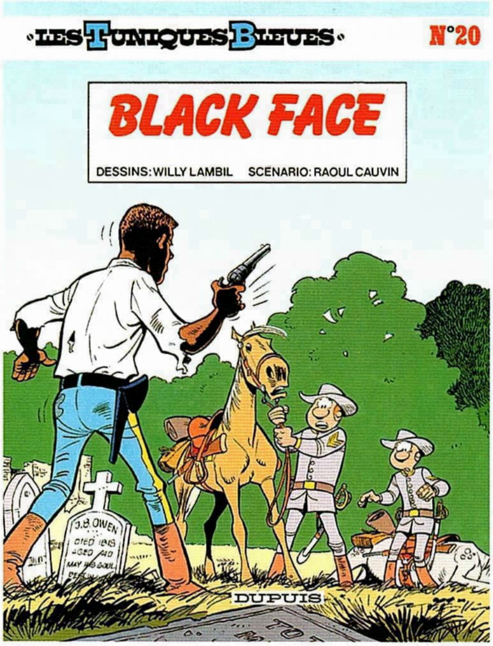
Raoul Cauvin "Lambil"

Nel 1969 Raoul Cauvin e Louis Salvérius pubblicarono una serie nella rivista belga *Spirou* su un gruppo di amici della guarnigione americana di Fort Bow. Dopo la morte di Salvérius nel 1972, Willy Lambotte, noto come Lambil, fu assunto come illustratore. I racconti brevi divennero quindi avventure di lungo respiro, adottando infine il formato a 48 pagine tipico della serie *Les Tuniques Bleues*.

La serie si svolge durante la guerra civile americana. È incentrata su due soldati yankee, il sergente Cornelius M. Chesterfield e il caporale Blutch. I due sono agli antipodi: il primo combatte esclusivamente per amore della gloria, dell'onore e del suo paese, il secondo per niente di tutto ciò, anche se sono uniti da un'amicizia incrollabile. Tutte le storie attingono agli eventi storici del tempo di guerra per creare un mix avvincente ed emozionante di finzione e realtà. Sebbene le avventure di Blutch e Chesterfield siano sempre una farsa, trattano questioni serie come la schiavitù e il razzismo che avevano scatenato la guerra stessa. *Black Face* (il ventesimo volume, pubblicato su *Spirou* nel 1982 e come un album l'anno successivo) segue i passi di un ribelle così chiamato per via del colore della sua pelle. Per un leader afroamericano che viaggia tra le piantagioni, gli abolizionisti yankee non sono affatto i liberatori ideali. Ai suoi occhi gli Yankees non sono migliori dei confederati, dal momento che gli chiedono di lucidare le scarpe degli ufficiali, scavare latrine e seppellire i cadaveri. Questa stupida guerra non è la sua, e fugge via da essa. Cosa consiglia quindi ai suoi fratelli? Di sollevarsi contro l'oppressore e afferrare la propria libertà con entrambe le mani. **CM**

"A West Point ci hanno insegnato a usare il fuoco d'artiglieria per aprire la strada a una carica di cavalleria! Beh, qui è il contrario! Carichiamo la cavalleria!"

Traduzione titolo in italiano *Le tuniche blu: Viso Nero*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Cauvin (Belgio, 1938); Willy Lambotte (Belgio, 1936)
Genere Western, umorismo

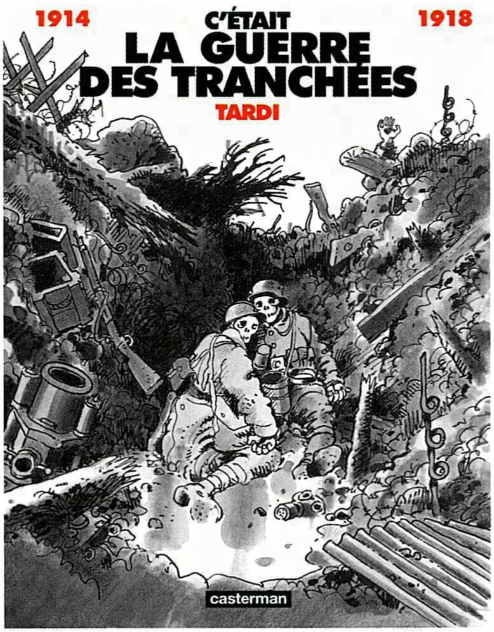


Altre storie della serie *Les Tuniques Bleues*
Arabesque
Baby Blue
Bull Run
Il tamburino
Miss Walker

Era la guerra delle trincee 1982

Jacques Tardi

Titolo originale *C'était la guerre des tranchées*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1946)
Genere Guerra



Letture simili
Adieu Brindavoine Jacques Tardi
Le trou d'obus Jacques Tardi
Maus Art Spiegelman
Putain de guerre! Jacques Tardi
Up Front Bill Mauldin

In modo accidentale o attraverso un personaggio, la Prima guerra mondiale è stata citata in tutti i libri di Jacques Tardi prima di questa. Anche la sua celebre e cinica eroina, Adèle Blanc-Sec, ne è stata influenzata, per quanto superficialmente. Tuttavia Tardi, egli stesso figlio di un soldato, in questo libro compie un ulteriore e decisivo passo. Non guarda più la guerra come osservatore, ma si immerge nella sua routine quotidiana e nei suoi orrori.

Molti storici hanno discusso le origini della Prima guerra mondiale, ma Tardi è più interessato a come i soldati di ambedue i lati siano riusciti a vivere, combattere e sopravvivere nell'ambiente delle trincee, e riflette su come sia stato possibile sopportare tanta sofferenza e privazione, la follia, la paura e l'esposizione alla morte a un tale livello per tanto tempo. A queste domande non ci sono risposte semplici. Nel tentativo di cercare di catturare l'insondabile e l'indicibile, Tardi registra la vita quotidiana dei soldati semplici. Sposta l'attenzione da un personaggio a un altro quando qualcuno muore – e sono molti – nel tentativo di rimanere il più vicino possibile alla realtà dei soldati in prima linea. Mostra il fango, i cadaveri in decomposizione, i resti umani, i topi, le urla dei moribondi, il freddo penetrante, le agonie che durano tutta la notte, i primi terrificanti carri armati, e le nuvole di gas mostarda (l'iprite). Con enorme franchezza e precisione assoluta, non evita nulla: descrive la realtà, ammassando un doloroso dettaglio dopo l'altro. Oltre a *Putain de guerre!* (Fottuta guerra!), opera del 2008 in cui Tardi restituiva la guerra nel suo dettaglio, nessun graphic novel ha mai affrontato l'argomento con tale intensità. **NF**

"Ti hanno spedito qui come un alleato e un vicino di casa, ma sono sicuro che ora te ne stai pentendo."

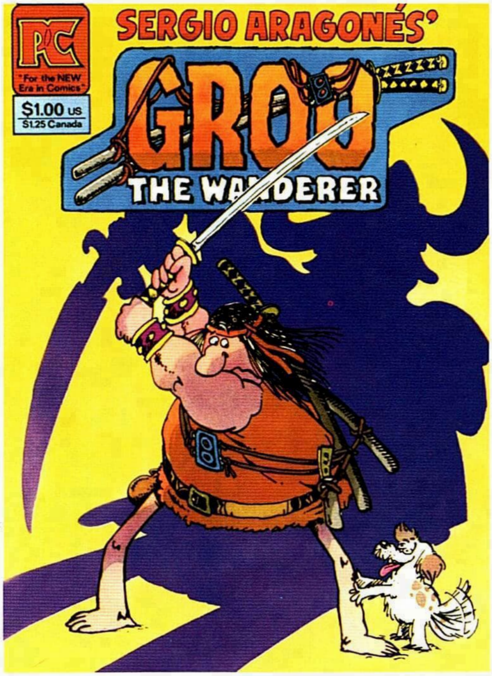
Tardi raffigura la disillusione nei confronti della guerra. ➡


BINET sortit de l'abri. FAUCHEUX?... il n'était jamais revenu de sa mission de reconnaissance au trou d'obus. Il était mort, c'est sûr! Mais ça, BINET, ça l'empêchait de dormir.
CHARROI était de veille au parapet.
BINET! Qu'est-ce que tu fiches ici?
Je peux pas fermer l'œil... si tu veux, je prends ta garde.
T'es l'drôle d'oiseau, toi! ...avec cette pluie.
C'était bien vrai que la pluie n'ajoutait pas beaucoup de charme à cette nuit glaciale d'octobre, passée dehors et par temps de guerre...
Trop content, CHARROI était rentré dans l'abri... et BINET était resté, mais pas pour compter les gouttes, encore moins pour la garde. Il franchit le rebord de la tranchée...
...et se mit à courir, plié en deux, sur le no man's land!!!

Groo il vagabondo 1982

Sergio Aragonés e Mark Evanier

Titolo originale *Groo the Wanderer* (USA)
Autori Aragonés (Spagna, 1937); Evanier (USA, 1952) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Reuben (1996)



Altre storie di *Groo*
Groo and Rufferto
Groo Hell on Earth
Groo Mightier than the Sword
The Death of Groo
The Life of Groo

Groo è un maestro di spada, probabilmente il migliore al mondo. Per sfortuna di molta gente, è anche dotato di scarsa intelligenza; tanto che spesso finisce addirittura per scordarsi da che parte combatte, facendo quindi fuori i suoi alleati oltre ai nemici. Un'altra cosa a cui farebbe bene a prestare attenzione è il suo povero compagno di avventure, il cane Rufferto. A incrociare la strada di Groo in numerose occasioni (anche loro malgrado) ci sono Sage (saggio) e il Minstrel (menestrello), il suo acerrimo nemico Taranto – che ha servito nell'esercito al fianco di Groo che ora però vuole ucciderlo – e le streghe Arba e Dakarba. Groo vorrebbe trascorrere più tempo con la bellissima guerriera Chakall, ma lei riesce sempre a evitarlo.

"Te ne pentirai! Groo tornerà! La gente se ne pente sempre quando Groo ritorna!"

Mark Evanier

Groo vaga di città in città, spinto dalla necessità di mangiare e combattere. Se non fosse uno spadaccino tanto abile, verrebbe scacciato da ogni luogo che visita, vista la sua propensione a portare il caos, che sia fisico, economico o emotivo.

La serie di *Groo* è scritta e disegnata da Sergio Aragonés, con assistenza ai testi da parte di Mark Evanier, e il lettering e i colori di Stan Sakai e Tom Luth. Aragonés è un fumettista eccelso, e le sue vignette sono ricche di storia, personaggi e umorismo. La serie contiene varie gag ricorrenti, scaturite dall'odio di Groo per l'essere chiamato mendicante (anche se non sa cosa significhi), o dalla sua incapacità di stare su una nave senza farla affondare. Evanier scherzosamente dice che ogni numero di *Groo* è uguale, ma la capacità di Aragonés di rinnovare la propria comicità è unica. **NFI**

Torpedo 1936 1982

Enrique Sánchez Abulí Jordi Bernet

Torpedo 1936 ha fatto il suo esordio sulle pagine dell'edizione spagnola di *Creepy* nel 1982. Il personaggio fu creato dallo sceneggiatore iberico Enrique Sánchez Abulí per l'editore e agente Joseph Toutain, che provvide ad affidarne i disegni alla leggenda statunitense Alex Toth. Dopo aver realizzato i primi due episodi, tuttavia, Toth rinunciò al progetto, sostituito da Jordi Bernet. Sarà l'inizio di una collaborazione storica.

La serie è ambientata nella New York della Grande Depressione. L'antieroe Luca Torelli ha lasciato la sua natia Sicilia dopo aver ucciso per vendetta un padrino della Mafia. Torelli si farà strada come "Torpedo", killer prezzolato più o meno rispettato dai suoi pari e temuto dai suoi rivali. Suo solo alleato è Rascal, il goffo assistente.

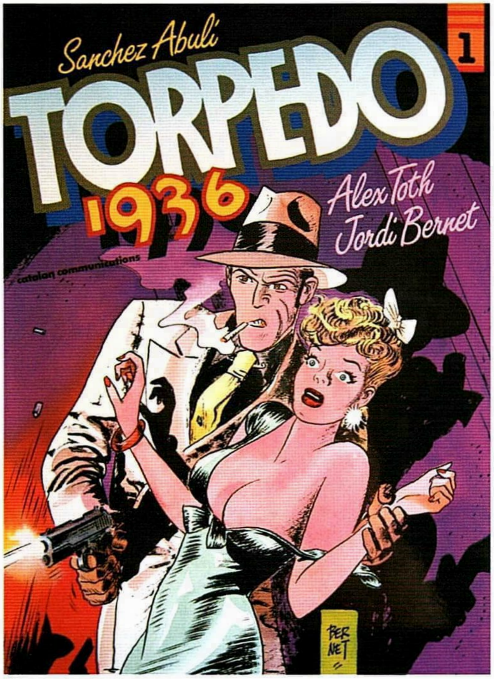
"Gli ho dato una certa eleganza, un po' eccentrica, al limite del ridicolo..."

Jordi Bernet

La serie *Torpedo 1936* è vista da molti come l'equivalente fumettistico del *Padrino* di Francis Ford Coppola. Le grottesche sceneggiature di Abulí, con il loro mix di sesso, violenza e cinismo mostrano il volto più oscuro di una New York governata dal crimine e dal malaffare. La città e i personaggi sono ritratti splendidamente, con un Bernet molto attento al dettaglio storico e ispirato sia da maestri come Frank Robbins che dai *noir* prodotti a Hollywood.

Nel 1999, una diatriba avente per oggetto la proprietà dei diritti della serie ha posto fine alla saga e ai molti progetti sorti intorno ad essa, tra cui una versione a cartoni animati di cui era stato realizzato il pilota, e un adattamento cinematografico. Solo in Spagna e in Italia riuscì a ottenere un'intera serie di albi e una rivista, pubblicata nel 1990 dalle edizioni Acme. **AMo**

Prima edizione Toutain (Spagna)
Autori Abulí (Francia, 1945); Bernet (Spagna, 1944)
Genere Noir, Umorismo **Riconoscimenti** Miglior fumetto straniero, Angoulême (1986)

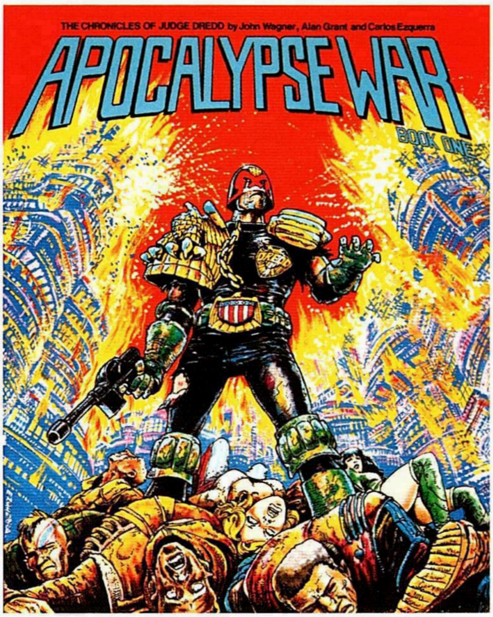


Altre opere di Jordi Bernet
Chiara di Notte (Clara de Noche) con Carlos Trillo
Kraken con Antonio Segura
Retour con Enrique Sánchez Abulí
Sarvan (Sarvane) con Antonio Segura
Tex: L'uomo di Atlanta con Claudio Nizzi

Judge Dredd
The Apocalypse War 1982

John Wagner e Alan Grant Carlos Ezquerra

Prima edizione IPC Magazines (Gran Bretagna)
Autori Wagner (Gran Bretagna, 1949); Grant (Gran Bretagna, 1949); Ezquerra (Spagna, 1947)
Genere Fantascienza



"Arrendermi? Condannare la mia città alla schiavitù del Sov-Blocco? MAI!"

Letture simili
Judge Dredd: The Pit John Wagner e disegnatori vari
The Last American John Wagner, Alan Grant e Mike McMahon

Nel 1982 gli sceneggiatori John Wagner e Alan Grant decidono che Mega City Uno, patria di Judge Dredd, è diventata troppo sterminata e decidono di far scoppiare una guerra per farla tornare a dimensioni più gestibili.

Prima degli eventi narrati in questa storia, Mega City Uno viene messa in ginocchio quando il giudice sovietico Orlok diluisce un agente psicoattivo nella fornitura municipale dell'acqua. Est Meg Uno, la città sovietica rivale, lancia quindi un attacco nucleare su Mega City Uno, distruggendone le difese laser e sterminando centinaia di milioni di abitanti. L'invasione ha inizio. Dredd e i suoi uomini non hanno a disposizione armi sufficienti e possono solo adottare tecniche di guerriglia, fare sortite rapide per rallentare l'inesorabile avanzata sovietica e combattere quella che viene definita "la guerra dell'apocalisse".

Divertendosi a distruggere quanto avevano creato, Wagner e Grant scrivono una classica storia di guerra in cui bilanciano eventi su vasta scala e su piccola scala grazie a un'abilità raramente dimostrata in questo genere narrativo. Il lettore assiste al giorno più lungo di Mega City Uno, in cui i giudici hanno modo di dimostrare tutto il loro coraggio. La storia sfoggia una brutalità straordinaria, e non teme di mostrare che in guerra le vere vittime sono i civili. Oltre metà di Mega City Uno e l'intera Est-Meg Uno vengono distrutte, con la morte di novecento milioni di persone.

Carlos Ezquerra, creatore delle fattezze di *Dredd*, disegna con una sicurezza e un'eleganza che lo hanno reso tanto caro agli appassionati. La sua capacità di rappresentare la guerra, e il crudo realismo delle sue tavole, attribuiscono un taglio sconfortante al dilagare della distruzione. Gli eventi de "La guerra dell'apocalisse" sono un cardine della storia di Judge Dredd: influenzano la serie da oltre venticinque anni, e certamente continueranno a farlo in futuro. **BD**

Il maresciallo sovietico Kazan lancia l'attacco su Mega City Uno. ➡


ANYONE ELSE BUT DREDD AND YOUR BLUFF MIGHT HAVE WORKED, WAR MARSHAL.
DREDD WILL GET HIS REWARD — ALONG WITH THE REST OF THEM.
THE MEGA-CITY SILOS HAVE BEEN WIPED OUT. ONLY 2% OF THEIR SKUNK STATIONS REMAIN — AND THEY WILL BE ELIMINATED WITHIN THE HOUR.
IT IS TIME.
LET THE INVASION BEGIN!
NEXT PROG: THE DARKEST HOUR!



CINEM
DAMN CRAPPY MACHINE..!
?
HEY LUBA--! HOW ABOUT THAT ENDING?! C'MON!
--ROBERT MITCHUM GETS HIS BUTT ACQUAINTED WITH SALT THANKS TO LILLIAN GISH AND HER SHOTGUN, SO THE KIDS LIVE HAPPILY EVER AFTER!
OK, MOVIE'S OVER! GOOD DAY, FOLKS!
TSK
MOAN...
AFTER THE THEATER IS CLEARED (OF ALL SIX PEOPLE)--
SIGH... I KNEW MY POOR OLD PROJECTOR'D DIE ON ME SOONER OR LATER, MARTÍN. DAMN... ANOTHER BILL! LOOKS LIKE I'M GOING TO HAVE TO PUT OFF REPLACING THAT OLD WATER HEATER FROM THE BATH-HOUSE FOR A WHILE ... AGAIN!
I COULD FIX THE PRONJECTOR, SEÑORA LUBA! I COULD!
NO NO, MARTÍN! IT'S A VERY DELICATE MACHINE. ONLY AN EXPERT CAN REPAIR IT-- WHAT'VE YOU GOT THERE?
DRESSES! SEÑORA SHERIFF CHELO SAID YOU WANTED ONE MAY-BE FOR FREE! JHMMMM
LET'S HAVE A LOOK. HM, NOT BAD. NOT GOOD. BUT-- HEY... THIS IS ...HM.
OH, I COULDN'T WEAR ANYTHING LIKE THIS ANY MORE...MAYBE WHEN I WAS A TEEN-AGER, BUT...TSK.
MARTÍN, PLEASE!! I'LL TAKE CARE OF IT, REALLY! HERE, TAKE YOUR DRESSES. C'MON, I WANT TO CLOSE UP NOW!
I COULD FIX THE PRONJECTOR, SEÑORA LUBA! YOU DON'T WANT YOUR DRESS!? FREE!
GIVE IT TO SOMEBODY ELSE. THANK YOU ANY-WAY, MARTÍN. C'MON...

Love and Rockets Palomar 1982

Gilbert Hernández

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1957)
Genere Realismo magico **Riconoscimenti** Premio Kirby per la migliore serie in bianco e nero (1986)

Love and Rockets è una serie capolavoro pubblicata tra il 1982 e il 1996, creata dai fratelli Gilbert, Jaime e Mario Hernández. Il suo impatto fu tale che nel mondo del fumetto alternativo i fan – numerosissimi – si distinguono ancora spesso in base a questo dettaglio: "Ami di più Gilbert o Jaime?"

Di etnia messicano-statunitense, "Los Bros Hernández" crescono nella California meridionale, dove la madre li avvicina sin da piccoli ai suoi fumetti preferiti. Poco più che ventenni, i fratelli vengono pubblicati da Fantagraphics e trovano in *Love and Rockets* un'oasi rispetto al mainstream statunitense ossessionato dal genere supereroistico.

La serie di Gilbert "Beto" è *Palomar*, tuttora in corso, ed è un esempio perfetto del loro modo di fare fumetti. Traendo il nome dal piccolo paesino dell'America Centrale in cui si svolgono gran parte delle vicende, *Palomar* è nota soprattutto per il personaggio centrale di Luba, una donna forte di etnia indio-americana. Il suo seno abbondante e i suoi capelli arruffati fanno di lei l'oggetto del desiderio di tutti gli abitanti di Palomar. Luba cresce i suoi figli fuori dal matrimonio ed è una lavoratrice indefessa. Pur cercando di conservare la sua indipendenza in queste storie venate di erotismo e malinconia, ogni tanto accarezza però l'idea di far entrare un uomo nuovo nella sua vita.

Piene di intrighi locali, di tragiche storie d'amore e ogni tanto anche di violenza, le storie di *Palomar* portano al mondo del fumetto un disegno dalle linee sinuose, e un tocco di realismo magico sudamericano. **EL**

Nausicaä della Valle del Vento 1982

Hayao Miyazaki

Titolo originale *Kaze no tani no Nausicaä*
Prima edizione Tokuma Shoten (Giappone)
Autore Giappone (1941)
Genere Fantascienza, fantasy

Nausicaä della Valle del Vento di Hayao Miyazaki fu serializzato nel 1982 sulla rivista giapponese Animage. Nonostante il fumetto sia rimasto incompiuto per dodici anni, nel 1984 Miyazaki ne trasse un film di animazione e fondò poi lo Studio Ghibli sull'onda del suo successo.

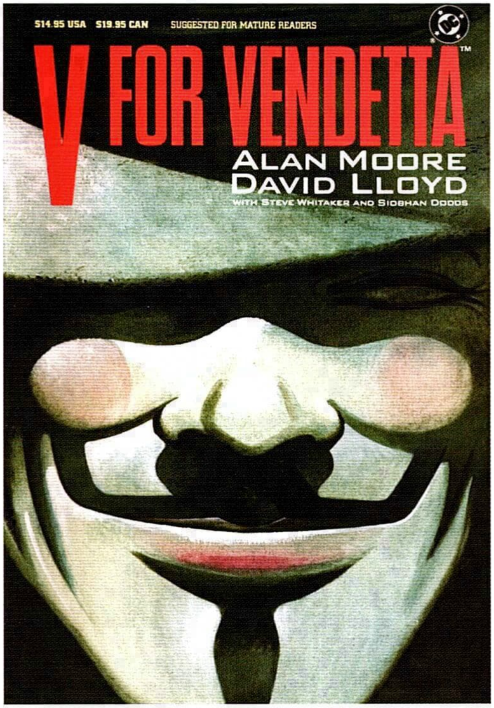
L'ambientazione è un mondo post-apocalittico, un millennio dopo la Guerra dei Sette Giorni di Fuoco. La maggior parte delle terre è ricoperta da foreste velenose infestate da pericolosi insetti giganti, e ogni conoscenza sull'utilizzo di velivoli e armi sopravvissuti alla catastrofe è andata per lo più perduta. Nausicaä nasce in un mondo dai tratti essenzialmente preindustriali e feudali, è principessa di un piccolo regno rurale e dotata di una profonda empatia verso tutte le forme di vita. È inoltre un'abile pilota e combattente, e viene suo malgrado coinvolta in una guerra tra due imperi dominanti. Aiutata dalle improbabili alleanze che riesce a creare grazie alla sua umanità e al suo coraggio, la protagonista cerca di far vivere tutte le nazioni in pace e armonia con l'ambiente, ma finirà per scoprire segreti sconvolgenti.

Il disegno di Miyazaki, contraddistinto da un inchiostro color seppia, è dettagliato, delicato e capace di raggiungere un incredibile dinamismo all'interno della tavola. L'ampia varietà di personaggi, le molteplici tematiche e la trama intricata offrono un messaggio denso e sfaccettato. Esplorando guerra, politica e religione, Miyazaki crea una saga di rara epicità, specie per un fumetto tanto ricco di azione, riuscendo inoltre a mantenere la storia comprensibile e ricca, grazie alle qualità umane delle sua eroina senza tempo. **SB**

⬅ Tavola tratta dalla storia "Mea culpa".

V for Vendetta 1982

Alan Moore David Lloyd



"Pensava di uccidermi? Non c'è carne o sangue da uccidere in questo manto. C'è solo un'idea."

Letture simili

DMZ Brian Wood e Ricardo Burcielli
From Hell Alan Moore e Eddie Campbell
La lega degli straordinari gentlemen Alan Moore e Kevin O'Neill

Prima edizione Quality Communications (Gran Bretagna) **Autori** Moore (Gran Bretagna, 1953); Lloyd (Gran Bretagna, 1950) **Genere** Favola politica **Adattamento** Film (2006)

V for Vendetta racconta una battaglia di idee. Esamina il concetto di anarchia e il significato dell'assumersi la totale responsabilità della propria vita e del mondo. La storia analizza anche la filosofia del fascismo, con il suo rifiuto di ogni responsabilità personale e il desiderio di perdersi nella folla.

Dopo l'inverno nucleare, l'Inghilterra è governata dal partito fascista Fuoco Norreno. Quando la sedicenne Evey Hammond è in procinto di essere stuprata e uccisa da un gruppo di agenti della polizia, i cosiddetti "uomini del Dito", si salva grazie a un misterioso individuo mascherato che indossa il costume dell'anarchico Guy Fawkes, si fa chiamare "V" e fa saltare in aria il parlamento.

Ma questo è solo l'inizio. In men che non si dica, V intraprende una campagna di caos orchestrato. V è un eroe irresistibile e romantico, ma il suo coté più fosco diventa presto evidente. V ha mutato sé stesso in uno strumento di vendetta, si è privato di un'identità e ora si considera solo un'idea. La sua missione è vendicarsi di tutto lo stato e sostituire il fascismo con l'anarchia. La presenza di Evey pare solo fortuita, ma il suo salvataggio non è un caso. Come ogni personaggio di questo vile cabaret, anche lei avrà un ruolo determinante.

Arricchito da una sceneggiatura densa e da una miriade di personaggi e di linee narrative, *V for Vendetta* è un trattato sui principi dell'anarchia. Disegnata da David Lloyd con un suggestivo stile noir caratterizzato dalle sue chine dense e da colori smorzati (nell'edizione DC Comics), questa storia ha un'atmosfera britannica e desolata, sfondo realistico perfetto per la natura teatrale di V. **BD**

Visione d'inferno 1982

Hideshi Hino

Titolo originale *Jigoku hen*
Prima edizione Hibari Shobo (Giappone)
Autore Giappone (1946)
Genere Horror

Rivolgendosi direttamente al lettore, un pittore sconosciuto racconta di realizzare "dipinti infernali" nel suo buio studio. Si ferisce da solo e beve acido idrocloridrico in modo da produrre la notevole quantità di sangue necessaria per dipingere sulle sue tele. Ha appena iniziato un grosso dipinto intitolato *Jigoku hen* (Scenario infernale).

Il pittore parla dei suoi precedenti lavori, mostrando una ghigliottina che si erge in casa sua, un fiume di sangue lungo un binario del treno, un crematorio dove vengono bruciati i corpi senza testa della ghigliottina, e un cimitero di prigionieri giustiziati punteggiato di teste di animale impalate. Ci sono ritratti della sua famiglia: suo figlio, Krazy boy, che ruba bulbi oculari di maiali dal macello; sua sorella artista, Krazy girl e sua moglie, che lavora servendo zombie in una taverna. Altri dipinti della sua famiglia mostrano una dipendenza ereditaria da alcol, violenza e sangue.

Così come l'autore, il pittore è nato nel 1946 da una famiglia giapponese che viveva in Cina, nella Manciuria occupata dai giapponesi. Viaggia attraverso il Giappone con la sua famiglia di rifugiati e sua madre impazzisce durante il viaggio; cresce in una zona di campagna dove la psiche degli abitanti è rovinata dal bombardamento di Hiroshima. Un'infanzia spesa a uccidere piccole creature, mentre subisce maltrattamenti dai genitori, fino al momento in cui scopre che tutti i suoi desideri vengono esauriti, dal rogo di una casa a un incidente ferroviario.

Sangue, sudore, lacrime e altri fluidi corporei scorrono liberamente sulle pagine di Hino, e i suoi personaggi sono rappresentati con estremo realismo. **NFI**

Starstruck 1982

Elaine Lee Mike Kaluta

Prima edizione Ilustración/Comix Internacional (Spagna)
Autori Lee (USA, data di nascita sconosciuta);
Kaluta (USA, 1947)
Genere Fantascienza

Per il fumetto statunitense gli anni Ottanta sono stati un periodo di grande sperimentazione, ma persino in quel ribollire di creatività *Starstruck* riuscì a svettare per le sue peculiarità. La serie mosse i suoi primi passi nel 1980 come commedia off-Broadway scritta dall'attrice Elaine Lee, con Kaluta coinvolto come progettista dei costumi. I due svilupperanno poi il soggetto trasformandolo in un vero e proprio fumetto per *Ilustración/Comix Internacional* e, più avanti, *Heavy Metal*, sfociando infine in una miniserie per la Epic Comics/Marvel Comics nel 1985.

La serie si presenta come una *space opera* relativamente complessa ambientata in un distante futuro con un ampio cast di personaggi, per lo più femminili. La Lee porta avanti il suo racconto facendo uso, oltre che di più voci narranti, di pagine di diario, ricordi, flashback, momenti d'azione. Tra i protagonisti spiccano Captain Galatia 9 e Brucilla, l'astuta Mary Medea, e numerosi droidi erotici noti come "Erotica Ann". La sceneggiatura della Lee è intelligente, ammiccante, dissacrante, e scandalosamente divertente, caratterizzata dall'uso di personaggi femminili dalla forte personalità. Kaluta, fino a quel momento famoso soprattutto come disegnatore fantasy, con quest'opera ha saputo imporsi come autore di fantascienza, visualizzando un futuro impregnato di *art nouveau*. Insieme, i due hanno creato un universo di rare coerenza e complessità. Nel 1990 una versione ampliata è stata pubblicata dalla Dark Horse. Nel 2010 l'editore IDW ha ripubblicato a fumetti l'intera serie, compreso un omnibus contenente lo spin-off dedicato alle avventure delle *Galactic Girl Guides*. **DR**

RAYMOND BRIGGS

When the Wind Blows



Quando soffia il vento 1982

✎✎ Raymond Briggs

Prima edizione Hamish Hamilton (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1934)
Genere Favola politica
Adattamento Film (1986)

Quando soffia il vento è un'analisi caustica e distaccata della corsa agli armamenti nucleari che ha dominato l'arena politica e la sfera pubblica nella seconda metà del XX secolo. Raymond Briggs rappresenta l'orrore di una guerra nucleare mostrandone gli effetti su un'ingenua coppia inglese in pensione, Jim e Hilda Bloggs. La storia è quindi pervasa dall'intima atmosfera della provincia, ma Briggs emana furia da ogni pagina, disprezzando soprattutto i futili consigli dati dal governo in caso di conflitto nucleare.

La prima parte traccia un parallelo tra la vita quotidiana dei Bloggs e le mastodontiche macchine da guerra. Sequenze di vignette vivaci e bucoliche sono interrotte da doppie pagine con missili, sommergibili e bombardieri nucleari, dai toni grigi e bluastri carichi di presagi. Con la gioia che lo contraddistingue, Jim segue scrupolosamente le istruzioni del governo, convinto che lo spirito di resistenza dimostrato nella Seconda guerra mondiale consentirà loro di sopravvivere. Le quattro pagine che rappresentano l'esplosione atomica sono straordinarie. Una doppia pagina quasi interamente bianca è seguita da un'altra in cui si ripete sempre la stessa vignetta, raffigurante il rifugio di ripiego costruito da Jim e Hilda, che lentamente diventa più visibile e stabile. Con l'avanzare dell'inverno nucleare, i colori mutano e perdono di intensità, mentre i viola, i verdi e i blu spenti evocano la nausea provocata dalla radiazioni. Jim e Hilda cercano di sopravvivere con dignità e senza mai perdere fiducia nelle autorità, mentre le loro vite vengono eliminate senza ragione dall'indifferenza della macchina militare. **SB**

Taxista

1982

✎✎ "Martí"

Prima edizione La Cúpula (Spagna)
Autore Martí Riera y Ferrer (Spagna, 1955)
Genere Poliziesco

Taxista ha per protagonista un ultraconservatore scapolone di mezza età conosciuto anche come "Taxista Cuatroplazas" (Tassista Quattroposti) che lavora come tassista-detective. Guidando il suo taxi in una città non meglio identificata che potrebbe però essere Barcellona, il personaggio è un amante della legge e dell'ordine le cui avventure, più che nel centro urbano, si svolgono in periferia.

Conosciuto più con il suo *nom-de-plume* Martí, l'autore Martí Riera y Ferrer disegna tavole molto influenzate dal *Dick Tracy* di Chester Gould. Molte pagine si concludono con un *cliffhanger*, e i volti mostruosi e deformi di alcuni dei personaggi di *Taxista* potrebbero benissimo figurare nella gallery dei criminali creati da Gould per la sua strip. Dove Martí supera però il maestro è in violenza e atrocità. *Taxista* si propone come illuminante ritratto delle umane miserie, ed è ambientato nella Spagna dei primi anni Ottanta, periodo in cui il paese, dopo la prima euforia economica, si ritrovò ad affrontare gravi disagi sociali ed economici, una volta spentosi l'entusiasmo per la fine della dittatura.

Inizialmente serializzato sul mensile spagnolo *El Víbora*, *Taxista* è stato poi raccolto in due volumi dal suo editore, *La Cúpula*. Nel 2004 l'intera saga è stata riproposta in volume unico da Glénat, e in Italia è stata tradotta da Coconino Press. Il gusto per l'eccesso di Martí è stato apprezzato anche da Art Spiegelman e da Igort, che lo hanno pubblicato nelle loro riviste RAW e Black.

Negli anni Novanta, l'autore ha quasi abbandonato il fumetto. **AMo**

Martin Mystère 1982

Alfredo Castelli Autori vari

Prima edizione Cepim (Sergio Bonelli Editore) (Italia)
Autori Alfredo Castelli, Italia (1947)
Genere Fantastico, archeologico
Adattamenti Cartoni animati *Martin Mystery* (2003)

Martin è un professore di archeologia e un avventuriero, oltre che un attivo divulgatore scientifico, ispirato a scrittori come Peter Kolosimo o Erich Von Daeniken. Di stanza a New York, ha trascorso gli anni di formazione studiando in Italia, dove sono ambientate diverse avventure. Fin dai primi episodi Martin è un uomo maturo, accompagnato dalla "eterna fidanzata" Diana (con cui si sposerà) e da un uomo preistorico di Neanderthal, l'assistente Java. Le trame coprono un territorio più vasto delle mere ambientazioni archeologiche o storiche, e si arricchiscono presto di indagini in campi come l'arte, la scienza e l'antropologia, sovrapponendo elementi fantascientifici o parapsicologici all'attitudine per la riscrittura romanzata della storia della cultura. In alcune storie memorabili (spesso disegnate da Giancarlo Alessandrini) Martin affronta intrighi che coinvolgono una misteriosa organizzazione di "Uomini in Nero" o la ricerca del Graal da parte dei nazisti, sviluppando un sottotrama legata a cospirazioni, teorie del complotto e documentate cavalcate in una storia alternativa delle civiltà.

Nel solco di *Doc Savage*, *Allan Quatermain* o *Indiana Jones* (che debuttò poco dopo), questa serie ha inaugurato il rinnovamento dell'offerta Bonelli nei primi anni Ottanta, portando a generi moderni come horror (*Dylan Dog*) o fantascienza cyberpunk (*Nathan Never*) un editore fino ad allora attivo essenzialmente nel western e post-western (*Tex*, *Zagor*, *Ken Parker*). Il creatore Castelli, già redattore al *Corriere dei Ragazzi* è anche un appassionato storico del fumetto, e diversi episodi di *Martin Mystère* sono infarciti di riferimenti ai comics. **MS**

Il gioco 1982

"Milo" Manara

Prima edizione *Playmen* (Italia)
Autore Maurilio "Milo" Manara, Italia (1945)
Genere Erotico
Adattamenti Film: *Le Déclic* (1985), *Click* (1997)

Tra i più noti fumetti erotici di sempre, *Il gioco* narra la storia di un'attraente ma frigida giovane donna, Claudia Cristiani, sposata a un uomo vecchio e ricco. Dopo essere stata sequestrata da uno scienziato, che le impianta chirurgicamente nel cervello un dispositivo ricevente, inizia a sentirsi sessualmente insaziabile ogni qualvolta il dispositivo viene attivato tramite un comando a distanza. Nel corso delle avventure Claudia si troverà in situazioni sempre più imbarazzanti, influenzata dalla maligna macchinetta, controllata da diverse persone, talvolta anche per vendicarsi del cinico marito.

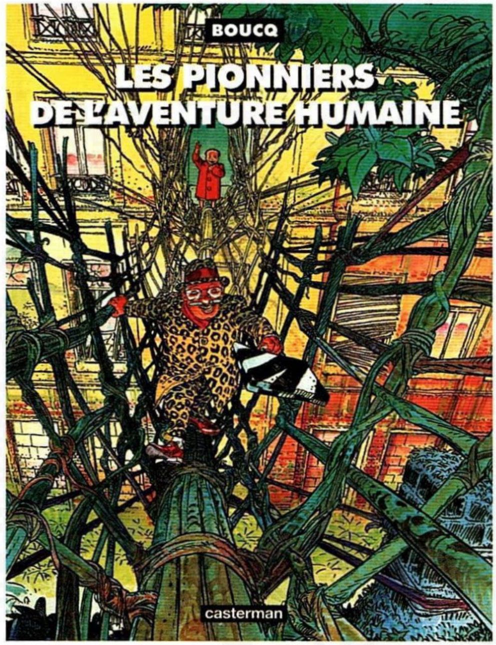
Il gioco uscì su una rivista per adulti, ma la serie diventò un successo solo nel 1984 con una raccolta, cui ne seguiranno altre tre. Dopo anni di lavoro per fumetti porno di massa come *Jolanda*, e collaborazioni con storie satiriche sulla tv per la rivista *Telerompo*, Manara sviluppa qui una maniera più ironica e furba di raccontare le ipocrisie e i desideri sessuali della borghesia, che lo condurrà in anni successivi a un'ampia serie di lavori come *Il profumo dell'Invisibile*, *Candid Camera*, *Kama Sutra*. Da allora ha ridotto il proprio impegno in altri generi – dal western al fumetto storico – come nel suo celebre graphic novel con Hugo Pratt *Tutto ricominciò con un'estate indiana*, o nelle collaborazioni con Federico Fellini in *Viaggio a Tulum* e *Il Viaggio di G. Mastorna*.

La bellezza delle donne di Manara è tutt'oggi quasi leggendaria, grazie alla sua abilità nel disegnare giovani ragazze alte e magre. I suoi corpi da modelle sono costruiti a partire da dettagli sexy come labbra carnose, capelli perfetti, lunghe schiene e gesti e pose lascivi. **MS**

I pionieri dell'avventura umana 1982

François Boucq

Titolo originale *Les pionniers de l'aventure humaine*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1955)
Genere Umorismo, fantasy



Antologia di racconti grotteschi e satirici, *I pionieri dell'avventura umana* inizia con un commando giapponese della Seconda guerra mondiale che fa brutalmente irruzione in un tranquillo appartamento francese, occupato da una madre e i suoi quattro figli adulti. Si conclude alle grandiose cascate del Niagara con la visita estatica di una coppia di innamorati, che immaginano di aprire un chiosco di cibo per suggellare la loro passione.

Altre storie mostrano uno scultore di carni cotte che vive un doloroso confronto con Leonardo da Vinci, e una banda di uomini di Neanderthal che scappano per il rotto della cuffia da un attacco di uno pterodattilo mentre si trovano in compagnia di Jérôme Moucherot, un eroico assicuratore porta a porta abbigliato in pelle di leopardo. *I pionieri dell'avventura umana* non ha alcuna impostazione o eroe ricorrente, anche se il personaggio di Moucherot, che appare nella storia "La tigre del Bengala" riappare nei fumetti successivi dell'autore François Boucq. Tuttavia, tutte le storie condividono una forte inclinazione al surreale e all'assurdo, che l'autore adotta sempre con divertimento e un'ispirazione davvero inconsueta. Boucq è un disegnatore di grande talento che si sente a suo agio in tutti gli stili, e questo è uno dei motivi del suo successo. I suoi tratti realistici ed energici possono risultare eccessivi, ma Boucq utilizza una precisione meticolosa per ottenere attraverso di essi una sorta di effetto di meraviglia comica – specialmente se combinata con anacronismi o situazioni scandalosamente incongruenti, come quelle in cui sono protagonisti i grandi mammiferi africani. **NF**

"All'alba, solo una struttura rimane. impudente, come se le creature che l'hanno eretta volessero gridare la loro esistenza nell'orecchio del mondo."

Altre opere di François Boucq
Bocca del diavolo (*Bouche du diable*) con Jerome Charyn
Bouncer con Alejandro Jodorowsky
Faccia di luna (*Face de lune*) con Alejandro Jodorowsky
La moglie del mago (*La femme du magicien*) con Jerome Charyn

Pee Dog 1982

"The Shit Generation"

Prima edizione Spooky Comics (USA)
Autori Gary Panter (USA, 1950); Jay Condom (USA, anno sconosciuto)
Genere Umorismo, per adulti



L'artista Gary Panter partecipava alla scena punk anni Settanta di Los Angeles producendo disegni per la rivista *Slash* e illustrazioni per copertine di album musicali. Il suo stile grunge si sviluppò ulteriormente quando unì le proprie forze con Jay "Condom" Cotton per creare un collettivo chiamato "The Shit Generation" (Generazione di merda). Si imbarcarono in una serie di progetti che inclusero un disco e due numeri di *Pee Dog*, uno scatologico, grottesco, bizzarramente pornografico fumetto underground dall'acida e tremenda blasfemia. In poche parole, un fumetto dannatamente geniale.

Panter disse di *Pee Dog*: "Rimanemmo svegli per un paio di notti per disegnare queste sedici pagine di fumetto insieme, molto velocemente e sganasciandoci dalle risate. Bisognava semplicemente essere infantili, stupidi, sporcaccioni e blasfemi. Credo che sia per Jay che per me fosse anche una cosa di spirituale".

"Guardatevi dal Fiume di Piscio. È così sporco perché accetta ogni cosa."

Per proteggere le loro vere identità dalle critiche che la pubblicazione e la distribuzione di *Pee Dog* avrebbero potuto scatenare, se ne inventarono di diverse. Panter si fece chiamare "Jocko 'Levant' Brainiac 5" e Condom scelse "Eddie Nukes". Per i loro alterego idearono una mitologia complessa: "Non eravamo noi. Li immaginammo come una coppia di nudisti che guidavano nel deserto a bordo di una vecchia Cadillac, calandosi degli acidi e vendendo o scambiando vecchi giornalini porno".

Il risultato di questa fantasia finì dentro *Pee Dog II*: The Captain's Final Log. Un epico fumetto punk rock fatto in casa, che unisce *L'Ultima Cena* di Leonardo da Vinci, Mr. Spock di *Star Trek* e un cavallo antropomorfo chiamato Quick Draw McGraw che servirà anche come modello del lavoro successivo di Panter, *Jimbo in Purgatory*. **EP**

Letture simili
Jimbo in Purgatory Gary Panter
Pee Dog vs. Poop Dog The Shit Generation
Pixie Meat Gary Panter, Tom Dehaven e Charles Burns
The Asshole Gary Panter

Love and Rockets
Locas 1982

Jaime Hernández

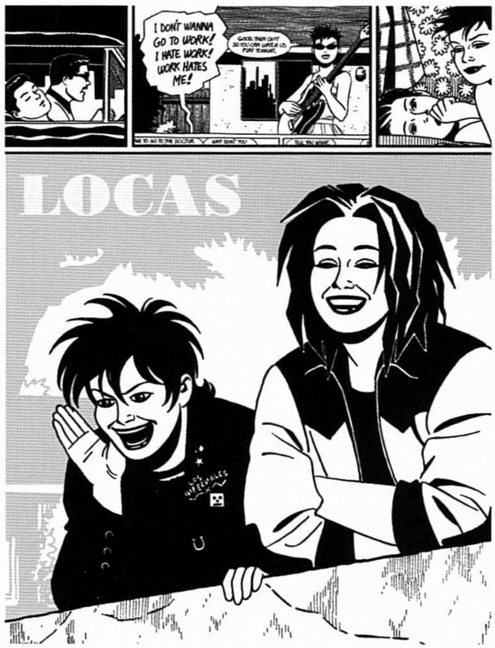
Prima edizione	Fantagraphics Books (USA)
Autore	USA (1959)
Genere	Alternativo
Influenzato da	Dan DeCarlo, Charles M. Schulz

Locas è il contributo di Jaime Hernández a *Love and Rockets*, la serie antologica da lui creata con i fratelli Gilbert e Mario nel 1982 e che ha definito il movimento alternativo del fumetto americano di quel decennio.

Locas esordisce con una robusta componente fantascientifica, narrando le avventure di Maggie Chascarrillo, meccanico di navi spaziali. La storia si concentra poi su Huerta (ovvero Hoppers), un quartiere immaginario di Los Angeles basato sulla città natale dei fratelli Hernández, Oxnard, e narra le vite quotidiane incrociate di un gruppo di personaggi provenienti dalla scena punk californiana, dalla cultura delle bande, dal mondo del wrestling e dalla comunità messicano-statunitense. Ma è l'intensa e vacillante storia d'amore tra Maggie e la sua migliore amica Hopey Glass che fa da motore a tutte le vicende. In *Locas*, l'uso del tempo narrativo è estremamente sofisticato. Scene e aneddoti indipendenti si intrecciano con racconti lunghi, flashback ed episodi fantastici, fino a raccontare la storia fiume delle protagoniste, dall'infanzia alla mezza età. Tutto questo, con una buona dose di umorismo, realismo magico e con una grande capacità di osservazione delle sfumature legate a ceto sociale, etnia e sessualità.

"... Stavo ballando e questi sfigati continuavano a pizzicarmi il culo."

I disegni, nel loro bianco e nero netto dalla grande economia di linee, si ispirano a tanti fumetti tradizionali, dalle vicende adolescenziali di *Archie* di Dan DeCarlo alle avventure supereroistiche di Jack Kirby, passando per i *Peanuts* di Charles Schulz. I molti livelli di lettura e la complessità della caratterizzazione distinguono *Locas* da ogni altro fumetto alternativo. Jaime rifiuta gli esperimenti formali e preferisce la chiarezza, una narrazione in grado di cogliere l'evoluzione dei suoi indimenticabili personaggi. **MG**



Letture simili

Love and Rockets Jaime e Gilbert Hernández
Palomar Gilbert Hernández
Penny Century Jaime Hernández
Pigrizia Gilbert Hernández
Whoa Nellie! Jaime Hernández

Lo Sconosciuto Full Moon in Dèndera 1982

✏ "Magnus"

Prima edizione *Orient Express* (Italia)
Autore Roberto Raviola (Italia, 1939-1996)
Genere Avventura, spionaggio

Ex ufficiale della Legione straniera, uomo senza scrupoli e abile nel maneggiare le armi, il protagonista è un mercenario in zone ad alto rischio, dall'Indocina al Medio Oriente (e a Cuba incontrerà il "Che" Guevara). Un uomo tormentato dai ricordi di un passato traumatico, che finisce spesso per schierarsi dalla parte dei più deboli. Viaggia con passaporto statunitense, ma non sappiamo se il nome Unknow (simile a *unknown*, "sconosciuto") è quello vero. Nelle sue avventure la violenza esplode improvvisa e devastante, con inquietanti rimandi alle cronache del tempo (dagli attentati in Medio Oriente all'Italia degli "anni di piombo"). C'è spazio anche per il sesso, crudo ed esplicito (il primo organo maschile mostrato nel fumetto italiano).

Fra intrighi e situazioni di guerriglia, disegni mozzafiato e una rara cura dei particolari, lo sguardo amaro di Unknow esplora contesti duri e pulsioni oscure, non senza un certo romanticismo. Nato dalla volontà di Magnus di esprimersi più liberamente dopo una lunga carriera come disegnatore per serie di successo (*Alan Ford*, *Kriminal*, *Satanik*), il personaggio fu rifinito insieme all'amico cantautore Francesco Guccini, per esordire in formato tascabile nel luglio 1975. Sarà la consacrazione di Magnus come grande autore, la cui influenza si estende tutt'oggi. *Full Moon in Dèndera* segna il ritorno del personaggio dopo anni di silenzio editoriale, risucchiato suo malgrado in una macchinazione internazionale con base in Egitto. Per l'edizione in volume, nel 1985, sarà preceduta dalla breve *La fata dell'improvviso risveglio*, prologo creato per spiegare il rientro in scena. **LCa**

GongPoEui WaeInGuDan 1982

✏ Hyun-se Lee

Traduzione titolo in italiano *La terribile squadra di baseball mercenaria* **Prima edizione** Koryoka (Corea)
Autore Corea del Sud (1956)
Genere Commedia

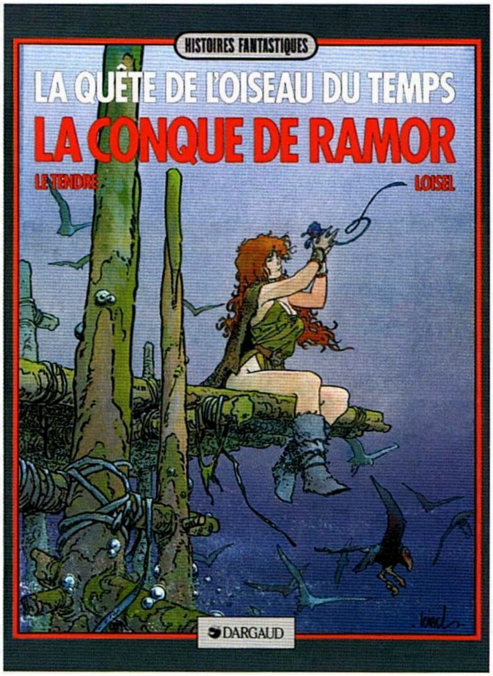
Solo il vincitore può prendersi il premio e tutti gli altri sprofonderanno all'inferno. Il disperato desiderio di successo, anche a costo di rischiare tutto, era un sentimento imperante e autodistruttivo che regnava nella Corea del Sud degli anni Ottanta. I fumetti di successo di quel periodo celebravano un sentimento simile nei modi più disparati. *GongPoEui WaeInGuDan* ha come protagonisti una banda di perdenti che però, grazie a un allenatore diabolico che li guida in modo incredibilmente duro, si riguadagnano un posto nella lega e arrivano al successo.

A dominare la lega professionistica di baseball c'è un'élite di giocatori ben condotti. Per chi sia dedito all'alcol, appartenga a un'etnia minore o sia considerato un perdente, non c'è spazio. Ciò porta a una serie di conseguenze, come il fatto che un giocatore può perdere la famiglia o anche la persona amata per mano di un altro giocatore al top. Ma quando un giocatore incontra un allenatore che lo incita a vendicarsi – facendogli affrontare allenamenti che includono il farlo picchiare a sangue o lo scalare scogliere a mani nude – le cose prendono una nuova piega. In *GongPoEui WaeInGuDan* il desiderio di diventare vincenti è talmente forte che assistiamo ad esempio a un lanciatore che si taglia le dita della mano per eseguire perfettamente un tiro speciale chiamato nel gergo "knuckleball". Il successo viene pagato con tutto ciò che i giocatori hanno da sacrificare, compresa la loro sanità mentale. Questi elementi compongono una storia sofferta e ipnotica arricchita da un disegno tagliente ed evocativo. **NK**

Velissa: Alla ricerca dell'augello del tempo 1982

Serge Le Tendre Régis Loisel

Titolo originale *La quête de l'oiseau du temps*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Le Tendre (Francia, 1946);
Loisel (French, 1951) **Genere** Fantastico



La serie fantasy *Velissa: alla ricerca dell'augello del tempo* fece un prima apparizione sulla sfortunata rivista *Imagine*. Entrambi gli autori erano giovanissimi, e quando questa fu riproposta sette anni dopo sulle pagine di *Charlie Mensuel*, entrambi erano molto maturati. Le Tendre, nel mentre, si era impratichito in diversi generi, e Loisel aveva affinato il suo stile simpatico e tenero con eroine procaci dalle chiome incolte che avrebbero ispirato un'intera generazione di autori fantasy.

Velissa si svolge nel mondo fantasy di Akbar, minacciato dal vendicativo dio Ramor. Nel tentativo di sventarne la minaccia, una potente sacerdotessa, Mara, manda sua figlia Velissa a convincere un antico amante, Bragon, a prendere parte alla ricerca dell'Augello del Tempo. A far svettare la serie rispetto a tante altre dai contenuti simili è lo sviluppo dei personaggi: Mara e Bragon devono venire a patti col fatto che gli anni passano e non sono più i giovanotti onnipotenti di un tempo, il che dà alla saga un tocco di incertezza e di malinconia. Poste queste premesse, Le Tendre si diverte poi a sbalordire il lettore con un colpo di scena dietro l'altro.

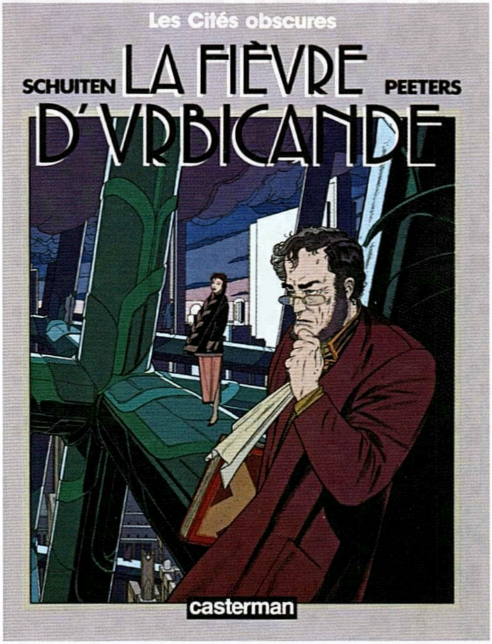
Poi ci sono i disegni. Loisel ha creato un mondo ricco e dettagliato che contiene infinite creature assurde, ominidi dall'aspetto alieno, uccelli giganti, e scenografiche quanto insolite ambientazioni. Il suo stile è contraddistinto da una fantasiosa ma solida composizione delle tavole e da forti caratterizzazioni dei volti. *Velissa*, con i suoi personaggi ricchi e pittoreschi quanto le sue scenografie, finisce per essere qualcosa di ben diverso da una classica *quest fantasy*. **FJ**

"Ora basta! Il tempo incalza. Dovete sbrigarvi. Mara aspetta il nostro ritorno..."

Letture simili
Aquablue Thierry Cailleteau e Olivier Vatine
Elfquest Richard Pini e Wendy Pini
Thorgal Jean Van Hamme e Grzegorz Rosiński
Valérian Pierre Christin e Jean-Claude Mézières

La febbre d'Urbicanda 1983

Benoît Peters François Schuiten



"Anche se a un osservatore passivo non sembra così notevole, si tratta di una semplice struttura cubica completamente vuota..."

Altre opere di Benoît Peeters e François Schuiten

Plagiat!
Souvenirs de l'éternel present
La route d'Armillia
Le mura di Samaris (*Les murailles de Samaris*)
La frontiera invisibile (*La frontière invisible*)

Titolo originale *La fièvre d'Urbicande*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Peeters (Francia, 1956); Schuiten (Belgio, 1956) **Genere** Fantasy, fantascienza

Ammirato e rispettato per il carattere visionario delle creazioni architettoniche che ha costruito in tutta la città di Urbicanda, l'architetto Eugen Robick è incuriosito da uno strano oggetto che trova sul cantiere di un edificio. La sua struttura a forma di cubo vuoto presenta creste affilate, fatte di un metallo sconosciuto che nessuno strumento può tagliare o graffiare. Anche in Urbicanda, famosa tra tutte le Città Oscure per le sue meraviglie e le innovazioni rivoluzionarie, un tale artefatto pare fuori luogo. Come spiegare la sua natura e funzione, posto che ne abbia una?

Lo stupore di Robick si trasforma in fascinazione quando si rende conto che l'oggetto misterioso cresce e si espande. Risolvere il mistero di questa strana struttura diventa un'ossessione che lo divora senza pace. Robick continuerà la sua ricerca con ostinazione, prima di rinunciare a risolvere il mistero, mentre l'oggetto inspiegabile cresce inesorabilmente, raggiungendo proporzioni gigantesche e diventando più grande della stessa città. Amici d'infanzia, Benoît Peeters e François Schuiten iniziarono a disegnare città immaginarie nel 1982 per *Le mura di Samaris* (Les Murailles de Samaris). Ma è stato *La Febbre di Urbicanda* che ha gettato le basi per la serie delle *Città oscure* (Les Cités obscures), un mondo parallelo in cui una rete di città da sogno con nomi talvolta stranamente familiari sembra riecheggiare le città del nostro mondo. *La febbre d'Urbicanda* è un'opera innovativa da un punto di vista sia grafico che narrativo. Il fumetto vinse subito vari riconoscimenti, in particolare ottenendo il premio per il Miglior Album al Festival di Angoulême nel 1985. **NF**

La storia dei tre Adolf 1983

Osamu Tezuka

Titolo originale *Adorufu ni tsugu*
Prima edizione Bungeishunju (Giappone)
Autore Giappone (1928–89)
Genere Storico

Ambientata prevalentemente in Germania e in Giappone durante la Seconda guerra mondiale, *La storia dei tre Adolf* è un'opera composta da cinque volumi. Il primo racconta la storia di tre uomini di nome Adolf: uno realmente esistito, Adolf Hitler, gli altri due immaginari: Adolf Kamil e Adolf Kaufmann. Kamil è un ebreo che vive a Kobe, in Giappone, mentre Kaufmann è il suo migliore amico, per metà giapponese e per metà tedesco. Sohei Toge è un giornalista inviato a Berlino per raccontare i Giochi olimpici del 1936. Lì scopre che suo fratello minore, Isao, è stato ucciso. Quando Sohei viene a sapere che le prove della presenza del fratello in Germania sono scomparse, si decide a indagare; inizia così la sua ricerca di un documento che suo fratello avrebbe inviato in Giappone.

E in Giappone al padre di Kaufmann viene ordinato di recuperare il documento, che dimostrerebbe con certezza le origini ebree di Hitler. Kaufmann mantiene l'amicizia con Kamil, rifiutando di cedere alle pressioni della sua scuola affinché evitasse contatti con gli ebrei. Tuttavia, dopo la morte del padre, Kaufmann scopre che sarà inviato in Germania per unirsi alla gioventù hitleriana, nonostante le proteste sue e di sua madre. La storia segue la crescita di Kamil e Kaufmann, mentre le loro vite sono segnate da Hitler e dalla ricerca da parte di Sohei dell'assassino del fratello. In gioventù Tezuka visse proprio nei pressi di Kobe. Per quest'opera adotta uno stile realistico con cui accompagna il soggetto drammatico. Solo di rado usa gli espedienti di deformazione tipici del manga, e ritrae i suoi personaggi– perfino Hitler– donando loro un fascino convincente. **NFI**

Kacho Kosaku Shima 1983

Kenshi Hirokane

Traduzione titolo in italiano *Il capo sezione Kosaku Shima*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Poliziesco

Il manga è più un apparato di produzione che non una serie di regole narrative, che genera una enorme varietà di prodotti. Tuttavia è molto difficile per un lettore occidentale cogliere fino in fondo quale fenomeno culturale rappresenti in Giappone *Kacho Kosaku Shima*. Qualcosa di simile nell'immaginario americano potrebbe essere il personaggio di John Carter della serie tv *ER*.

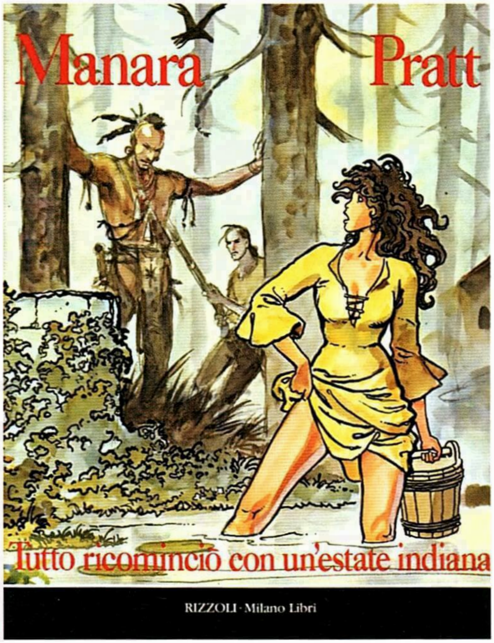
Le differenze però sono molte, a partire dal fatto che *Kacho Kosaku Shima* ruota intorno alla vita di un singolo personaggio. Anch'essa è una serie lunga, iniziata nel 1983 sul settimanale *Morning*, e tuttora in corso. Ciò che hanno in comune i due serial è un elemento intrinsecamente giapponese: anche all'inizio del XXI secolo, la gente può continuare a lavorare per la stessa azienda ed essere coinvolta nello stesso sistema lungo tutta la propria carriera. Il risultato è una storia sul prendere decisioni, sulla politica e i rapporti personali, argomenti familiari per il pubblico adulto a cui è indirizzata.

Kosaku Shima è un impiegato presso la Hatsushiba Goyo, una ditta situata forse a Mitsushita, dove l'autore lavorava prima di diventare fumettista a tempo pieno. Nel corso della storia Shima riesce costantemente ad accrescere la propria posizione, fino a diventare presidente dell'azienda. Il titolo stesso del manga cambiò per rispettare la sua posizione, e ogni ciclo di storie porta il nome della carica di Shima.

L'impatto della serie fu tale che persino l'*Economist* raccontò la promozione a presidente di Shima. A quel punto i volumi della serie erano arrivati a vendere ormai più di trenta milioni di copie. **MW**

Tutto ricominciò con un'estate indiana 1983

Hugo Pratt · Milo Manara



"Resta qui, ragazza, tra poco ti sentirai meglio… e voi due datemi una mano."

Prima edizione Milano Libri Editore (Italia)
Autori Pratt (Italia, 1927–95); Manara (Italia, 1945)
Genere Drammatico, western

La vicenda si svolge in New England agli inizi del XVII secolo. In questa regione del Nuovo Mondo, coloni europei e indigeni hanno imparato a convivere in una fragile pace armata. Ma quando due indiani violentano Sheva, una giovane ragazza Bianca, il delicato equilibrio si rompe. Un colono, Abner Lewis, è testimone dell'attacco e giustizia gli stupratori. In cerca di vendetta, le tribù indiane locali si dirigono alla fattoria dei Lewis, dove è accudita la ragazza violentata; procedono poi verso New Canaan, un vicino villaggio fortificato in cui governano con pugno di ferro i Puritani, guidati dal fanatismo religioso del Reverendo Black.

Tutto ricominciò con un'estate indiana mostra la fierezza di spirito dei vari combattenti, e narra anche la storia della maledizione che affligge l'intera famiglia Lewis, ostracizzata a causa della condotta ritenuta impura della madre, Abigail. Come peccatrice che aveva dato alla luce un figlio illegittimo, la donna è un affronto vivente alla morale della comunità; il suo volto è marchiato a fuoco con la lettera "L", iniziale di Lilith.

Pratt è un vero appassionato della stagione della Frontiera americana, quando le culture native e coloniali si mescolavano spesso, prima che il modello europeo trionfasse. La sua storia è un classico tra quelle dedicate a quel periodo. Amico di Pratt, Milo Manara dal canto suo esprime un vocabolario grafico da virtuoso del disegno, e riflette gli echi di quella tensione erotica che già era sbocciata nei suoi precedenti lavori individuali. La rivalità tra i due collaboratori, già autori affermati all'epoca di questo progetto, spiega almeno in parte il suo successo. **NF**

Letture simili

El Gaucho Hugo Pratt con Milo Manara
Ernie Pike Héctor Oesterheld e Hugo Pratt
L'uomo di carta Milo Manara
Viaggio a Tulum Milo Manara e Federico Fellini
Wheeling Hugo Pratt

Dykes Lesbiche, lelle, invertite 1983

Alison Bechdel

Titolo originale *Dykes to Watch Out For*
Prima edizione *Woman News* (USA) **Autore** USA (1960)
Genere Umorismo, per adulti
Influenzato da Howard Cruse, Mary Wings, Jerry Mills

Prima di *The L word*, c'era *Dykes*, ma qualsiasi inutile tentativo di paragone con la serie televisiva modaiola non renderebbe merito all'innovativa striscia di Alison Bechdel e alla sua abilità nel ritrarre la vita delle lesbiche negli Stati Uniti. Inizialmente pubblicato su una piccola rivista di cultura gay e femminista, la striscia divenne presto un fenomeno, per come riusciva attraverso il fumetto a trattare l'argomento, in modo assai più efficace di altri media. Nell'arco di venticinque anni *Dykes* offrì uno sguardo antropologico sulla vita di una comunità gay da qualche parte nel cuore degli Stati Uniti, fatta da donne che tengono un occhio sulle proprie amanti, colleghe e i figli, e l'altro fermamente incollato sul canale di news MSNBC.

La Bechdel descrive la striscia come un romanzo a puntate dal gusto vagamente vittoriano e informale. Si può anche sostenere che i presidenti George W. Bush e Bill Clinton siano personaggi della storia al pari delle stesse lesbiche. Il lettore vede trattati argomenti che vanno dall'AIDS al matrimonio gay, passando per i diritti dei transessuali, la guerra in Iraq e l'ascesa dei megastore, oltre a ogni altro problema importante che affligge l'America degli omosessuali. Il tutto è rappresentato magnificamente con lo stile "a zampa di gallina", distintivo della Bechdel. Le protagoniste sono tutte donne intelligenti e loquaci come Mo la nevrotica, l'astuta Sidney, Sparrow l'inflessibile, Clarice la scontrosa. Le loro articolate discussioni sull'attualità sono uno spasso. La storia della Bechdel non si ferma alla politica ma si evolve come evolvono le vite di queste donne; amori dopo amori, matrimonio dopo matrimonio e gravidanza dopo gravidanza. **EL**

Ken il guerriero 1983

"Buronson" Tatsuo Hara

Titolo originale *Hokuto no Ken*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autori Sho Fumimura (Giappone, 1947); Hara (Giappone, 1961) **Genere** Avventura, fantascienza

Ken il guerriero è ambientato in un mondo distrutto da una guerra nucleare, in cui i pochi sopravvissuti lottano per ottenere gli scarsi viveri non contaminati rimasti. Kenshiro è l'erede di una scuola di arti marziali il cui stile gli permette di sfruttare i punti di pressione del corpo umano per uccidere le persone dall'interno, spesso con risultati assai macabri.

Kenshiro percorre terre desolate in cerca della fidanzata, rapita da un rivale di arti marziali, e aiuta deboli e oppressi a difendersi dai predatori di varie tribù e clan. L'arco temporale affrontato dalla serie è ampio. Mentre l'umanità si riunisce, prende forma un impero corrotto che Kenshiro e i suoi alleati si impegneranno a combattere. Per quanto Kenshiro cerchi di riportare l'ordine qua e là, finisce sempre per imbattersi in altre situazioni che richiedono la sua violenta forma di intervento.

Il mondo che Buronson (l'alias di Sho Fumimura) crea in *Ken il guerriero* è moralmente semplicistico, sebbene la serie riesca perfettamente a coinvolgere i suoi giovani lettori con l'enfatizzazione delle tecniche di combattimento e il suo machismo. Non manca poi una buona dose di conflitti emotivi, ogni qualvolta Kenshiro si trova opposto a membri della sua stessa famiglia o a vecchi compagni, ma sempre in un contesto che ruota prevalentemente intorno alle arti marziali. Il disegno di Tetsuo Hara subisce un profondo sviluppo nel corso della lunga serie, diventando assai preciso e meticoloso, ma sempre più funzionale alla storia che elegante o originale; i suoi muscolosissimi personaggi dai tratti occidentali sono stati tra i motivi di un vero e proprio successo globale. **FJ**

American Flagg! 1983

Howard Chaykin

Prima edizione First Comics (USA)
Autore USA (1950)
Genere Fantascienza, satira
Influenzato da Robert Fawcett, Al Parker



Altre opere di Howard Chaykin

American Flagg: Volume 1 (numeri #1–7)
American Flagg: Volume 2 (numeri #8–14)
Blackhawk, libro 1: "Blood and Iron"
City of Tomorrow
Black Kiss

Un mix di satira politica sull'attualità e di disegno senza compromessi ha fatto di *American Flagg!* di Howard Chaykin uno dei fumetti più influenti degli anni Ottanta. Nel 2008 l'autore ha rimarcato come la realtà fosse divenuta simile alle sue previsioni in *American Flagg!*: "Se avessi saputo che stava per arrivare anche peggio di quanto previsto, avrei potuto spararmi ed essere almeno contento a metà".

L'eroe di Chaykin, Reuben Flagg, opera in un futuro distopico ambientato nel 2031. In quell'epoca la società occidentale sta ancora cercando di riprendersi dai disastrosi eventi del 1996, noto come "Anno del Domino", che aveva portato all'annessione dell'Europa da parte dell'Africa e al trasferimento del governo USA su Marte,

> "American Flagg! *si distingue per la firma di Howard Chaykin.*"
>
> **Erik Larsen, editore**

dove la vita è un po' più sicura. Il compito di tenere a bada l'anarchia viene affidato alla Plex Corporation, e Flagg, ex pornostar di Chicago, è un agente della Plex: un Plexus Ranger. Flagg combatte per ristabilire la legge e l'ordine, e alla fine diventa Presidente della Repubblica Indipendente dell'Illinois, che si separa dagli Stati Uniti.

Chaykin scrisse e disegnò *American Flagg!* per i primi 27 numeri. Steven Grant e J. M. DeMatteis lo sostituirono, ma a discapito delle vendite. Nel 1988 la First Comics convinse Chaykin a tornare e portare a conclusione la storia. Il risultato furono dodici numeri di *Amerikan* (sic) *Flagg!* in cui l'azione si trasferisce nella Russia sovietica del 2032. A dire il vero i fans non furono molto impressionati dal ritorno di Chaykin, e misero in dubbio la reale portata del suo contributo creativo. In genere, solo i primi 27 numeri di *American Flagg!* sono considerati qualcosa di veramente riuscito **RR**

Théo Tête de Mort 1983

Pascal Doury

Questo volume di Marcel Doury contiene alcuni dei disegni più intensi e inquietanti mai realizzati per un fumetto. Lo stile è un allucinato miscuglio di naif e di kitsch. Disegni pieni di dettagli, con tavole composte da tre o quattro vignette oppure da un'unica immagine, che dipingono un'anarchia popolata da personaggi psicotici, spesso raffigurati in stato di evidente eccitazione sessuale.

È sabato sera, e Théo raggiunge in macchina la casa della sua ragazza per portarla al cinema. Lungo la strada, un tizio in motorino, con un taglio alla moicana e tre braccia, seduce la giovane, e questa scende dalla macchina per allontanarsi con lui. Persa la sua ragazza, Théo continua a guidare, è testimone di un suicidio, e torna a casa. Qui si tormenta guardando da una finestrella nel muro il suo vicino impegnato a fare sesso. Il vicino di Théo indossa ancora la camicia, ha i pantaloni calati e due peni in erezione; la sua compagna è interamente nuda, salvo scarpe coi tacchi e calzini corti. Ha due paia di braccia e di mani di dimensioni diverse, con una impugna un tubetto, con l'altra applica il lubrificante sulla vagina. Lampi elettrici e linee cinetiche aggiungono tesa eccitazione all'imminente violenza sessuale. Quanto seguirà in queste pagine contiene alcune delle scene più pesanti mai realizzate per un fumetto, che trascineranno il lettore in un gorgo claustrofobico.

"La violenza di un'immagine si realizza nella tua testa, non nel vederla."

Bruno Richard, disegnatore

La dipendenza di Doury dall'eroina si è protratta per ben dodici anni, finendo solo nel 1991, ed è estremamente probabile che questo volume sia stato influenzato, se non addirittura ispirato, dalle sue esperienze di tossicodipendenza. **LC**

Traduzione titolo in italiano *Théo testa di morto*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autore Francia (1956–2001)
Genere Umorismo, per adulti



Letture simili

Elles Sont de Sortie Pascal Doury e Bruno Richard
Pornographie Catholique Pascal Doury
The Bogeyman Rory Hayes
The Checkered Demon S. Clay Wilson
The Mystery of Wolverine Woo-Bait Joe Coleman

Air Mail 1983

Attilio Micheluzzi

Prima edizione *Orient Express* (Italia)
Autore Italia (1930–90)
Genere Avventura, storico
Influenzato da Moebius, Hugo Pratt, Milton Caniff

Attilio Micheluzzi fu un fanatico appassionato di storia militare con un variopinto passato – inclusa un'esperienza come architetto per la famiglia reale della Libia – prima di diventare un disegnatore intorno ai quarant'anni. La sua giovinezza ha ispirato le sue affascinanti avventure come *Petra Chérie*, sulla vita di una donna pilota durante la Prima Guerra mondiale, e il suo interesse per la Storia lo condotto a trattare epoche diverse. Aveva osservato suo padre, un pilota professionista, volare fin dall'infanzia, e il suo dono come artista fu portare quell'universo di biplani e combattimenti aerei nel fumetto, esprimendolo con un disegno fatto di linee spesse e decise.

Il lavoro di Micheluzzi, sia nello stile grafico che nei contenuti, fu influenzato dai grandi autori avventurosi come Hugo Pratt e Milton Caniff. Spesso disegnava i nemici in modo caricaturale e gli sfondi con tratti abbozzati, ma i suoi protagonisti erano decisamente più solidi, e aveva un gusto per dettagli e motivi grafici ben poco comune in quel genere. L'ammirazione per Moebius è visibile nella sua abilità a gestire il lavoro con le linee, spesso lasciando ampie porizioni di vignetta vuote o completamente nere. In *Air Mail* utilizza spesso una gabbia a sei vignette, rompendo però talvolta lo schema nei passaggi decisivi. La storia, ambientata negli Stati Uniti all'epoca dei primi voli, racconta le avventure di un pilota postale, Clarence Man, detto Babel. La scrittura di Micheluzzi è piuttosto tersa, e le sue caratterizzazioni un po' abbozzate, ma le sceneggiature hanno uno spirito da film hollywoodiani, ricche di tipacci carismatici e spiritosi. **FJ**

Mister X 1983

Dean Motter Gilbert e Jamie Hernández

Prima edizione Vortex Comics (Canada)
Autori Motter (Canada, anno di nascita sconosciuto); Gilbert Hernández (USA, 1957); Jaime Hernández (USA, 1959) **Genere** Fantascienza

Solo un illustratore professionista diventato scrittore poteva inventare la storia di un architetto tossicodipendente che cerca di proteggere la gente dai terrori psicologici della città che lui stesso ha progettato.

Mister X di Dean Motter è una figura enigmatica – come suggerisce il nome – che infesta le pagine del fumetto come l'architettura che ha collaborato a costruire infesta gli abitanti di Radiant City. La città era stata progettata in modo da alterare positivamente lo stato d'animo dei suoi abitanti. A causa dei tagli nei costi di produzione, i suoi panorami disorientanti e gli angoli spiazzanti dei suoi edifici finiscono invece per turbarli.

A tratti Mister X sembra restare nell'oscurità tanto quanto il lettore, intento solo ad assumere droga e sedare le proprie emozioni. Si fa amici e nemici tra coloro che cercano di rendersi conto di ciò che sta succedendo, compresa una cameriera depressa di nome Mercedes, che cerca di proteggerlo e capirlo.

Nelle mani dei fratelli Hernández questa opera pop dai rimandi espressionisti guadagna potenza stilistica. A dominare l'azione sono le panoramiche della città, disegnate in un netto bianco e nero con ombre sconnesse, per evocare inquietudine. I due adottarono uno stile originale ed evocativo che ispirò anche altri autori, tra cui Seth, anch'egli collaboratore della serie.

Mister X è un personaggio controverso ma carismatico. I dialoghi di Motter sono asciutti e intriganti, in grado di giocare sulle parole non dette e i colpi di scena. La rivelazione finale dell'identità di Mister X non farà che sollevare altri quesiti al lettore. **FJ**

Le Chat 1983

Philippe Geluck

Prima edizione Rossel (Belgio)
Autore Belgio (1954)
Genere Umorismo

Le Chat (Il Gatto) apparve per la prima volta in una edizione del 1983 di *Temps Libres*, un supplemento del quotidiano belga *Le Soir*. Da allora il diretto e spiritoso gatto di Philippe Geluck è andato sempre più affermandosi, e le sue strisce settimanali sono state raccolte in oltre 26 volumi dall'editore Casterman.

Creatura antropomorfa, il Gatto è alto come un uomo (anche se piuttosto corpulento), sta in piedi, indossa un abito e compie attività quotidiane come leggere e guidare. Ogni striscia è composta da una breve successione di vignette o da una singola immagine di grandi dimensioni. Il Gatto parla al lettore, facendo un qualche commento satirico sulla vita moderna, con gag incentrate su divertenti giochi di parole. Stilisticamente, ogni striscia di Geluck è molto semplice, con fondali pressoché privi di dettagli e poco movimento o colore. Geluck disegna il Gatto in uno stile scarno, i suoi lineamenti sono solo due orecchie a punta e ovali di base per gli occhi e il naso. L'umorismo e la complessità della strip derivano dai dialoghi, e il contenuto comico varia da un'ironica battuta di spirito a battute auto-riflessive sulla sua vita come personaggio di fantasia. Come per altri celebri fumetti franco-belgi, il valore culturale de *Le Chat* va al di là della sola immagine disegnata. Ha generato giocattoli e calendari, una grande mostra itinerante e ha dato il suo nome a una piazza della città di Hotton, Belgio. Con la sua estetica basica, coerente e anti apologetica, la creatura di Geluck è una testimonianza della resistenza di una scrittura intelligente, e della potenza del fumetto anche quando strutturato in modo semplice. **CMac**



"Il tempo è denaro, lo so. Il tempo permette di guadagnare soldi. Ma i soldi ti consentono di trovare il tempo?"

Letture simili
Alerte sur Fangataufa Philippe Geluck e Devig
Dilbert Scott Adams
Mister O Lewis Trondheim
Il libro dei coniglietti suicidi Andy Riley

Perramus 1984

Juan Sasturain Alberto Breccia

Prima edizione *Orient Express* (Italia)
Autori Sasturian (Argentina, 1945); Breccia (Uruguay, 1919–93)
Genere Favola politica

"Nessuna impresa mitica è destinata a salvare i naufraghi dalla Storia, ma il gesto della ricerca, e il viaggio in sé, giustificano la nostra resa e ne rendono comprensibile il senso. E credo che questo valga anche per *Perramus*". Con queste parole, Juan Sasturain, autore di *Perramus*, definì quello che lo scrittore Osvaldo Soriano ha definito "il primo capolavoro sulla dittatura argentina".

In quella che sarebbe diventata una serie, Sasturain e il disegnatore Alberto Breccia tributarono un omaggio allo sceneggiatore di fumetti Héctor Germán Oesterheld, che all'epoca era già diventato uno dei cosiddetti *desaparecidos* in Argentina. Se con *L'Eternauta* Oesterheld aveva presagito l'imminente violenza dittatoriale, *Perramus* fu una rievocazione distorta della violenza di stato. L'opera è una vivida rappresentazione borgesiana del dogma di Breccia: "Lo stile è il concetto, ovvero è l'uomo".

Mentre *L'Eternauta* lavora sul futuro, *Perramus* presenta i fantasmi del passato. Vi si narrano gli sforzi di un gruppo di resistenza, l'Avanguardia dei Volontari per la Vittoria, quando questi tentano di rovesciare il governo militare. Perramus, l'angosciato eroe di Sasturain, vuole dimenticare il proprio passato, al punto che reinventa il suo stesso nome prendendolo dall'etichetta di un cappotto.

La rappresentazione lovecraftiana della storia da parte di Breccia usa una scala di grigi espressionistica, come fosse un modo per definire il dolore di un paese governato dal regime dei colonnelli. Pieno di rabbia e sfregi, *Perramus* è una storia epica senza pari, che mescola sia la politica che l'avventura in una ricerca sincera dell'identità di Perramus, e con essa dell'intero paese. **JMD**

Dragon Ball 1984

Akira Toriyama

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1955)
Genere Azione, fantastico
Influenzato da Osamu Tezuka, Walt Disney

Quando nel 1984 *Dragon Ball* di Akira Toriyama apparve per la prima volta su *Weekly Shonen Jump*, la sua trama avventurosa catturò immediatamente il pubblico giovanile. La storia segue le avventure di un ragazzo e una ragazza, Son Goku e Bulma, che intraprendono un viaggio alla ricerca delle leggendarie sette sfere che, riunite, possono esaudire un desiderio grazie all'evocazione del drago Shenron. Col proseguire del viaggio i due incontrano numerosi ostacoli e antagonisti che costringono Goku allo scontro. Nel corso della serie viene rivelato il segreto della sua forza fisica e le sue origini aliene, dando alla storia una svolta all'insegna dell'azione.

Dopo innumerevoli battaglie, la fama della forza di Goku riecheggia in tutte le galassie, facendo sì che numerosi alieni lo raggiungano per sfidarlo. Mentre la difesa della Terra e dei suoi cari si fa sempre più dura, Goku si sottopone ad allenamenti disumani con l'aiuto degli Dei, facendo sì che lui e i suoi amici aggiungano sempre più tecniche speciali nei loro combattimenti volti ad affrontare minacce sempre più pericolose. Goku e i suoi maturano diventando una squadra ben amalgamata, mentre viaggiano su altri pianeti per salvare gli esseri umani dall'estinzione, radunando alleati, innamorandosi e, talvolta, morendo. Inattesi individui provenienti dal futuro li avvertono di possibili devastazioni, ma i nostri provano sempre a salvare l'universo da nemici come l'imperatore Freezer, la strana creatura Cell e il mostro Majin Bu.

Dragon Ball è una serie d'azione dal ritmo sempre incalzante, tra i migliori fumetti di tutti i tempi, e ha generato serie animate, lungometraggi e videogiochi. **TS**

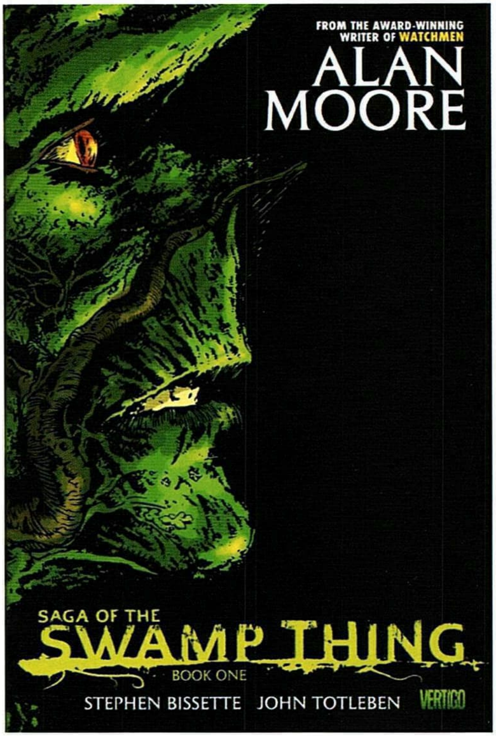
Swamp Thing 1984

Alan Moore Stephen Bissette e John Totleben

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953); Bissette (USA, 1955); Totleben (USA, 1958)
Genere Fantascienza

Il primo numero della nuova versione di *Swamp Thing* fu scritto da Martin Pasko e disegnato da Thomas Yeates, ma la serie passò per diversi autori fino al 1984, anno in cui Len Wein, editor e co-creatore del personaggio, propose al britannico Alan Moore di prendere il timone della serie. Da quel momento, il team composto da Moore, Stephen Bissette e John Totleben rivoluzionò radicalmente la testata trasformandola in una combinazione di terrore psicologico, romanticismo gotico e avventura fantascientifica. Il personaggio principale viene trasformato da un tragico ibrido a una divinità legata alla vita vegetale del pianeta, capace di diventare gigantesca come una sequoia o microscopica come la flora del corpo umano. Così facendo il mondo naturale trova un suo influente rappresentante, invece di essere trascurato secondo la tradizione antropocentrica del fumetto statunitense (con l'eccezione di Walt Kelly e Greg Irons, difatti omaggiati dagli autori).

Attingendo dalla letteratura e dal cinema, la serie porta il *mainstream* a un livello di raffinatezza mai visto. Esplora tematiche filosofiche, sociali e sessuali attraverso le interazioni di Swamp Thing con personaggi secondari ben concepiti, come la sua amante umana Abby e il machiavellico mago John Constantine. Le tavole si segnalano per i tratteggi minuziosi, la ricchezza dei toni cromatici e la complessità della composizione. Un altro elemento di *Swamp Thing* è il suo radicalismo nei confronti delle tematiche ambientali come l'inquinamento, la deforestazione e la minaccia dei rifiuti tossici, fino a mettere in discussione lo sfruttamento delle risorse. **MG**



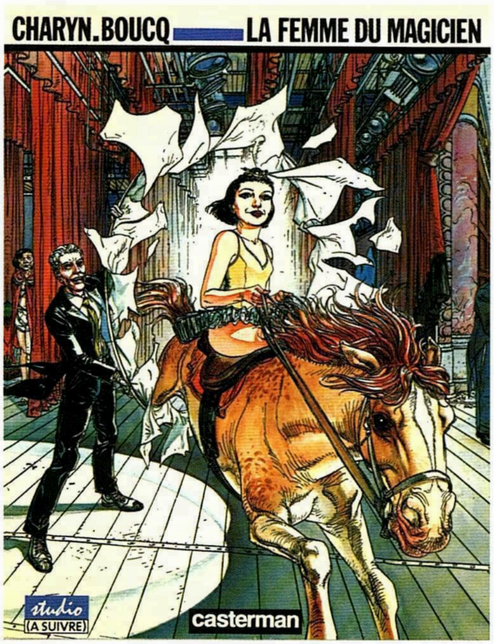
"Le storie plasmano il mondo. Esistono indipendentemente dalle persone… I ghiacciai hanno le loro leggende."

Letture simili
Hellblazer Jamie Delano e John Ridgway
Sandman Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenberg
Swamp Thing Len Wein e Bernie Wrightson

La moglie del mago 1984

Jérôme Charyn François Boucq

Titolo originale *La femme du magicien*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Charyn (USA, 1937); Boucq (Francia, 1955) **Genere** Drammatico, fantasy



Letture simili

Bocca del diavolo (*Bouche du diable*) François Boucq e Jérôme Charyn
Bouncer François Boucq e Alejandro Jodorowsky
I pionieri dell'avventura umana (*Les pionniers de l'aventure*) François Boucq

La bella Rita conosceva l'illusionista Edmond da quando era bambina. Era l'amante di sua madre, e si divertiva a spaventare Rita con strani scherzi nella grande casa a Saratoga Springs dove vivevano. Tutti e tre diventano celebrità della magia e appaiono sui palchi di tutto il mondo, ma le cose si fanno ancor più surreali quando Rita prende il posto di sua madre e sposa Edmond.

La strana relazione tra Edmond e Rita comprende attrazione, repulsione e magia. Tuttavia, alla morte della madre, Rita decide di rinunciare sia a Edmond che agli spettacoli di magia e alla fama ad essi connessa. Si trasferisce quindi a New York per sparire nell'anonimato, diventando una cameriera in un squallido chiosco di hamburger. Ma è lì che il suo passato riaffiora.

"No Edmond! Non posso! Non posso! Sono tua moglie, ma..."

Ossessionata dai ricordi e catturata dagli onirici e carnevaleschi eventi della sua infanzia, Rita è spesso sopraffatta dalla violenza degli impulsi che albergano dentro di lei. Rita arriva a comprendere che essere stata la moglie di un mago porta con sé conseguenze impreviste.

L'illustratore francese François Boucq era già affermato nel campo dell'umorismo, quando incontrò il romanziere statunitense Jérôme Charyn, su iniziativa della rivista francese *A suivre*. La loro successiva collaborazione si è rivelata particolarmente fruttuosa. *La moglie del mago* combina la fantasia barocca di Charyn con la potenza visiva neorealista di Boucq. La strana storia d'amore, che si svolge al confine tra la realtà e il mondo dei sogni, si è rivelato uno dei più grandi successi del fumetto di lingua francese degli anni Ottanta. Il duo ha prodotto inoltre l'eccellente *Bocca del diavolo* (Bouche du diable), pubblicato la prima volta nel 1990. **NF**

Les deux du balcon 1984

Francis Masse

In una strana Venezia prosciugata, due uomini si scambiano pensieri profondi – a volte un po' scandalosi – in materia di scienza e dei suoi ultimi progressi. Uno indossa una bombetta e si diverte a pontificare, l'altro un berretto e recita la parte di una persona innocente le cui stupite esclamazioni e ingenue domande richiedono continue spiegazioni al suo compagno. Discutono di qualunque cosa sembri strana e sorprendente.

Le identità degli uomini e le ragioni per le quali sono insieme su un balcone non sono note, ma questo sembra poco importante, e i lettori si concentrano sulla chimica contemporanea, o sulle discussioni di fisica e biologia. Gli uomini parlano di strani attrattori, sonno paradossale, meccanica quantistica, deriva dei continenti. Le loro

"Se non ti sbrighi rapidamente, sai perfettamente dove sono i remi..."

conversazioni vanno ben al di là delle scienze dure e arrivano alla pseudofilosofia, i cui argomenti spaziano dalle giraffe a una toilette gigantesca, ai fiori carnivori, alle tracce lasciate dalle automobili fino a come fare asciugare i rinoceronti fuori dall'acqua. L'universo bizzarro de *Les deux du balcon* di Francis Masse contiene brillantezza e sciocchezze, rigore e assurdità, erudizione e follia, tutti presenti in egual misura. Masse emerse come una grande personalità nel mondo del fumetto francese negli anni Settanta, ma si allontanò dal fumetto negli anni Novanta. Fantasioso e radicale, è un disegnatore che non è mai sceso a compromessi. Un approccio che forse spiega come mai, sebbene unanimemente ammirato dai suoi colleghi, non abbia goduto di grande successo. Per assaporare il suo umorismo nero sono disponibili circa una dozzina di volumi, chiaramente influenzati dai grandi maestri dell'illustrazione e della pittura. Oggi, come allora, le sue opere restano ancora senza uguali. **NF**

Traduzione titolo in italiano *I due sul balcone*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1948)
Genere Umorismo

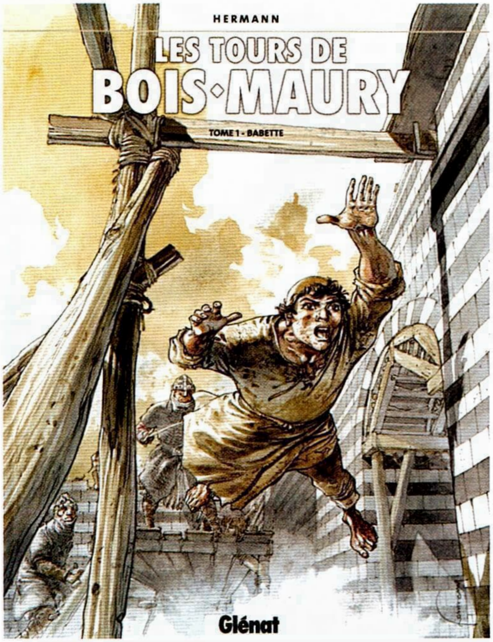


Altre opere di Francis Masse
Les dessous de la ville
Encyclopédie de Masse
Mémoires d'outre-terre
Tsunami au musée
La mare aux pirates

Le Torri di Bois-Maury
Babette 1984

"Hermann"

Titolo originale *Les tours de Bois-Maury: Babette*
Prima edizione Glénat (Francia)
Autore Hermann Huppen (Belgio, 1938)
Genere Fantastico



Letture simili
Bernard Prince Greg e Hermann
Comanche Greg e Hermann
Jeremiah Hermann
Hé, Nic! Tu reves? Morphée e Hermann

Le Torri di Bois-Maury è un fantastico fumetto d'avventura di Hermann, con cui l'autore, più che in altre sue opere, ha saputo discostarsi dalla pura azione e concentrarsi sulla caratterizzazione dei personaggi.

Aymar di Bois-Maury è un nobile che percorre la Francia medioevale, cercando di portare ordine in un mondo in cui la guerra ha reso la moralità un *optional*. Nel primo volume della serie, *Babette*, Aymar è ospite di un altro cavaliere quando un ospite, Sir Geoffroy, è assassinato. Si scopre che Sir Geoffroy ha violentato una giovane paesana locale, Babette, ma a essere arrestato per l'omicidio sarà Germain, il di lei fidanzato. Tragicamente, sarà la stessa famiglia della ragazza a picchiare a morte la sventurata, quando questa cerca di aiutare il suo amante.

"...è solo che ho appreso regole di cavalleria diverse da quelle abbracciate da Ser Geoffrey."

Aymar è disgustato dalla condotta di tutti, nobili e contadini, e non riesce ad allontanarsi senza aver prima fatto luce su quanto è davvero accaduto. Del resto, possiede un temperamento che lo costringe a cercare di imporre i suoi ideali. Privato delle sue terre, è alla costante ricerca di elementari verità che lo aiutino a dare senso a un mondo che sembra sfuggirgli.

Di Bois-Maury salva l'amante di Babette, ma in un epilogo alquanto amaro Hermann ci mostra il giovane disposto a vendere il suo corpo e a fare comunella con dei ladruncoli per sopravvivere. Hermann è interessato a esplorare le difficili scelte morali delle persone in situazioni limite, e nelle sue storie ci fa seguire il destino dei diversi personaggi. L'accuratezza di Hermann per i dettagli conferisce un'insolita ricchezza alla sua narrazione, e il suo tratto elegante, seppur a tratti nervoso, conferisce grande vitalità ai suoi personaggi. **FJ**

Rocco Vargas
Triton 1984

Daniel Torres

Qualche anno dopo che Rocco Vargas, l'ex pioniere dell'esplorazione spaziale, aveva posto fine alla sua vita avventurosa per riciclarsi come "Armando Mistral", fortunato scrittore di romanzi fantascientifici e proprietario di locali alla moda, il vecchio complice e amico ingegner Covalsky torna a bussare alla sua porta. Covalsky vuole che Vargas, nella sua qualità di ex astronauta, entri a far parte del suo grande progetto: prelevare giganteschi iceberg dalla superficie di Tritone, il satellite di Nettuno, e lasciare che questi si squaglino nell'atmosfera terrestre, così da porre fine alla siccità che sta piagando gran parte del nostro pianeta.

Vergas in un primo momento si defila, ma quando Covalsky muore in un misterioso incidente stradale,

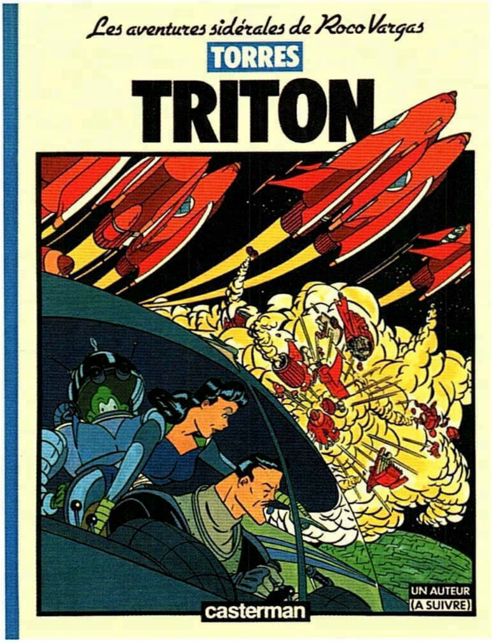
"Pensa che il tuo nome ti definisce. Capisci perché te lo devi dare da solo?"

comincia a sospettare che la sua morte sia opera del colonnello Mung, il diabolico alieno a capo dei servizi segreti di Saturno. Eliminato Covalsky, Mung conta di fare di Saturno il solo pianeta in grado di rifornire d'acqua la Terra, conquistando così un potere assoluto sui suoi abitanti.

Implorato dalla figlia di Covalsky, Jill, Vargas decide di gettarsi nella mischia. Jill, che il protagonista conosce da quando era bambina, è ora una bellissima donna. I due s'involano così verso Tritone a bordo della leggendaria astronave del protagonista, la *Estrella Lejana* (Stella Lontana).

In *Rocco Vargas: Triton*, Daniel Torres reinterpreta situazioni classiche della fantascienza anni Trenta introducendovi umorismo, ingegnosità ed eleganza. Il risultato? Un adorabile *pastiche* in cui convivono *Flash Gordon* e l'estetica di Raymond Loewy. **NF**

Prima edizione Norma Editorial (Spagna)
Autore Spagna (1958)
Genere Fantascienza



Letture simili
Flash Gordon Alex Raymond
Opium Daniel Torres
Ray Banana: Berceuse électrique Ted Benoît
Sabotaje Daniel Torres

Zot! 1984

Scott McCloud



"Molte delle mie storie sono ispirate alla mia crescente fascinazione per i manga, oltre che per autori indipendenti come i fratelli Hernandez."

Scott McCloud

Letture simili
Astro Boy Osamu Tezuka
Mechanics Jaime Hernández

Prima edizione Eclipse Comics (USA)
Autore USA (1960)
Genere Supereroi, fantascienza
Influenzato da Philip Francis Nowlan, Colin Upton

Zachary T. Paleozogt, altrimenti conosciuto anche come "Zot", è arrivato da un pianeta Terra alternativo del 1965. Si comporta come un supereroe, combattendo contro robot e dando la caccia a una misteriosa chiave per la Porta ai confini dell'Universo. Jenny Weaver e suo fratello Butch si ritrovano nel mondo di Zot ad affrontare le minacce della Chiesa della De-evoluzione, oltre a super cattivi come 9-Jack-9 e Dekko. I primi tre quarti della serie mostrano avvincenti e originali avventure supereroistiche ambientate sia nel mondo di Zot che sulla "nostra Terra".

Nell'ultimo quarto della storia, Zot resta bloccato sulla Terra, e anche se continua a combattere il crimine, le storie sono incentrate sulla sua crescita in un ambiente liceale e sulle vicissitudini che caratterizzano le vite degli adolescenti. In storie raccontate dal punto di vista di vari personaggi, McCloud mostra le loro vite e i relativi contrasti col mondo utopico di Zot. Nella storia "Normale", spinta da un attacco omofobo subito dal fratello, Pamela rivela a tutta la scuola di essere lesbica. Allora un altro personaggio regolare, Terry, mette in dubbio la propria identità sessuale quando si ricorda come lei e Pamela un tempo fossero legate. Terry è disperata, ma Zot le promette che lui e gli amici di lei non la emargineranno, lasciando in sospeso se avrà o meno il coraggio di parlare con Pamela. "Normale" fu nominato nella categoria migliore albo singolo ai premi Harvey nel 1991.

McCloud è conosciutissimo per le sue opere di teoria del fumetto, ma con *Zot!* creò un fumetto originale ed emozionante che ha saputo unire lo stile supereroistico col fumetto realistico sentimentale. **NFI**

2001 Nights 1984

Yukinobu Hoshino

Titolo originale *Nisen'ichi ya monogatari*
Prima edizione Futabasha (Giappone)
Autore Giappone (1954)
Genere Fantascienza

2001 Nights è un'antologia di storie che formula ipotesi sul futuro e sulla possibilità di esplorazioni e colonizzazioni spaziali. I racconti hanno un raggio d'azione temporale di centinaia di anni e nonostante ognuno possa esser letto separatamente, visti nel complesso raccontano una più ampia storia di scoperte, personaggi e invenzioni che si intrecciano nei vari capitoli.

In "Notte 1: Il bagliore della Terra", un gruppo di leader mondiali discute di cooperazione mentre guarda la Terra dallo spazio. "Notte 2: Il mare della fertilità" racconta la morte di un minatore nelle miniere sulla Luna e la scoperta di un meteorite che contiene pesci fossilizzati, suggerendo quindi la possibilità di altre vite nell'universo. In "Notte 4: Posterità" una nave spaziale viene collegata al nucleo di una cometa per sfruttarne la velocità e raggiungere così una stella lontana forse migliaia di anni. Sfortunatamente, alla prima parte di quel viaggio possono sopravvivere solo ovuli e spermatozoi congelati, o macchine. Qui, in mezzo a spiegazioni scientifiche, Yukinobu Hoshino narra la storia di genitori lasciati alle spalle e la crescita dei loro figli nello spazio. Hoshino usa un realismo quasi fotografico per illustrare le tecnologie, e un segno più sciolto per le figure umane. *2001 Nights* (tradotto in Italia da Granata Press, nel 1992) è a tratti verboso, ma le spiegazioni, i dialoghi e i momenti di silenzio sono in perfetta sintonia. Oltre a ovvie ispirazioni come il film *2001: Odissea nello spazio*, Hoshino fa riferimento all'arte e alla filosofia sia occidentali che orientali, offrendo un'analisi appassionante su cosa potrebbe significare lasciare la Terra per affrontare nuovi mondi. **NFI**

Fuochi 1984

"Jerry Kramsky" Lorenzo Mattotti

Prima edizione Milano Libri Editore (Italia)
Autori Fabrizio Ostani (Italia, 1953); Mattotti (Italia, 1954)
Genere Fantastico **Riconoscimenti** Bulle d'or Migliore opera straniera (1987)

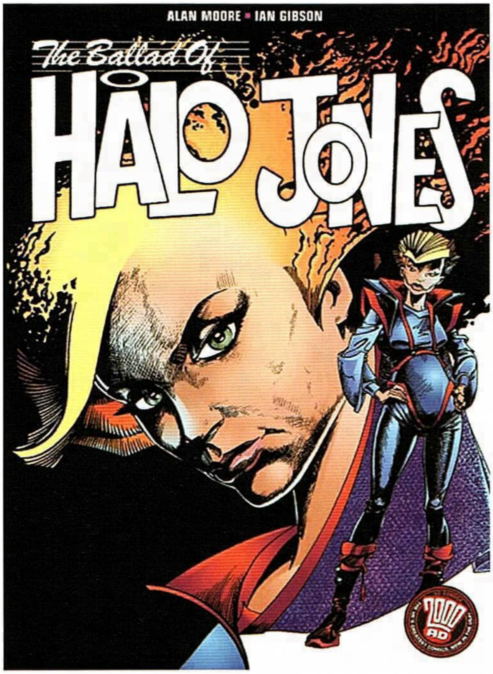
Una corazzata, l'*Anselmo II*, approda a Sant'Agata, un'isola deserta nell'emisfero Sud. La sua missione è comprendere le ragioni di strani accadimenti recenti, come l'affondamento di alcune navi mercantili. Un piccolo gruppo di militari sbarca sull'isola. Tra questi il Tenente Assenzio, già turbato dagli inspiegabili sogni della notte precedente, in cui ha visto la nave in fiamme e varie creature fiammeggianti. Assenzio sviluppa una forte empatia per le creature invisibili che popolano l'isola. Dapprima frenato dalla sua fedeltà alle gerarchie militari, si lascerà presto divorare – e trasfigurare – dalla sconvolgente forza delle sue percezioni. Finirà con lo schierarsi dalla parte di quella terra vibrante, delle sue esuberanti forze naturali e della sua anima indomabile. Ma che fine faranno il suo equilibrio interiore, per non dire la sua umanità, di fronte a questo calvario?

Sorta di fiaba animista ambientata in un contesto magico, in bilico fra trance sciamanica e creazione artistica, *Fuochi* è uno di quei rari fumetti che subito dopo l'uscita venne già salutato come capolavoro. Prima di questa allegoria della lotta tra natura e cultura, pochi autori avevano immaginato l'uso del colore come parte decisiva della narrazione. Optando per un fumetto intensamente visivo e cromatico, Lorenzo Mattotti e "Jerry Kramsky" hanno aperto nuovi orizzonti al medium. Mattotti evita un approccio esplicito e una cronologia razionale, e attraverso la storia incoraggia una dimensione onirica, facendo vibrare i colori di un potere quasi organico. Mozzafiato dall'inizio alla fine, *Fuochi* ha rivelato Mattotti come uno dei grandi maestri europei del fumetto. **NF**

La ballata di Halo Jones 1984

Alan Moore Ian Gibson

Prima edizione IPC Magazines (Gran Bretagna)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953);
Gibson (Gran Bretagna, 1946)
Genere Per ragazzi, fantascienza



Letture simili
Return of the Taxidermist John Wagner e Ian Gibson
La lega degli straordinari gentlemen Alan Moore e Kevin O'Neill
The Spider Moon Kate Brown
V for Vendetta Alan Moore e David Lloyd

Halo Jones è un personaggio insolito per un'antologia di fantascienza per ragazzi, per il semplice motivo che è una donna. La scelta anticonvenzionale dello sceneggiatore Alan Moore di introdurre una protagonista femminile priva di particolari abilità è stata abbondantemente ripagata, e oggi Halo Jones è uno dei personaggi di *2000AD* ricordati con più affetto.

Halo Jones è una ragazza media del ceto più basso della società del cinquantesimo secolo. Vive nel Cerchio, un ghetto volante senza sbocchi dove regnano il crimine e la disoccupazione. Nel corso di tre libri, Halo Jones cerca di elevarsi al di là della sua estrazione sociale, ma viene continuamente rimessa al suo posto. Il primo libro racconta la sua vita nel Cerchio e la sua fuga, il secondo il suo lavoro di hostess durante un lungo viaggio interstellare, e il terzo la sua carriera nell'esercito.

"L'aria fresca? Sì, mi sembra di averla respirata, una volta. Sapeva di pesce."

Come tutta la migliore fantascienza, Moore utilizza il mondo di Halo Jones per esaminare i mali della società contemporanea. Il mondo di Halo Jones trabocca di aspetti straordinari, che tuttavia non attenuano la schiacciante disuguaglianza sociale o il senso di impotenza: è un mondo completamente fantastico, ma terribilmente ordinario. I tre libri permettono a Moore di far esplodere la sua straordinaria immaginazione, in particolar modo nella descrizione di una battaglia su un pianeta talmente gigantesco che il suo campo gravitazionale dilata il tempo. Le tavole eleganti di Ian Gibson si sposano perfettamente ai tratti più femminili della storia, ma si scatenano quando è il momento di descrivere elementi fantastici e riempiono ogni vignetta di innumerevoli dettagli. Halo Jones è una lettera d'amore agli umili di questo mondo. **BD**

Odile et les Crocodiles 1984

Chantal Montellier

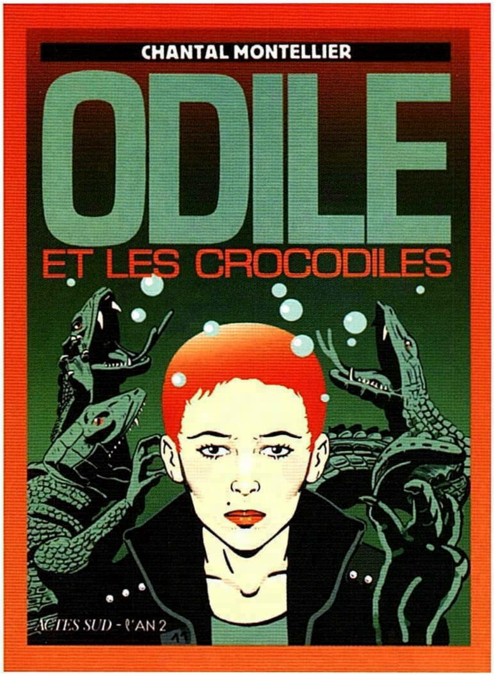
La carriera di Chantal Montellier inizia nel 1970, quando era una delle pochissime rappresentanti del gentil sesso in un mondo di soli uomini. Questo volume cercò di contrastare la classica immagine della donna nel fumetto francese e, più in generale, di combatterne la misoginia. Esso sfrutta molti dei meccanismi del thriller, ma in questa variante femminista l'eroina non è la vittima, bensì il carnefice.

L'attrice Odile B passa all'offensiva dopo che un giudice ha assolto i tre uomini che l'hanno violentata, accusando oltretutto lei di averli provocati. Armata di taglierino, Odile elimina diversi uomini, tra cui uno psicanalista che si era offerto di curarla dalla sua "isteria" risvegliando il suo desiderio sessuale. I "coccodrilli" del titolo sono costantemente in agguato tra capitoli e vignette, salvo irrompere nei momenti chiave. Rappresentano l'inconscio represso della società in cui vive la Montellier.

"I miei stupratori appartenevano a una 'famiglia rispettabile'... il giudice si aspettava che fossi loro riconoscente."

Nell'estetica post-punk dell'autrice, vistose sfumature verdi saturano disegni eleganti e realistici, e testi, numeri e indicazioni invadono le vignette. Nel distopico mondo evocato, gli spazi pubblici hanno ceduto il passo a sinistri centri commerciali. Alcuni degli elementi grafici enfatizzano la mercificazione del sesso e della cultura. Ma le mura della città – e del volume – fungono da centri di resistenza, con i loro simboli anarchici, i loro murales anticapitalisti, le loro citazioni di Pier Paolo Pasolini. Sparpagliati per le tavole ci sono poi frammenti di carta su cui sono leggibili i nomi "Giuditta" e "Oloferne", che conferiscono sfumature bibliche agli atti di Odile. In Italia la Montellier è stata pubblicata dalle riviste *Totem*, *Alter Linus* e da *Coconino Press*. **AM**

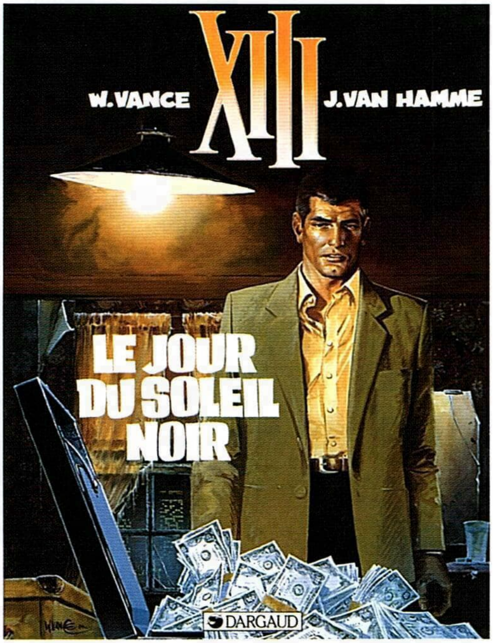
Traduzione titolo in italiano *Odile e i coccodrilli*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autore Francia (1947)
Genere Avventura, satira



Altre opere di Chantal Montellier
Tchernobyl mon amour
Julie Bristol: Faux sanglant
Social Fiction
Les damnés de Nanterre

XIII
Il giorno del Sole Nero 1984

Jean Van Hamme William Vance



Titolo originale *XIII: Le jour du soleil noir*
Prima edizione Dupuis (Francia)
Autori Van Hamme (Belgio, 1939); Vance (Belgio, 1935) **Genere** Avventura

Il numero romano per indicare il tredici, XIII, è tatuato in basso sul collo di un uomo sconosciuto, trovato vivo per miracolo su una costa degli Stati Uniti, con una pallottola in testa. Viene salvato da un anziano pescatore e guarito, ma la ferita da proiettile ha cancellato la sua memoria. Non ha con sé documenti né altri oggetti. E solo due indizi sono utili a capire chi possa essere: una chiave cucita nel colletto della camicia e lo strano tatuaggio. Quando la sua vita è nuovamente messa in pericolo, inizia una disperata ricerca per ritrovare la propria identità.

Ispirato al romanzo di Robert Ludlum *The Bourne Identity*, Jean Van Hamme sviluppa *XIII* in una direzione personale. La caratterizzazione convincente e la trama complessa di questo thriller hanno fatto presa sul pubblico francofono per più di vent'anni, attraverso gli episodi pubblicati sul settimanale *Spirou* e in 19 album. Invischiato in un gioco crescente di bluff e doppi giochi, diventa sempre più difficile per il lettore di *XIII* sapere di chi fidarsi. Le tensioni sono accentuate dall'assassinio di un Presidente degli Stati Uniti liberale sullo stile Kennedy; le tracce dei responsabili possono condurre ai corridoi del potere a Washington. Cospirazioni e contro-cospirazioni, segreti di vite passate e cadaveri, terribili torture psichiatriche in carceri di massima sicurezza, il Ku Klux Klan e altri elementi si intrecciano ai vari alias di XIII – ma quali tra questi è reale? E se non lo fosse nessuno? Il disegnatore William Vance racconta con crudo realismo e una chiarezza cristallina nella composizione. Molti dei suoi personaggi sono velati ritratti di celebrità, tra cui Lee Marvin e Henry Kissinger. **PG**

"Il medico che si prese cura di me era contento che i miei riflessi e istinti fossero intatti... E il mio istinto mi dice che non sono un assassino."

Letture simili
Largo Winch Jean Van Hamme e Philippe Francq
Michael Logan Jean Van Hamme e André Beautemps
SOS Felicità (*SOS Bonheur*) Jean Van Hamme e Griffo
Thorgal Jean Van Hamme e Grzegorz Rosiński

Usagi Yojimbo 1984

Stan Sakai

Prima edizione Thoughts and Images (USA)
Autore Giappone-USA (1953)
Genere Avventura **Riconoscimenti** Premio Eisner come talento meritevole di attenzione (1996)

Il coniglio antropomorfo Miyamoto Usagi (in giapponese usagi significa coniglio) è un *ronin* (samurai senza padrone); intraprende un viaggio che lo porta ad attraversare un Giappone medievale colmo di misteri, intrighi, e qualche demone sovrannaturale. Per la sua trama, Stan Sakai si ispira alla cultura, la politica e il folklore del Giappone del XVII secolo, senza mancare per esempio di fare riferimenti diretti ad arti (l'aquilone) e mestieri specifici (ceramista, spadaccino). I personaggi di Sakai agiscono in un mondo dai contorni ben definiti e dettagliati; Usagi incontra individui di ogni estrazione sociale, siano essi buoni o cattivi. Sempre disposto ad aiutare i bisognosi, non esita ad affrontare il pericolo, perché quello è il destino del *ronin*.

Molte delle storie di Usagi si esauriscono in uno o due episodi, ma il viaggio in cui si è imbarcato Sakai è lungo. Tra queste ci sono "Dragon Bellow Conspiracy", che mostra il signore feudale Noriyuki e Ame Tomoe, alla quale è romanticamente interessato il nostro eroe; "Grasscutter", in cui Tomoe è alla ricerca di una leggendaria spada; e "Samurai", la storia dell'addestramento di Usagi sotto la guida del vecchio leone Katsuichi. Usagi incontra personaggi ricorrenti come il cacciatore di taglie Murakami Gennosuke; il clan ninja Neko e Komori; l'enigmatico Jei, che dice di essere messaggero degli Dei; il figlio di Usagi, Jotaro; e la ladra e intrattenitrice Kitsune.

Le storie sono spesso caratterizzate da umorismo, con racconti leggeri alternati a episodi più drammatici. Non mancano azione e violenza, ma le brutalità sono attenuate dallo stile cartoonesco di Sakai e dalle sua abilità di disegnare espressioni sempre diverse e buffe. **NFI**

Il Collezionista 1984

Sergio Toppi

Prima edizione L'Isola Trovata (Italia)
Autore Italia (1932-2012)
Genere Fantastico, storico

Il Collezionista è il solo personaggio ricorrente in tutta la carriera di Toppi. Un uomo la cui vita è votata alla ricerca di oggetti estremamente rari, perlopiù sconosciuti e misteriosi, che ricerca viaggiando nel tempo e nello spazio. È anche un uomo pericoloso, disposto ad appropriarsene con ogni mezzo. Ed è infine una persona distinta ed elegante, la cui passione non è motivata da interessi economici, ma dal puro anelito all'unicità, da raggiungere con il possesso di manufatti irripetibili.

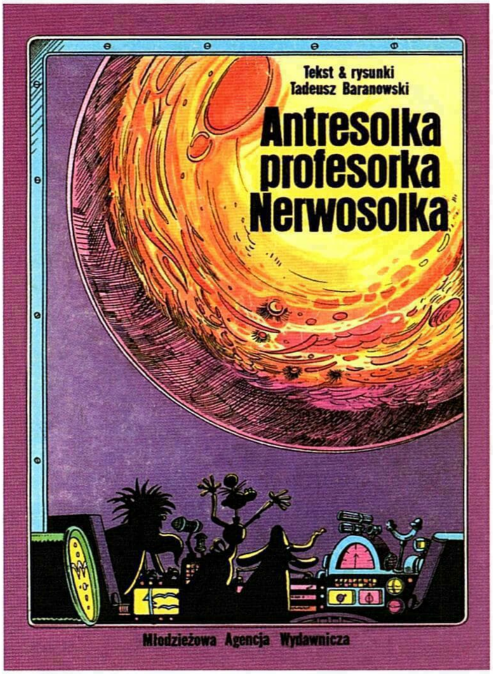
Le atmosfere magiche e spirituali di Toppi sono qui espresse al meglio, ma in una direzione differente dalla (almeno apparente) ispirazione cristiana dei suoi lavori per i settimanali cattolici *il Giornalino* e *Messaggero dei Ragazzi*: più vicina al panpsichismo che al cattolicesimo, la serie offre uno sguardo animistico sulla bellezza della natura e degli oggetti e sulla loro intima Verità.

Dopo anni di lavoro nell'animazione pubblicitaria per la tv (soprattutto per Carosello) presso lo Studio Pagot, Toppi debutta a metà degli anni Sessanta per il *Corriere dei Piccoli*, e inizia presto a produrre le sue opere di ambientazione storica, collaborando con *Linus*, *Sgt. Kirk* e l'editore Bonelli, oltre che con case editrici letterarie come abile illustratore. Il suo stile visivo è tra i più personali dell'intera scena europea, ammirato da autori come Frank Miller o David B., ed esplicitamente seguito da Walter Simonson. La sua linea è caratterizzata da un tratteggio denso e ipnotico fatto di dettagli e arabeschi. I suoi layout sono spesso composti da singole splash-page, che pongono figure totemiche in imponenti primi piani, e conducono lo sguardo a una magnetica contemplazione **MS**

Antresolka profesorka Nerwosolka 1985

Tadeusz Baranowski

Traduzione titolo in italiano *Soppalco professor Nerwosolka*
Prima edizione MAW (Polonia)
Autore Polonia (1945)
Genere Per ragazzi



Altre opere di Tadeusz Baranowski
Forever na zawsze (Orient Men: per sempre e per tutti)
Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko (Da dove viene la soda e altre storie brevi)
Na co dybie w wielorybie czubek nosa eskimosa (Perché un eschimese ficca il naso in una balena)

Antresolka profesorka Nerwosolka di Tadeusz Baranowski fu pubblicato per la prima volta in volume nel 1985. Era rivolto a un pubblico giovane e conteneva due storie: una sull'esplorazione dello spazio e l'altra sui viaggi in mare. In ogni modo, questo non era fumetto d'avventura per bambini alla *Tintin*: conteneva trame del tutto assurde, creature fantastiche, protagonisti deviati e stravaganti giochi di parole, il tutto disegnato in uno splendido stile moderno, ricco di audaci sperimentazioni, colori surreali e figure espressioniste.

La trama di *Antresolka profesorka Nerwosolka* non è che un pretesto per l'esplorazione – non dello spazio o dei sette mari, ma di una forma d'arte. Il lavoro di Baranowski viene talvolta, a ragione, paragonato con la

"Alzati in piedi e aiutami a tirare su questo fumetto."

serie *Philémon* di Fred, di cui condivide la stessa fascinazione per il medium fumetto e la comprensione che esso sia un mezzo di valore nelle mani di un abile artista. La professoressa Nerwosolek, protagonista del fumetto, e la sua domestica Entomologia sono rimasti i due personaggi più celebri della produzione di Baranowski. È in questa serie che l'autore si è spinto oltre le consuetudini del fumetto, creando capolavori visivi ricchi di umorismo e fascino.

Tadeusk Branowski ha pubblicato la sua prima strip nel 1975 sulla rivista polacca *Świat Młodych*, diventando presto uno dei fumettisti più rappresentativi della Polonia della fine del comunismo. Le sue storie umoristiche si fecero sempre più surreali, offrendo una perfetta via di fuga dalla grigia realtà di una paese che negli anni Ottanta era in ginocchio. Baranowski è praticamente sconosciuto fuori dalla Polonia, anche se tra il 1984 e il 1985 ha pubblicato alcune storie brevi sulla rivista belga *Tintin*. **MB**

Socker-Conny 1985

Joakim Pirinen

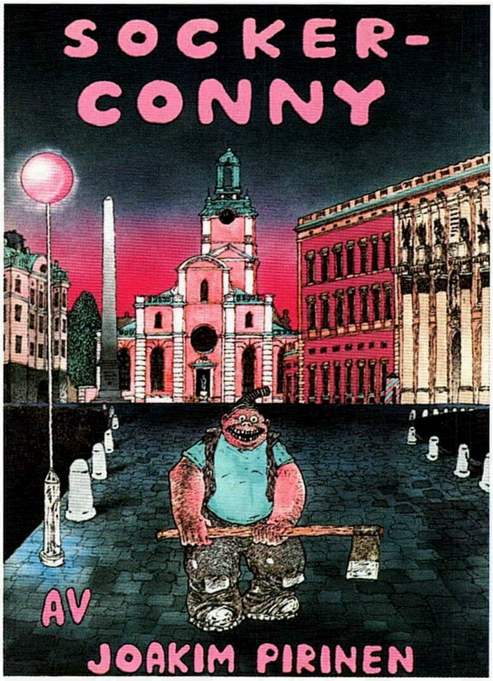
Socker-Conny è stato il graphic novel svedese di maggior successo degli anni Ottanta. La sua pubblicazione nel 1985 segnò un momento fondamentale di svolta nel mondo del fumetto svedese verso un approccio più maturo, e rese il suo autore una celebrità.

Socker-Conny (che letteralmente significa Zucchero-Connie) racconta la storia di un tipo ingenuo e anarchico. È un bambino nel corpo di un adulto che non conosce le inibizioni di un "normale" cittadino. All'inizio della storia tenta di rubare della creta da un negozio di giocattoli ma viene scoperto e multato. Anche se si tratta solo di una piccola somma, non è comunque in grado di pagare, e tenta qualche lavoro per tirare su dei soldi, ma fallisce sempre, distruggendo tutto ciò che gli passa per le mani e finendo così in debito di un sacco di soldi con tutti. La storia di Pirinen è una brillante satira della società svedese dell'epoca degli yuppie; riesce a essere sia realistica che surreale, muovendosi agilmente tra le due dimensioni narrative.

"Sei hai un bel bastone di ferro puoi ribaltare il mondo intero!"

Socker-Conny fu stampato in bianco e nero, enfatizzando le efficaci ed espressive chine di Pirinen e il suo instancabile tratteggio che riempie di dettagli ogni vignetta. L'autore sperimentò molto dal punto di vista della costruzione della tavola, trovando sempre nuovi modi di organizzare le vignette, e arricchendo così l'esperienza di lettura. Queste pagine appaiono tuttora moderne e fresche, quasi di più che venticinque anni fa. Pirinen da allora ha realizzato diverse altre graphic novel, oltre ad aver scritto narrativa e testi per il teatro – sempre apprezzato dalla critica – e oggi è meritatamente riconosciuto come il padre del fumetto alternativo svedese. **FS**

Prima edizione *Galago* (Svezia)
Autore Svezia (1961)
Genere Satira
Influenza su Christina Alvner

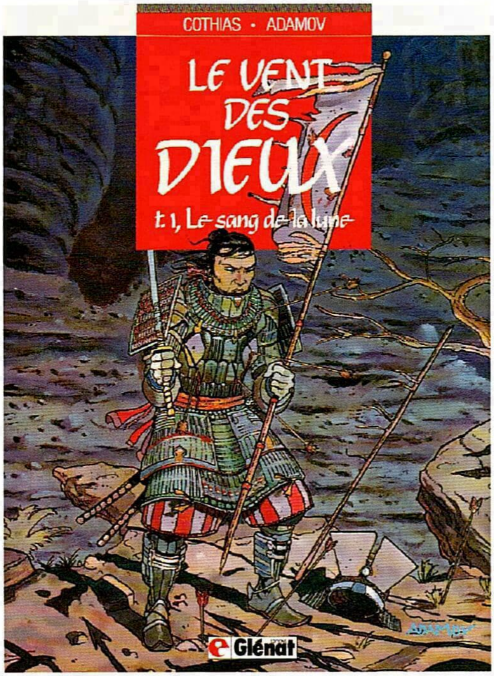


Letture simili

Bosnian Flat Dog Max Andersson e Lars Sjunnesson
Drafted for Life Joakim Pirinen
Il grande male (***L'Ascension du haut-mal***) David B.
Pixy Max Andersson
The Bear Family Joakim Pirinen

Il vento degli dei
Il sangue della luna 1985

Patrick Cothias · Philippe Adamov



Titolo originale *Le vents des dieux: tome 1, Le sang de la lune*
Prima edizione Glénat (Francia)
Autori Cothias (Francia, 1956); Adamov (Francia, 1948)
Genere Avventura

Questa complessa avventura che ha per tema intrighi di corte e disfide tra samurai è ambientata nel Giappone del XIII secolo, un periodo storico in cui l'autorità imperiale non era saldissima e numerosi shogun si affrontavano per il potere. Il titolo *Il Vento degli Dei* fa riferimento al vento che in teoria spazza via le spoglie mortali affinché gli individui possano reincarnarsi.

Nel primo volume i lettori fanno conoscenza con Qin Chen, un giovane guerriero che non gode più della fiducia del suo signore, incaricato di sottomettere un manipolo di ribelli assistito da un selezionato gruppetto di samurai suoi amici. L'intento iniziale di Patrick Cothias era quello di creare qualcosa di più di un semplice fumetto d'avventura. Gran parte del primo volume è quindi dedicata alle conversazioni tra samurai durante il lungo viaggio, approfondendone credenze e ideali. Sul finire volteranno le spalle a Qin Chen, che vedremo cadere per mano dei ribelli. La sua amante, una delle tante concubine dello shogun, abbandona poi il suo signore, diffidandolo dallo sfidare gli dei, quindi allontanandosi al galoppo alla ricerca del suo amato. Nonostante la validità della sceneggiatura di Cothias, la ribalta è però rubata dai disegni. Adamov illustra la vicenda con un tratto lieve e particolareggiato. Gli ambienti, le situazioni, sono sempre ornate ed eleganti, grazie anche alle diverse armature e acconciature dei guerrieri samurai. Sebbene sia presente qualche rigidità, vi sono momenti – la scena della morte di Qin Chen che si trasforma il un acquario di pesci rossi, per esempio – che presagiscono la qualità degli eventi a venire nei volumi successivi. **FJ**

"È molto lusinghiero (e arricchisce molto) lavorare con i miei collaboratori…"

Patrick Cothias

Altre opere di Philippe Adamov

Dayak
La maledizione di Zener con Jean-Christophe Grangé
Les eaux de Mortelune con Patrick Cothias
L'impératrice rouge con Jean Dufaux

Il Teorema di Bell 1985

Matthias Schultheiss

Titolo originale *Le Théorème de Bell*
Prima edizione L'Echo des Savanes (Francia)
Autore Germania (1946)
Genere Avventura, fantastico

Il trentottenne Shelby è in prigione, condannato all'ergastolo. Per ottenere la liberazione, il detenuto americano accetta di fare da cavia in un programma di sperimentazione medica. Dopo che i primi esperimenti si rivelano particolarmente aggressivi, evade di prigione ma si ritrova a dover imparare a gestire gli strani e imprevedibili effetti delle misteriose sostanze che gli sono state somministrate. Periodicamente colto da forti allucinazioni che sembrano provenire da un'altra realtà, Shelby raggiunge il Labrador. Qui, isolato nella natura selvaggia, s'imbatte nel nascondiglio, nei resti e nel diario di Mark Amselstein, un fisico di Amburgo.

Braccato da misteriosi inseguitori che adottano misure alquanto drastiche, Shelby si spaccia per Amselstein e riesce a imbarcarsi su un volo diretto in Germania. Una volta in Europa, però, le cose non sembrano andare meglio: perseguitato ancora da quelle inspiegabili allucinazioni, Shelby sente la sua identità essere erosa, e i ricordi di Amselstein iniziano a prevalere. Disperato, s'immerge nella lettura del diario, le cui ricerche vertono sul teorema di Bell. In fisica quantistica, il teorema di Bell postula che ogni singola parte dell'universo sia in nascosta e immediata relazione con qualsiasi altra parte.

Matthas Schultheiss imbastisce un'affascinante trama sul tema dei viaggi allucinogeni, sviluppando personaggi estremi e atmosfere tetre e crepuscolari. Con uno stile grafico intenso ed espressionista rafforzato dall'uso di colori saturi riesce a creare un'atmosfera di violento realismo che lascia però ampio spazio alla fantasia. Una combinazione affascinante e molto personale. **NF**

Les Errances de Julius Antoine 1985

Serge Le Tendre Christian Rossi

Traduzione titolo in italiano *Le tribolazioni di Jules Antoine* **Prima edizione** L'Echo des Savanes (Francia)
Autori Le Tendre (Francia, 1946); Rossi (Francia, 1954)
Genere Drammatico

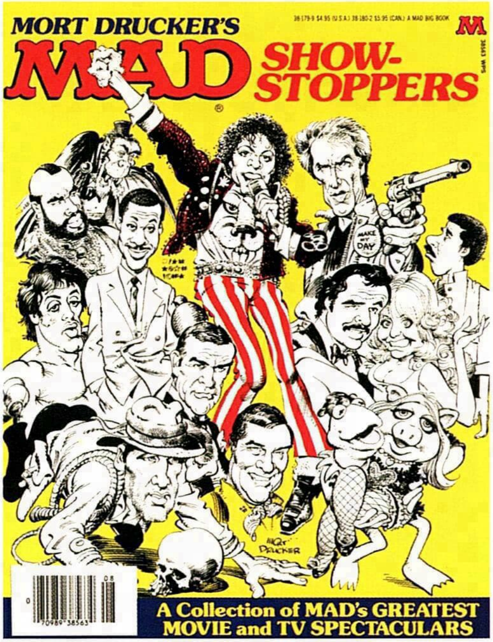
Quando Serge Le Tendre e Christian Rossi idearono Julius Antoine, nel 1985, erano entrambi già autori affermati e di successo. Il personaggio che dà il nome alla serie è un classico e sofisticato architetto, con una elegante ragazza avvocato chiamata Clemence e una macchina convertibile. La sua vita cambia totalmente, tuttavia, quando un casuale incontro con alcuni vecchi amici della ragazza dà inizio a una sua crescente ossessione per la loro figlia adolescente, Lea. Da qui la vicenda si addentra in tematiche più noir quando Antoine s'imbatte nel cadavere della ragazza e inizia a scappare dalla polizia.

In questa sua ricostruzione di un omicidio sordido, suburbano, l'opera richiama il grande regista della *Nouvelle Vague* Claude Chabrol. La vicenda si snoda con fredda logica inquietante e, alla pari di Antoine stesso, i lettori non sono mai del tutto certi della sua innocenza o meno. Il genio di Le Tendre è stato quello di ideare un protagonista non piacevolissimo che potrebbe benissimo essere l'assassino. Antoine ci viene mostrato mentre guarda per strada ragazze molto più giovani di lui, e il suo *lolita-complex* è più che evidente. La sua ossessione per Lea inizia prima ancora di averla incontrata, ed è fin troppo credibile che una tale fissazione possa essere sfociata in un omicidio. Ed è ancora un grande merito di Le Tendre essere riuscito a raccontare un personaggio per cui, nonostante tutto, si riesce a simpatizzare, anche mentre è braccato dalla polizia. I disegni di Christian Rossi riescono benissimo a catturare il mix di disperazione e carnalità che permea l'opera, e la sua evocazione della piccola cittadina francese è mozzafiato. **DAR**

Mort Drucker's MAD Show-Stoppers 1985

Autori vari Mort Drucker

Traduzione titolo in italiano *Mort Drucker presenta un numero da applausi a scena aperta di MAD*
Prima edizione EC Comics (USA) **Autore** USA (1929)
Genere Parodia **Riconoscimenti** Premio Reuben (1987)



Letture simili
Doonesbury Gary Trudeau
MAD about the 60s Artisti vari e Mort Drucker
MAD about the 70s Artisti vari e Mort Drucker
MAD about the 80s Artisti vari e Mort Drucker
Pogo Walt Kelly

L'artista J. Scott Campbell scoprì i disegni di Mort Drucker quando aveva otto anni. All'epoca era ossessionato da una copertina di *MAD Magazine* in cui la mascotte della rivista vestiva i panni Yoda di *Guerre Stellari*. All'interno c'era una parodia dal titolo *L'Impero Fallisce Ancora*. Campbell amava il soggetto in questione, ma furono i disegni la vera rivelazione: "Non ho mai visto disegni così simili alla realtà, ma allo stesso tempo così oltraggiosamente caricaturali e così divertenti".

Le esperienze lavorative di Drucker lo prepararono a quella che sarebbe stata la sua ragion d'essere: disegnare parodie di film e serie televisive. Alla DC Comics raffinò la sua versatilità correggendo i lavori di altri artisti, padroneggiando una miriade di stili e strumenti. In seguito accettò incarichi per ogni genere di fumetto, acquisendo un ampio vocabolario visivo.

"Non è che azzeccasse una somiglianza una volta, ma tante, tantissime volte."

J. Scott Campbell, fumettista

Nel suo lavoro freelance Drucker elaborò diverse influenze: per le illustrazioni prese come riferimento Robert Fawcett e Austin Briggs; per l'umorismo attinse da Albert Dorne; per le caricature, al brillante lavoro di Ronald Searle e Al Hirschfeld, noto per i suoi ritratti di celebrità. Questo amalgama diede vita a uno stile personale e inconfondibile, che gli aprì le porte di *MAD Magazine* nel 1956.

MAD Show – Stoppers è una raccolta di parodie dagli anni Sessanta e Settanta, fra i periodi più fertili di Drucker. Vi si ritrovano volti familiari: John Wayne in *True Fat* (parodia di *True Grit/ Il Grinta*, che diviene *Il Grasso*); Marlon Brando in *The Oddfather/Lo Strambino* (*The Godfather/Il Padrino*) e Robert De Niro in *Raving Bully* (cioè *Raging Bull*: da *Toro Scatenato* a *Bulletto Infuriato*). **TRL**

Sambre 1985

"Balac" "Yslaire"

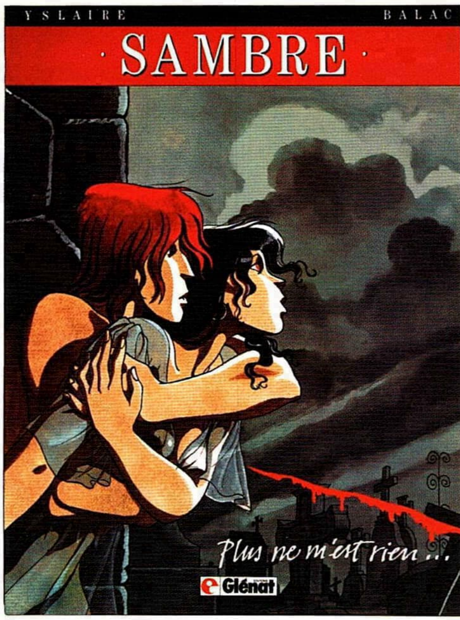
Nel 1985 Bernard Hislaire ha voluto creare una *histoire d'amour* che potesse emulare le tragedie romantiche lette in gioventù. Firmandosi Yslaire, e con una sceneggiatura di Balac, ha dato il via a *Sambre*, una cupa storia di amore contrastato *fin de siècle*.

Protagonisti ne sono Bernard Sambre, un giovane aristocratico ai tempi della terza Rivoluzione Francese del 1848, e Julie, una ladruncola zingara dagli occhi color sangue. Trattando temi come sesso, follia, gelosia e costi personali della politica, Yslaire racconta il destino di un lignaggio maledetto ne "La Guerra degli Occhi". Nella scena d'apertura, Hugo, il padre di Bernard, commette suicidio, convinto che la sua dinastia sia condannata. Bernard incontra Julie, è ripudiato dalla propria famiglia, e la segue a Parigi. Qui sono separati dai tumulti rivoluzionari. Il quinto e il sesto volume (dei dodici pianificati) introducono invece la generazione successiva, presentandoci il figlio di Bernard e Julie, Bernard-Marie.

"Guai a colui che ama una ragazza con gli occhi di bragia, piangerà per il resto dei suoi giorni…" **Hugo Sambre**

Sebbene intrigante e ben poco didascalico, a far spiccare *Sambre* rispetto ad altri melodrammi del fumetto europeo è l'aspetto visivo: pressoché monocromatico, eccetto ricorrenti incursioni cremisi concentrate su dettagli come vino, sangue, zanne, capelli, occhi, labbra. Il colore rosso diventa così un personaggio a tutti gli effetti della storia, in particolare dei momenti più intensamente emotivi o erotici. Dal secondo volume, Yslaire si è occupato anche della sceneggiatura. Ha poi iniziato a rivedere digitalmente la sua opera, con "director's cut" che hanno contribuito ad ampliare la prospettiva dell'epica. Nel 2007 ha poi avviato un prequel multi generazionale, *La guerre des Sambre*, disegnato da veri artisti. **TRL**

Prima edizione Glénat (Francia)
Autori Yannick le Pennetier (Francia, 1954); Bernard Hislaire (Belgio, 1957)
Genere Romantico



Letture simili
Memorie del XXesimo cielo (*Mémoire du XXème ciel*) Yslaire
Sasmira Laurent Vicomte
La guerre des Sambre Autori vari e Yslaire

Comixtlán 1985

Luis Fernando

Prima edizione Editorial Resistencia (Messico)
Autore Messico (anno di nascita sconosciuto)
Genere Umorismo per adulti, alternativo
Influenzato da Robert Crumb

Comixtlán è forse l'esempio più rappresentativo, nella forma e nello spirito, del fumetto alternativo messicano del XX secolo. Il volume raccoglie materiale originariamente pubblicato su quotidiani e riviste tra il 1985 e i primi anni Novanta, compresi fumetti apparsi sulla principale rivista alternativa a fumetti del Messico dell'epoca – *El Gallito Inglés* – paragonabile alla rivista francese *Métal Hurlant*.

Comixtlán (in lingua azteca, "il luogo delle scimmie") raccoglie i lavori del Luis Fernando più maturo, già collaboratore di periodici come Másomenos e Unomásuno, e considerato un pioniere della narrazione disegnata nel suo paese. I fumetti in bianco e nero di Fernando uniscono l'iconografia del folklore messicano con uno sguardo alla tradizione grafica del fumetto underground americano ed europeo. I suoi racconti spaziano dai toni poetici alle parodie politiche e alle allegorie storiche.

Fernando, noto anche per il bizzarro personaggio di Yoni Latorta, possiede una raffinatezza quasi lirica e le sue opere sono intrise di un senso di appartenenza al Messico tutt'altro che meramente nazionalistico. Nel suo fare costantemente riferimento alla complessa vicenda storica del suo paese, l'autore elabora un immaginario critico contro l'impatto del cattolicesimo sul Messico e contro il monolitico stato messicano, senza però scadere nel paternalismo. Le sue figure umane e animali, come quelle del grande Edward Gorey, sono belle in modo quasi ingannevole, e rivelano toni oscuri, intrisi della sanguinarietà dell'immaginario dei martiri cattolici. Con la sua combinazione di moderno e di tragico, *Comixtlán* offre una sintesi grafica di cosa significhi essere messicani. **EPr**

Munou no hito 1985

Yoshiharu Tsuge

Traduzione titolo in italiano *L'uomo inutile*
Prima edizione Nihon Bungeisha (Giappone)
Autore Giappone (1937)
Genere Autobiografia

Yoshiharu Tsuge è noto per l'uso dei metodi del "romanzo dell'io" (autobiografia) nei suoi fumetti, detti anche "fumetti dell'io". Nell'autobiografia giapponese esistono infatti due filoni: uno incentrato sui personaggi pubblici (*jiden*) e un altro che racconta vicende private (*watakuchi*). I lavori di Tsuge appartengono al secondo. Lo scrittore Chokitsu Kurumatani scrisse in proposito: "Il romanzo dell'io mette in discussione le radici dell'esistenza del singolo individuo... questa scomoda e misteriosamente sconosciuta parte di noi che si nasconde nella routine quotidiana". Per scavare nel profondo del loro io, gli scrittori di "romanzi dell'io" non mostrano gli eventi per come sono realmente accaduti: li camuffano nella finzione. I lettori di *Munou no ito* di Tsuge non sempre hanno compreso questa distinzione, e c'è chi ha cercato l'autore sulle sponde del fiume Tama a vendere pietre ornamentali, come il protagonista di questo graphic novel, Sukezo Sukegawa. Il fumetto narra di un uomo che fatica a tirare avanti decentemente e che cerca di tirare su qualche soldo nel "tran tran della vita quotidiana".

A una lettura più attenta, la storia ha a che fare col tentativo di evitare la sofferenza e affrontare la morte. Tsuge crede nella scomparsa dell'io buddista: "Ciò che chiamiamo 'mu' significa perdita di sé, perdita dell'io. E perdere se stessi è perdere le proprie ansietà, le proprie sofferenze". L'approccio di Tsuge alla mortalità è nell'intenderla "evaporazione, per divenire un punto nell'orizzonte". Questo spiega come mai molti suoi personaggi siano ritratti di spalle, immersi nella nebbia: perché esistono a cavallo tra il mondo dei morti e quello dei vivi. **DI**

La sopravvissuta 1985

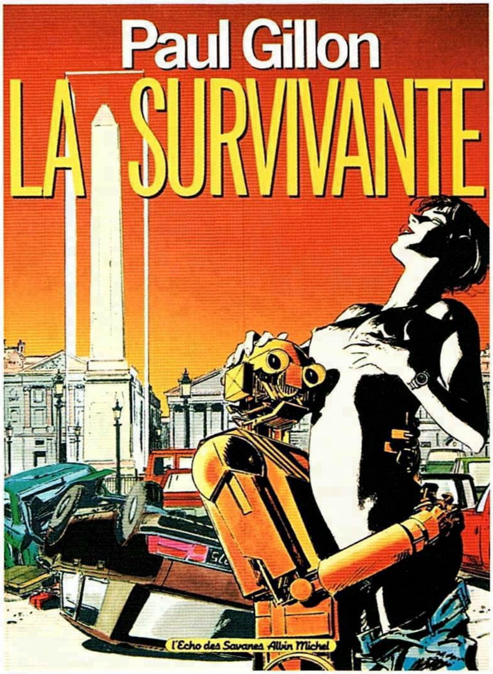
Paul Gillon

Titolo originale *La survivante*
Prima edizione Albin Michel (Francia)
Autore Francia (1926–2011)
Genere Fantascienza

Quando iniziò a lavorare a *La sopravvissuta*, Paul Gilon era già un veterano della *bande dessinée*, con oltre quarantacinque anni di esperienza alle spalle. La sua estesa bibliografia contribuisce a spiegare il costante ed elevato livello delle sue pagine – non c'è una tavola che non sia splendidamente funzionale – ma altresì a capire perché questo suo soggetto postatomico, pure sviluppato nella seconda metà degli anni Ottanta, abbia un che di datato. Nonostante la sua eroina trascorra gran parte del suo tempo a petto nudo, resta comunque un fumetto erotico tra i più casti in assoluto.

Nel primo dei quattro volumi che costituiscono la saga, la giovane Aude emerge da una grotta in cui si era ritrovata intrappolata e scopre i suoi compagni ridotti in cenere. Presume che ci sia stato un qualche disastro nucleare e si precipita a Parigi sperando di trovarvi altri sopravvissuti. Il suo principale problema è quello di soddisfare i propri appetiti sessuali e, fortunatamente per lei, un esercito di robot attende solo di poter appagare ogni suo bisogno. Si è ormai rassegnata a risolvere il problema con ausili meccanici quando ecco comparire un umanissimo astronauta, cosa che però ingelosisce il precedente amante meccanico. Nei seguenti volumi, Aude darà alla luce un bambino e incontrerà altri sopravvissuti.

La trama de *La sopravvissuta* comprende lunghe sequenze introspettive in cui la protagonista riflette sulla natura dell'esistenza. Gillon è un disegnatore che cura molto il tratto, e la colorazione di molte edizioni gli ha reso un pessimo servizio, tranne proprio i volumi *L'Echo des Savanes/Albin Michel*. **FJ**



"Quanta polvere nell'aria! Cos'è quella luce gialla? Dio mio! Purché non sia quello che penso!"

Altre letture
La dernière des salles obscures con Denis Lapiére
I Naufraghi del Tempo (*Les naufragés du temps*) con Jean-Claude Forest
Nausicaa e la valle del vento (*Kaze no Tani no Naushika*) Hayao Miyazaki

Druuna
Morbus Gravis 1985

Paolo Eleuteri Serpieri

Prima edizione *Charlie* (Editions du Square, Dargaud) (Francia) **Autore** Italia (1944)
Genere Fantascienza, erotico
Riconoscimenti Premio Harvey (1995)

In un futuro flagellato da un virus (il morbus gravis) che trasforma gli umani in organismi deformi, Druuna è una bella donna che scopre come la Terra sia stata avvelenata, distrutta e dimenticata. Gli umani reduci sono abbandonati a fluttuare alla ricerca di una nuova casa a bordo di un'astronave chiamata "La Città", e vivono solo per perpetuare l'esistenza di Lewis, il primo comandante della nave, fuso a un computer (Delta) progettato per tenerlo in vita. Il solo rimedio al virus è un antidoto, un siero di cui ha bisogno anche suo marito, Shastar. Druuna parte quindi alla ricerca del siero, per recuperare il quale si trova anche a prostituirsi e subire violenze da mutanti, mostri e uno scienziato pazzo

Al cuore di queste avventure di fantascienza post-apocalittica ci sono le nudità e le attività sessuali di Druuna: combattere contro uomini, mostri e macchine comporta il doversi concedere senza troppe remore. Modellata sull'attrice Valérie Kaprisky, Druuna è descritta come una ninfomane, cui piace fare sesso anche se costretta a forza. Considerata la sua attitudine remissiva, associata a situazioni strambe e perverse, l'atmosfera generale è intrisa di una prospettiva maschilista alquanto sadica, al servizio di antiche fantasie sessuali su donne-oggetto.

Le abilità di Serpieri sono quelle di un ex pittore visibilmente innamorato del disegno al tratto e dei volumi, nel solco di maestri argentini come il primo Alberto Breccia o Arturo Del Castillo, più tardi fusi al pointillisme di Moebius e Caza. Dopo il debutto nel fumetto western classico, Serpieri si è dato alla fantascienza negli anni Ottanta, lavorando per la rivista *Orient Express*. **MS**

Calvin e Hobbes 1985

Bill Watterson

Prima edizione United Press Syndicate (USA)
Autore USA (1958)
Genere Umorismo
Collection *The Complete Calvin and Hobbes* (2005)

Seguendo una delle formule più semplici per qualsiasi fumetto, ma offrendo anche uno dei risultati più brillanti, *Calvin and Hobbes* di Bill Watterson è stata la striscia quotidiana più amata fra quelle emerse nell'ultimo quarto del XX secolo. E il fatto che sia uscita per soli undici anni contribuisce al suo fascino sempreverde. Rileggendo *Calvin and Hobbes* oggi, si è subito colpiti dal fatto che la strip non abbia avuto in realtà nessuna fase di crescita. Sembra quasi nata dalla mente di un artista già completamente maturo, che da subito ha meritato il proprio posto nel pantheon dei grandi autori. Il rapporto tra il giovane Calvin e il suo pupazzo – la tigre Hobbes – era pienamente sviluppato già il primo giorno, con migliaia di gag memorabili nel lungo intermezzo.

Il disegno di Watterson si presentò immediatamente accessibile e affascinante. L'energia maniacale necessaria per portare la fantasia di un ragazzino a vivere sulla pagina è evidente in quasi ogni linea tracciata. Watterson era capace di cambiare registro anche nello spazio limitato di una striscia quotidiana, passando da un cinico distacco allo stupore più spiazzante, in un istante. L'ampiezza del suo estro visivo è particolarmente evidente nelle numerose e fantasiose tavole domenicali di cui è protagonista l'alter ego di Calvin, l'astronauta Spiff, o quelle con una vasta gamma di dinosauri killer. La decisione di Watterson di ritirarsi dalla striscia al culmine della sua energia creativa ha fatto sì che i lettori non abbiano mai dovuto subire un periodo di decadenza. Watterson non ha mai dato altro che il meglio di sé, e il risultato è che *Calvin and Hobbes* sarà letto in eterno. **BB**

Calvin e Hobbes nelle loro solite vivaci zuffe. ➡


Calvin and HOBBES
by WATTERSON
GUESS WHAT'S SHORT AND UGLY AND WET ALL OVER! ...GIVE UP?
THE ANSWER HAD BETTER NOT BE WHAT I THINK IT IS...
SQUIRT SQUIRT SQUIRT SQUIRT SQUIRT SQUIRT
YOW!
SQUIRT SQUIRT SQUIRT
BANG BONK BING
CALVIN!
IF YOU'RE GOING TO TEAR AROUND, DO IT OUTSIDE!!
OKAY, OKAY...
WATTERSON

Banana Fish 1985

Akimi Yoshida

Traduzione titolo in italiano *Il pesce banana*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1956) **Genere** Poliziesco
Adattamento Show Radiofonico (1996)

Banana Fish è vera rarità nell'ambito del fumetto per ragazze: un thriller hard-boiled di pura azione. La trama ruota intorno all'enigma che circonda un soldato americano che, nel 1973, aveva scaricato un'inspiegabile furia omicida contro i suoi commilitoni, durante la Guerra del Vietnam. Da allora, le uniche parole che è in grado di pronunciare sono "banana fish". Vent'anni dopo, Ash Lynx, fratello minore dell'omicida e capo di una banda di strada, è a New York per indagare sull'incidente insieme al suo miglior amico, Eiji Okumura. Il rivale di Ash, Frederick Arthur, è anch'egli interessato al caso e, mentre i ricordi riaffiorano, i tre scoprono che c'è di mezzo il progetto di sviluppo di un'arma nucleare segreta. La trama si sposta quindi sul sottobosco degli ambienti criminali.

Sebbene certi temi fossero controversi in un canonico fumetto per ragazze, il pubblico della rivista *Bessatsu shojo* si mostrò intrigato dall'amicizia tra Eiji e l'affascinante Ash. Il freddo Ash sorride raramente ma si apre a Eiji, rivelando così il suo lato più tenero.

Akimi Yoshida racconta la sua emozionante storia a un ritmo sostenuto, usando un disegno che cattura minuziosamente i sottili cambiamenti di umore tra le varie scene. Il titolo del fumetto è ispirato a *A perfect day for a Bananafish* (in Italia, *Un giorno perfetto per il pesce banana*), una storia breve dello scrittore americano J.D. Salinger. L'immagine di Ash sembra invece ispirata al tennista Stefan Edberg, quella di Eiji all'attore Hironobu Nomura e quella di Arthur al musicista Sting. Il fumetto fu anche adattato in uno sceneggiato radiofonico, e ha ispirato due produzioni teatrali, nel 2005 e nel 2009. **TS**

City Hunter 1985

Tsukasa Hojo

Traduzione titolo in italiano *Il cacciatore di città*
Prima edizione *Weekly Shonen Jump* (Giappone)
Autore Giappone (1959) **Genere** Poliziesco
Influenza su *Angel Heart*

Ryo Saeba era solo un bambino quando l'aereo su cui viaggiavano i suoi genitori si schiantò nella fitta giungla dell'America Centrale sconvolta da una violenta guerra civile. Unico sopravvissuto del volo, viene preso da una famiglia di ribelli e cresciuto per diventare un guerrigliero. Alla fine, passando dagli Stati Uniti, riesce a tornare in Giappone, dove diventa uno "sweeper" (spazzino): un individuo che ripulisce la città e le strade dal crimine..

Moralmente ambiguo per la capacità di oscillare da eroe a pervertito da una vignetta all'altra, Saeba può passare dal proteggere gli abitanti di Tokyo dai peggior malavitosi al correre dietro alla prima donna che passa, fino a diventare un freddo assassino un minuto dopo. Nonostante i suoi difetti, però, Saeba rappresenta la quintessenza dell'eroe, mentre guida per le strade di Tokyo con la sua Mini Cooper, liberandosi dei criminali con la sua Colt Python 357 Magnum con infallibile spietatezza.

City Hunter non è in alcun modo ispirato da qualsivoglia rabbia personale dell'autore; Tsukasa Hojo stesso ha ammesso che l'idea gli venne in reazione a una pressante scadenza di consegna.

Tuttavia, le sue abilità artistiche sono evidenti per il realismo delle figure umane, l'accuratezza delle armi, la precisione degli sfondi, ma anche nella capacità di mescolare umorismo e azione. La sua dedizione come autore è degna di nota: per sei anni ha trascorso sedici ore al giorno lavorando alle fluide linee che distinguono *City Hunter*, conquistandosi la posizione di uno dei fumettisti giapponesi più noti e celebrati. **BS**

Le 110 Pillole 1985

"Magnus"

Prima edizione *Totem* (Italia)
Autore Roberto Raviola (Italia, 1939–96)
Genere Erotico

Le 110 Pillole è ispirato a un noto romanzo cinese del XVI secolo, *Chin P'ing Mei* (Fiori di prugno in un vaso d'oro), e narra la storia di Hsi-Men Ching, un ricco e gaudente farmacista, e delle sei mogli del suo harem. Un anziano monaco dona al farmacista centodieci pillole, un afrodisiaco miracoloso, con l'avvertenza di usarle con moderazione. Tuttavia Hsi-Men ne abusa finendo per cadere in un turbine di sesso, orge e depravazione. Per un breve periodo il lussurioso farmacista prova a darsi una calmata e a riconquistare la fiducia della prima moglie, Madama Luna. Ma presto ricade nella dipendenza, che lo porterà a un rapido logoramento – sia mentale che fisico – fino alla malattia e alla morte.

Raviola è stato uno dei fumettisti italiani più prolifici ed eclettici di sempre, (co)creatore di serie popolari come i "neri" *Kriminal* e *Satanik*, l'avventura storica dei *Briganti*, la fantascienza di *Milady*, il satirico *Alan Ford*, e la spy-story socio-politica *Lo sconosciuto*, oltre a un leggendario episodio del bestseller Bonelli, *Tex: la Valle del Terrore*. Più ricco e complesso della porno-umoristica *Necron*, *Le 110 Pillole* è il suo capolavoro erotico, cui seguirà il sontuoso *Le femmine incantate*.

In quest'opera Magnus rappresenta il sesso con grande precisione anatomica, eleganza e umorismo, applicando ai corpi la stessa cura impiegata nel disegno degli ambienti: uno stile fatto di pennellate dense e figurazione neoclassica, ispirato alle incisioni ottocentesche. Per certi versi, *Le 110 Pillole* ricompone le due tensioni di tutto il percorso artistico di Magnus, unendo perfezione apollinea e sensibilità dionisiaca per il piacere (anche grafico). **MS**



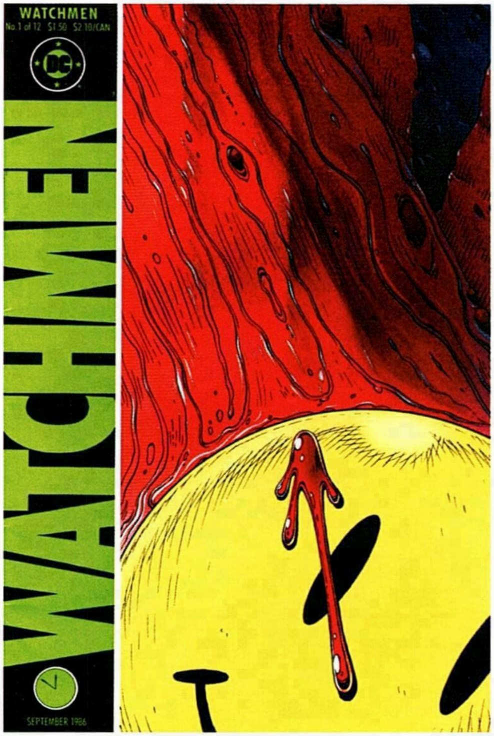
"Ha conficcato l'eros nel noir, come non avevano saputo fare neppure i sapienti libertini del Settecento."

Antonio Faeti

Letture simili
Casa Howard Roberto Baldazzini
Druuna Paolo Eleuteri Serpieri
Histoire d'O Guido Crepax
Il vizioso mondo di Keto Marco Nizzoli
Justine Guido Crepax

Watchmen 1986

Alan Moore Dave Gibbons e John Higgins



"Non credo negli eroi… Un eroe è uno che viene messo su un piedistallo al di sopra dell'umanità."

Alan Moore

Altre opere di Alan Moore
From Hell con Eddie Campbell
La lega degli straordinari gentlemen con Kevin O'Neill

Traduzione titolo in italiano *I custodi* **Prima edizione** DC Comics (USA) **Autori** Moore (Gran Bretagna, 1953); Gibbons (Gran Bretagna, 1949); Higgins (Gran Bretagna, 1949) **Genere** Supereroi

È ormai difficile separare *Watchmen* dalla grancassa mediatica che circonda la sua pubblicazione e il suo successivo impatto sui supereroi. Pur nascendo come un'elegante maxiserie, fu poi pubblicato in forma di graphic novel. Alla richiesta della DC Comics di rivoluzionare i loro supereroi, Moore e Gibbons presentarono una prima proposta ritenuta troppo radicale. Decisero quindi di creare un gruppo ex novo, vagamente basato su alcuni archetipi della Golden Age e della Silver Age. Il risultato è una decostruzione postmoderna del genere.

I disegni minuziosi e la rigida griglia di nove vignette di Gibbons, insieme ai colori piatti di Higgins, presentano un mondo ben definito. I protagonisti sono degli eroi incredibilmente incasinati: hanno una morale ambigua, ideologie dubbie, una psiche spesso disturbata e un'assoluta inettitudine sociale e sessuale. La trama narra l'indagine dell'omicidio di un eroe in costume. Assolutamente memorabili sono l'alternanza di presente e passato, le ripetizioni simboliche e le allusioni letterarie. Un esempio su tutti: un coro greco di newyorkesi commenta l'escalation della Guerra fredda, mentre un ragazzino legge un fumetto di pirati, le cui vicende corrono parallele agli eventi reali. Il modo in cui la narrazione include tutto ciò attraverso accostamenti e diversi livelli è solo uno degli esempi della raffinatezza formale dell'opera. Sebbene Moore abbia lamentato la moda del filone revisionista con supereroi oscuri e violenti che seguì nel solco di *Watchmen*, il vero retaggio di quest'opera è la sua complessità narrativa: un vero manuale su come sceneggiare un fumetto con sapienza. **MG**

BonoBono 1986

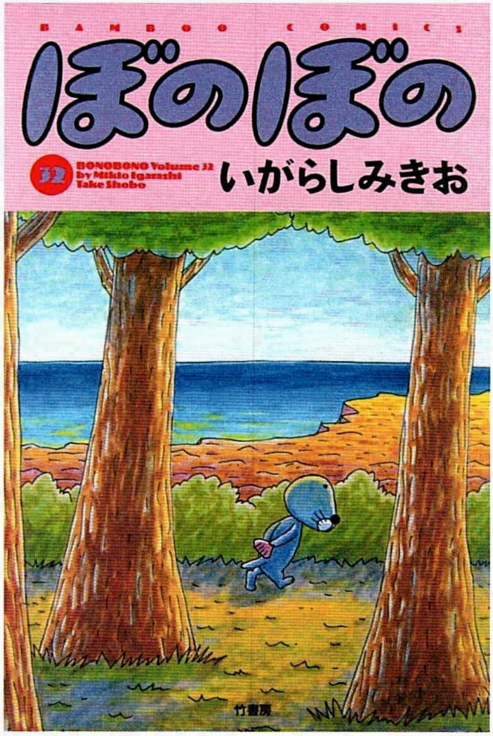
Mikio Igarashi

Prima edizione Takeshobo (Giappone)
Autore Giappone (1955)
Genere Umoristico
Riconoscimenti Premio Kodansha miglior manga (1988)

Un fumetto umoristico ben costruito può affrontare temi profondi senza perdere la sua leggerezza, come per anni hanno dimostrato egregiamente i *Peanuts*. Personaggi ben comprensibili e carini simboleggiano aspetti della società, e domande filosofiche apparentemente ingenue possono stimolare riflessioni profonde. In questo campo *BonoBono* gioca ad armi pari coi migliori.

Il fumetto segue la vita quotidiana di una giovane lontra di mare di nome BonoBono, insieme al suo amico scoiattolo Shimaris-kun, l'amico procione e bullo Araiguma-kun e altri abitanti della foresta. BonoBono, con la sua scarsa intelligenza, il carattere prudente e la sua infinita curiosità, non fa che porre domande apparentemente stupide ma in realtà filosoficamente profonde ai suoi amici o a sé stesso. Poiché né lui né i suoi amici sono in grado di rispondere, spesso le domande restano in sospeso. Sorprendentemente, questa assenza di risposte dirette incoraggia il lettore a porsi esso stesso delle domande, con un effetto riflessivo quasi Zen.

Il fumetto è arricchito dal frequente uso di ripetizioni visive. Lo stile grafico comprende poche ma efficaci linee, in grado di evocare bene gli sfondi, che spesso sono ripetuti nel corso delle sequenze. Il risultato sono inquadrature che paiono quanto mai lunghe e ininterrotte. L'incedere lento della narrazione fa in modo che il lettore rifletta allo stesso ritmo dello stolto protagonista. Pur avendo raggiunto un buon successo anche con un adattamento animato televisivo, questo originalissimo titolo è assai più efficace in forma di fumetto. **NK**



"BonoBono *unisce fumetto umoristico e quesiti filosofici con efficacia unica.*"

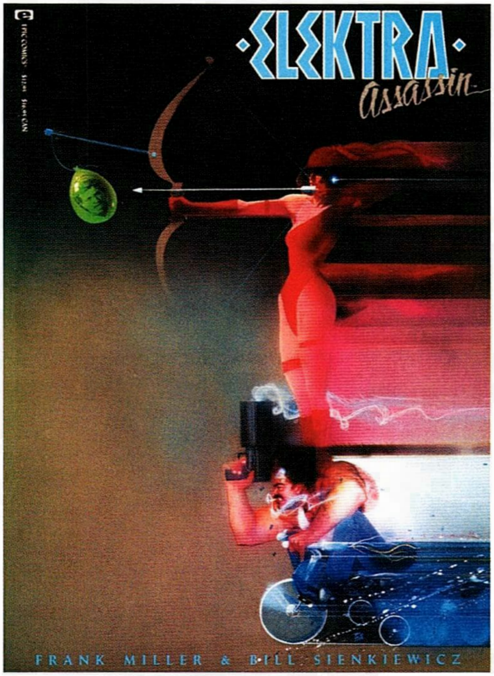
bonobono.co.tv

Altre opere di Mikio Igarashi
Antaga warui
Nekuratopia
Ninpenmanmaru

Elektra
Assassin 1986

Frank Miller · Bill Sienkiewicz

Prima edizione Epic Comics/Marvel Comics (USA)
Autori Miller (USA, 1957);
Sienkiewicz (USA, 1958)
Genere Supereroi



Altre opere di Bill Sienkiewicz
Big Numbers con Alan Moore
Daredevil: Love and War con Frank Miller
I Nuovi Mutanti con Chris Claremont
The Sandman: Notti eterne con Neil Gaman

Elektra: Assassin esplode fuori dalle pagine, in una sconcertante e affascinante dimostrazione di bravura da parte di due dei più brillanti talenti dei loro tempi: Frank Miller e Bill Sienkiewicz. Pubblicata a partire dall'agosto 1986 come miniserie in otto episodi, il suo contenuto oscuro e difficile la fece inserire dalla Marvel nella sua etichetta Epic.

Elektra, un'assassina ninja di origine greca, addestrata dalla CIA e dall'ambigua morale, fu creata da Miller nel suo primo numero di *Daredevil*. La serie si concentra sul tentativo di Elektra di contrastare un nemico oscuro e soprannaturale, noto come la Bestia, che punta a causare un olocausto nucleare. L'agente più importante della Bestia è Ken Wind, un candidato presidenziale in stile Kennedy, che offre a Miller l'opportunità di assecondare il suo gusto per la satira politica.

In sostanza si tratta di un noir dalle sfumature hard-boiled e cyberpunk, con protagonista il dissoluto agente dello SHIELD Garrett e Elektra, femme fatale per eccellenza. Il fumetto richiede lettori piuttosto sofisticati. La complessa narrazione di Miller si sposta improvvisamente tra flashback, allucinate sequenze oniriche e un flusso di coscienza che si sovrappone alla narrazione principale, senza mai alcuna discontinuità se non il corrispondente adattarsi ai cambiamenti da parte dello stile artistico splendido e sbalorditivo di Sienkiewicz. È piuttosto sorprendente vedere come l'autore riesca a mantenere per tutta la durata della miniserie uno stile che sarebbe stato fin troppo elaborato già per le sole copertine.

Elektra: Assassin è un lavoro veramente collaborativo, e Miller e Sienkiewicz si sono veramente divertiti, per una sorta di opera cugina, fresca e anarchica degli *Watchmen* di Alan Moore. Anche se meno celebre dei suoi contemporanei, resta un lavoro ambizioso, difficile nelle prime pagine, innovativo e precursore. **SB**

Nestor Burma
120, rue de la Gare 1986

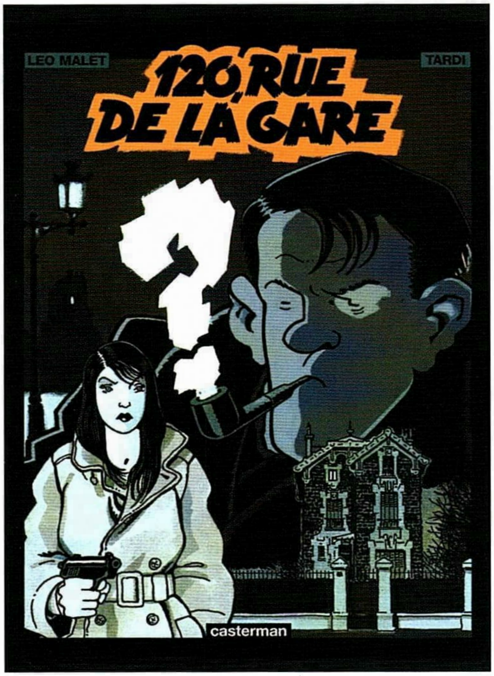
Léo Malet Jacques Tardi

Sul finire del 1941 Nestor Burma, internato in un campo di prigionia tedesco, raccoglie le ultime parole di un moribondo. Consistono in un misterioso indirizzo: 120, Rue de la Gare. Liberato qualche tempo dopo, Burma sente menzionare quello stesso indirizzo da un suo collega in procinto di salire su un treno, poco primo che l'uomo sia ucciso con una raffica di pallottole proprio davanti ai suoi occhi. Tanto basta a ridestare la natura investigativa di Burma, che prima della guerra faceva il detective privato a Parigi. Con quest'indirizzo incompleto come unica pista, e ben determinato a vendicare la morte del collega, si pone per obiettivo di risolvere questo mistero in una Francia ancora piagata dagli strascichi della Seconda guerra mondiale.

La sceneggiatura di *120, Rue de la Gare* è tratta da un classico romanzo giallo di Léo Malet. Una storia coinvolgente, un mistero insolubile, personaggi ben delineati e un eroe (o antieroe) abbastanza complesso da suscitare l'empatia del lettore, sono del resto gli elementi che contribuiscono a realizzare il thriller perfetto. In aggiunta all'intrigo della trama, il disegnatore Jacques Tardi riesce a creare un'atmosfera molto particolare, che richiama il cinema francese anni Quaranta e Cinquanta di cui è noto appassionato, riuscendo a ritrarre il lato oscuro delle umani passioni.

Tardi sa esattamente come fare immergere i propri lettori nei dettagli di una Francia ancora convalescente e demoralizzata da anni di guerra, occupazione tedesca e razionamenti alimentari. Ideologicamente vicino alla sinistra radicale (e quindi in sintonia con le idee politiche di Malet, ex iscritto al movimento anarchico), l'autore sceglie di creare immagini che sottolineano la collaborazione dei governo francese del periodo con l'oppressore nazista. Da segnalare che Tardi realizza altresì le copertine delle riedizioni delle opere di Malet edite dall'editore Fleuve Noir. **NF**

Prima edizione À Suivre (Francia)
Autori Malet (Francia (1909–96); Tardi (Francia, 1946)
Genere Poliziesco



Altre opere di Jacques Tardi

Era la guerra delle trincee (*C'était la guerre des tranchées*)
Polonius con Philippe Picaret
Il Demone dei ghiacci (*Le Démon des glaces*)
Ici Même con Jean-Claude Forest

Dori Stories 1986

Dori Seda

Prima edizione Last Gasp (USA)
Autore USA (1951–88)
Genere Autobiografia
Influenzato da *Weirdo*

La sdentata fumettista protopunk Dori Seda si fece notare sulla rivista di Robert Crumb *Weirdo* nei primi anni Ottanta. Il suo limitato corpus di opere underground, in gran parte autobiografico, è stato raccolto in *Dori Stories* insieme ai suoi fotoromanzi, dipinti e ceramiche.

È difficile parlare del lavoro di Seda senza risultare stucchevoli: morti giovane e sola per mancanza di cure, ed è questo (insieme con una striscia in cui lei sembra auspicare sesso con il suo cane) che generalmente viene ricordato di lei, più del suo straordinario, aspro, autoironico talento. Alcuni dei lavori in *Dori Stories* non sono di qualità eccelsa, ma dopo alcune false partenze l'autrice trova rapidamente la propria voce e stile visivo (che mescola dettagli e un multiforme ma accurato disegno con inchiostri più frenetici) e parla ai lettori della sua vita, le droghe, l'alcool, le avventure sessuali, e il suo amore per il suo folle cane, appassionato annusatore di biancheria intima. Ciò che colpisce di più nelle sue storie – in effetti erano pensate proprio per scioccare – è il modo disinvolto, quasi arioso con cui affronta i vari argomenti. Dori potrà dire cose terribili, potrà piagnucolare sulla propria vita, ma è sempre sostenuta da un'auto-consapevolezza e un umorismo davvero tosti. Seda sapeva come dare ritmo a una storia e mantenerla interessante, cosa che negli anni successivi molti artisti autobiografici non sempre sono riusciti a fare. Si tratta di fumetti che presentano un ritratto di donna che fa venir voglia di conoscerla meglio. Leggendola si vorrebbe saperne sempre di più: una confidenza da bar in più, un altro aneddoto brillante sul sesso, un'ultima eroica reazione all'ordinarietà della vita. **FJ**

Concrete 1986

Paul Chadwick

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autore USA (1957)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Eisner Award (2005)

In una visione rinfrescante della formula dei comics di supereroi, quando gli alieni catturano il cervello di Ron Lithgow, uno scrittore di discorsi politici, e lo trapiantano in una loro creatura scolpita nel cemento, assistiamo con piacere all'assenza della solita pletora di supercriminali che subito appaiono per sfidarlo.

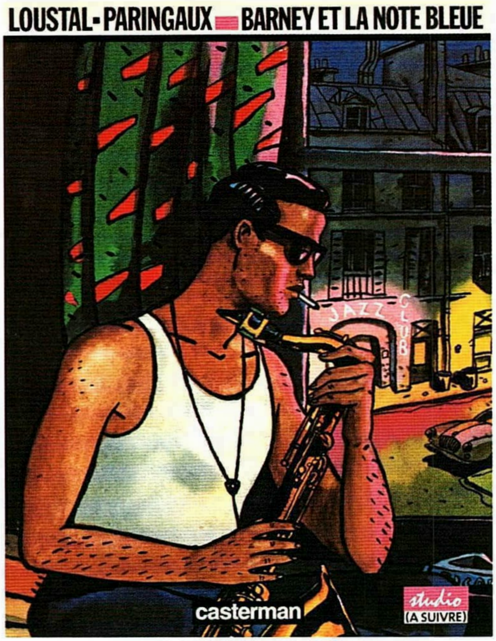
Lithgow, naturalmente, affronterà le sue battaglie ma, palesemente diverso da tutte le persone intorno a lui, saranno battaglie interiori, sull'accettare sé stesso e come utilizzare al meglio la sua nuova forza a fin di bene, più che sul contrastare semplicemente il male. Lithgow, ora conosciuto come Concrete, potrà finalmente essere il campione delle persone socialmente ed economicamente svantaggiate.

Gli alieni responsabili della trasformazione di Concrete spariscono dopo il primo numero. Concrete è quindi lasciato da solo, e nessun extraterrestre distrarrà lui, o noi, dal concentrarsi su problemi cui pochi supereroi avevano dedicato il proprio tempo in passato, come ad esempio: cosa fare per rendere il mondo un posto migliore? Con l'aiuto della CIA, Concrete vive sotto la copertura di un cyborg sperimentale, ma si trova a essere naturalmente isolato dal mondo che così disperatamente vuole aiutare. Ciò che sorprende, tuttavia, sono soprattutto le posizioni morali che via via prende, come ad esempio il suo unirsi a un gruppo di eco-terroristi irriducibili. Anomalie a lungo ignorate nei fumetti, come l'assenza occasionale ma evidente dei genitali nella rappresentazione dei supereroi, qui diventa una questione spinosa. Nonostante il suo aspetto, dopotutto, Concrete è uno di noi. **BS**

Barney e la blue note 1986

Philippe Paringaux Jacques de Loustal

Titolo originale *Barney et la note bleue*
Prima edizione À Suivre (Francia)
Autori Paringaux (Francia, 1944);
Loustal (Francia, 1956) **Genere** Drammatico



Il disegnatore Jacques de Loustal aveva fatto il suo debutto negli anni Settanta pubblicando qualche illustrazione sulla rivista *Rock & Folk*, allora la più influente pubblicazione francese di critica musicale, un mensile il cui direttore era Philippe Paringaux. Non sorprese quindi che per la loro prima collaborazione i due scegliessero di conferire alla vicenda un titolo con una connotazione musicale: *Barney e la blue note*.

Liberamente ispirata alla vita del sassofonista Barney Wilen, il volume ha per oggetto la carriera di un brillante jazzista tra gli anni Cinquanta e Sessanta. Descrive i sogni e le speranze del giovane talento, per poi dettagliare la sua progressiva caduta in disgrazia, complici una condotta di vita turbolenta e l'uso di eroina. "Barney aveva vent'anni," scrisse Paringaux, "ma la sua musica era quella di un uomo che aveva vissuto venti vite."

"Wilen aveva una consumata tecnica e un'autentica maestria nelle diverse forme di hard-bop."

Il canovaccio di *Barney e la blue note* è abbastanza classico, con il musicista jazz che lotta per sviluppare la propria carriera ampliando i limiti del proprio talento, ma Loustal e il suo sceneggiatore sono riusciti a elaborarlo in modo davvero coinvolgente. Il volume riflette lo stile narrativo sviluppato da Loustal quando iniziò a lavorare sul finire degli anni Settanta, senza balloon di dialogo ma con sequenze di immagini sorrette da una voce narrante fuoricampo.

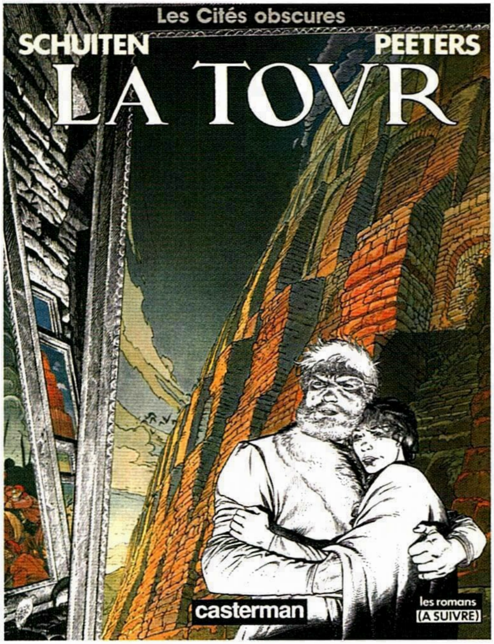
Tra chiaroscuro e luci sature, tra intimità ed esplosioni orchestrali, tra nostalgia e amarezza, ecco un fumetto con una coreografia indimenticabile, e forse il momento più felice di un genere che contò diversi altri esempi in quello stesso decennio. **NF**

Altre opere di Jacques de Loustal
Un ragazzo romantico (*Un garçon romantique*)
Un turista da banane (*Touriste de bananes*)
Kid Congo
Cuori di sabbia (*Coeurs de sable*) con Philippe Paringaux
Soleils de nuit con Philippe Paringaux

Le città oscure
La torre 1986

Benoît Peeters François Schuiten

Titolo originale *La Tour*
Prima edizione À Suivre (Francia)
Autori Peeters (Francia, 1956);
Schuiten (Belgio, 1956) **Genere** Fantascienza



Altre *Città Oscure*
Brüsel
***La febbre d'Urbicanda* (*La fièvre d'Urbicande*)**
La bambina che pende (*L'enfant penchée*)
La strada di Armilia (*La route d'Armilia*)
Le mura di Samaris (*Les murailles de Samaris*)

Per trent'anni Giovanni Battista ha gelosamente custodito il suo settore della città-stato denominata la Torre. È un custode, appartenente all'aristocrazia dei lavoratori della Torre, una casta i cui appartenenti provvedono alla manutenzione e alle riparazioni del gigantesco edificio. Adesso, però, solo nel cuore della vasta area di cui è responsabile, Giovanni ha perso ogni fiducia, in se stesso e nel futuro. L'ispettore di cui da lungo tempo attende la visita non si è ancora presentato, e nessuno dei suoi numerosi allarmi ha ricevuto risposta.

Non resta infatti molto tempo: il numero di crepe e cedimenti è aumentato, sono addirittura crollate parti di muratura. E ancor più inquietanti sono le vibrazioni

> *"Possiamo non sapere nulla di quel mondo, ma quel mondo sa tutto di noi."*

che giungono dalle fondamenta della Torre. Violando la prima legge dei Custodi, Giovanni abbandona la sua postazione per iniziare una lunga discesa nel sottosuolo nella speranza di poter scoprire e riferire cosa stia accadendo. Il suo pericoloso viaggio nelle viscere della Torre – una titanica costruzione che sembra non avere inizio né fine – si rivelerà un'esperienza iniziatica. Scoprirà un'altra realtà, ma gli interrogativi sollevati saranno più delle risposte.

L'avventurosa esplorazione di un edificio fatiscente si trasforma in un'odissea piena di illusioni e di percorsi ingannevoli. L'artista François Schuiten è un visionario che nell'interpretazione della Torre dimostra un'impressionante padronanza e conoscenza tecnica, senza per questo perdere nulla in poesia ed evocazione. *La torre* è la più ambiziosa delle collaborazioni tra Schuiten e Peeters, e racconta la radicale diversità del mondo delle *Città Oscure* con grande intensità. **NF**

Cromwell Stone 1986

"Andreas"

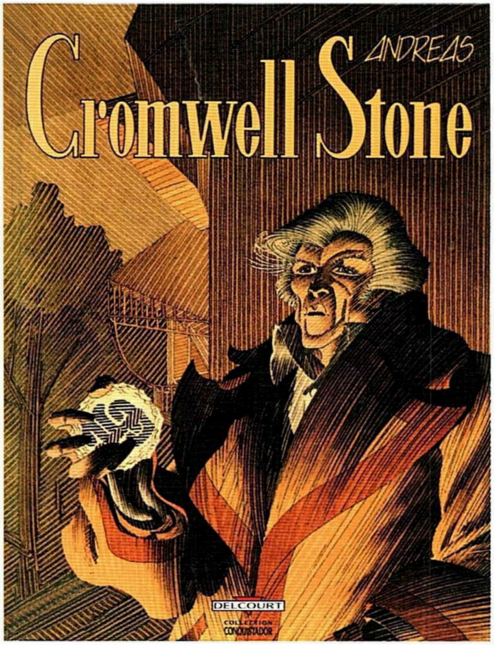
Cromwell Stone è uno dei passeggeri sulla nave Levitico quando il furto di una chiave misteriosa porta a un ammutinamento, con la conseguenza che Stone e dodici altri passeggeri sono costretti in una scialuppa di salvataggio e alla deriva in alto mare. Contro ogni previsione, trovano un modo per approdare. Prima di andare ciascuno per la propria strada, stringono un patto: incontrarsi una volta all'anno. Ogni volta che si riuniscono, tuttavia, scoprono che qualcuno di loro è morto.

Dieci anni dopo, gli ultimi tre sopravvissuti stanno per incontrarsi di nuovo. Uno di loro, Jack Farley, ha invitato Stone a passare la notte a casa sua prima di partecipare alla riunione il giorno seguente. Ma non appena arriva nella cittadina costiera, Stone viene sopraffatto dall'ansia e da un senso di presagio. Inoltre, si convince di essere spiato. A Stone la diminuzione annuale dei sopravvissuti non sembra una semplice coincidenza. Qualcosa di sinistro trama nell'ombra. I suoi sospetti sono ulteriormente risvegliati quando arriva a casa di Farley: un vicino di casa gli dice che è disabitata, e che nessuno che corrisponda alla descrizione Farley ha mai vissuto lì. A quel punto Stone decide di affittare la casa per sé, e tenta di risolvere il mistero prima di perdere lui stesso la vita.

"Per dieci anni di fila il 20 di dicembre è stato un giorno del giudizio… "

Andreas ha lavorato sodo su grandi quantità di dettagli, in un mondo immaginario cesellato con cura, e ha racchiuso le sue vignette entro cornici dall'aspetto barocco, piene non solo di oggetti, ma anche delle loro ombre. Un tale livello di dettaglio può sopraffare, ma la brillantezza tecnica di Andreas riesce a renderlo efficace. *Cromwell Stone* fornisce ai lettori un mix di arte e mistero di alto livello. **BS**

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autore Andreas Martens (Germania, 1951)
Genere Poliziesco, orrore
Raccolta *Révélations Posthumes* (1980)

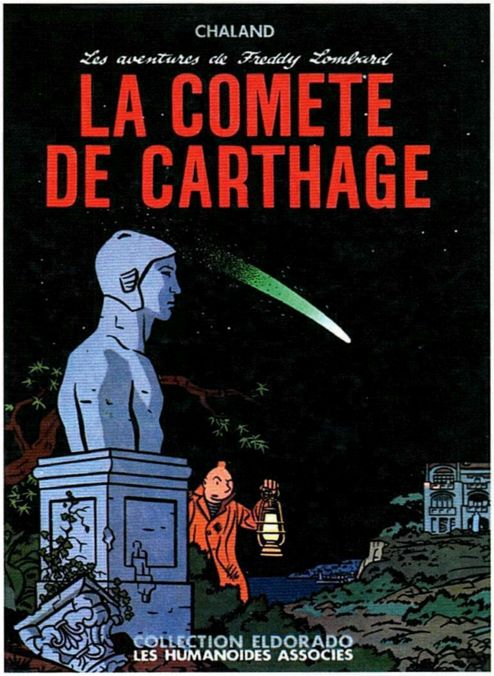


Altre opere di Andreas Martens
Arq
Capricorne
Cyrrus
La Caverne du Souvenir
Rork

Freddy Lombard
La comète de Carthage 1986

✎ Yves Chaland e "Yann" ✎ Yves Chaland

Traduzione titolo in italiano *La cometa di Cartagine*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autori Chaland (Francia, 1957–90); Yannick Le Pennetier (Francia, 1954) **Genere** Avventura



Altre opere di Yves Chaland
Adolphus Claar
Bob Fish
Captivant
John Bravo
Le Jeune Albert

Yves Chaland è stato un maestro della *ligne claire* (linea chiara) franco-belga, seppur con una sua personalità, consistente in un imitatissimo look futuristico anni Cinquanta dalle forme tondeggianti e dalla grafica vivace. E Chaland ha avuto un ruolo importantissimo nel riportare in auge la *ligne claire* negli anni Ottanta, soprattutto con le avventure di Freddy Lombard.

Lombard, con il suo ciuffo e il suo naso alla Tintin, si sposta attraverso l'Europa durante gli anni della Guerra fredda, ficcandosi nei guai accompagnato dai suoi due amici, Dina e Sweep. A differenza di Tintin, però, è un irresponsabile, che attinge sempre alle ricchezze dello zio. Il fumetto è pieno di azione e umorismo adulto, nonostante i temi seri toccati da Chaland e Yann.

"Smettila di lamentarti! Altri si sono già trovati in situazioni peggiori di questa!"

La Comète de Carthage è un volume delizioso, e segna il momento in cui Chaland raggiunge un perfetto equilibrio tra thriller e commedia. La qualità dei suoi soggetti e dei suoi dialoghi è paragonabile alle commedie romantiche degli anni Trenta, in cui le donne erano volitive e dalla risposta pronta. La storia ha per protagonista una principessa fenicia che dovrebbe essere la prossima vittima di un pittore assassino.

Pur in pieno crescendo emozionale e narrativo, il disegno di Chaland resta controllato, continuando tuttavia a comunicare la sensazione di un'imminente esplosione. Evita la classica staticità della *linea chiara* usando elementi del fumetto umoristico per ragazzi (soprattutto Franquin), e ammorbidendo la costruzione con l'inchiostrazione a pennello, in uno stile quasi sensuale. Non teme di usare ampie campiture nere o tratti particolarmente spessi, conferendo un voluto contrasto tra la semplicità dei personaggi e il dettaglio degli sfondi. **FJ**

Batman
Il ritorno del Cavaliere Oscuro 1986

Frank Miller

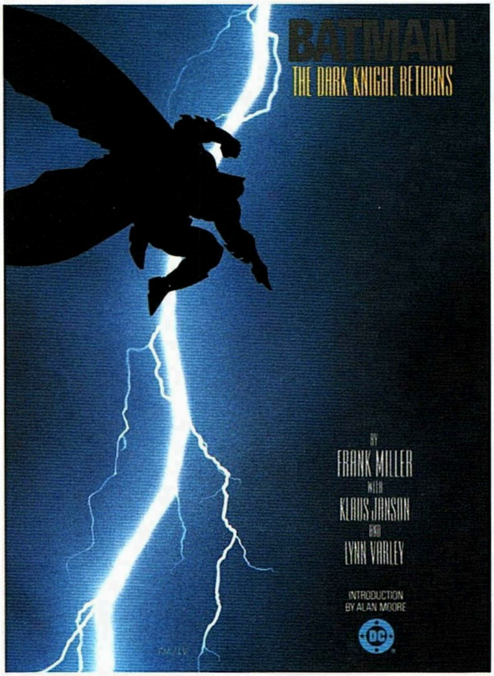
Nessuno, neanche il Cavaliere Oscuro, può vivere per sempre. Sono passati dieci anni dall'ultimo avvistamento di Batman, dopo il brutale assassinio di Robin per mano del Joker. Con l'eccezione di Superman (che ora lavora per il governo), tutti gli altri supereroi e combattenti anti-crimine sono stati costretti alla clandestinità o si sono ritirati volontariamente in pensione. Nel frattempo, la criminalità si è diffusa più che mai a Gotham City. In una notte buia e tempestosa, sconvolto dalle atrocità elencate dai notiziari, Bruce Wayne non ce la fa più, e ritorna nei panni di Batman mostrando ancora una volta il suo simbolo nei cieli della città. Ma con il suo riemergere tornano anche i nemici, vecchi e nuovi, compreso lo stesso Joker. Bruce Wayne non è più giovane: sulla cinquantina, vive

"Questa sarebbe una buona morte… ma non abbastanza."

in un mondo che non riconosce più ed è più vicino a un Dirty Harry che non al Crociato Incappucciato che era un tempo. L'avventura che lo attende potrebbe, per lui, essere anche l'ultima.

Miller crea qui una narrazione densa e spezzettata, sviluppando più trame simultanee (che a volte si svolgono in diversi momenti temporali), e porta Batman a scalciare e urlare nel mondo degli anni Ottanta segnato dalla minaccia nucleare, dalla cultura delle gangs, dalla decadenza morale e dal politically correct. Miller si diverte soprattutto con quest'ultimo aspetto, e usa la televisione per fare satira sui commentatori liberal che discutono di vigilantes sponsorizzati dallo stato; ma se la prende anche con i medici, che ritengono Batman uno psicopatico dalla parte della giustizia. Ma più di ogni altra cosa il Batman di Miller è un soldato della giustizia che si sente troppo vecchio per combattere questa guerra, e che preferirebbe morire in battaglia piuttosto che nel proprio letto. **BD**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autore USA (1957)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Kirby Best Graphic Album (1987)

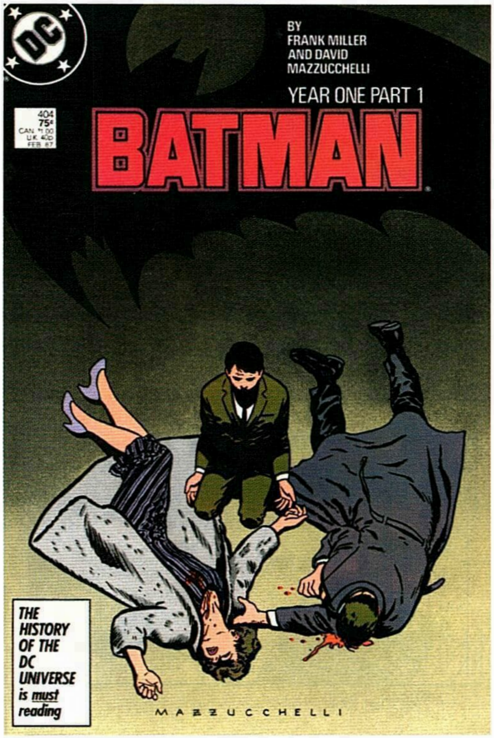


Altre opere di Frank Miller
Batman: Il Cavaliere Oscuro colpisce ancora
Batman: Anno Uno
Devil: L'uomo senza paura
Hard Boiled
Sin City

Batman
Anno Uno 1986

Frank Miller David Mazzucchelli

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Miller (USA, 1957);
Mazzucchelli (USA, 1960)
Genere Supereroi



Letture simili
Asterios Polyp David Mazzucchelli
Batman: Il ritorno del Cavaliere Oscuro Frank Miller
Give Me Liberty Frank Miller e Dave Gibbons

Batman: Anno Uno fu pubblicato originariamente nel 1986, sui numeri 404-407 della serie *Batman*. L'arco narrativo torna a concentrarsi sulla genesi del personaggio e reinventa diversi momenti cardine della mitologia batmaniana, come la prima volta in cui Bruce Wayne indossa il costume del Cavaliere Oscuro, il primo incontro tra Batman e il tenente (non ancora commissario) Gordon, e le origini di Catwoman. La trama verte sull'inizio dell'alleanza tra Batman e Gordon per affrontare la corruzione radicata a Gotham City che permea ogni aspetto della vita cittadina, compreso il dipartimento di polizia. Non c'è niente di facile o di riduttivo in questa storia cruda e realistica, una difesa del genere supereroistico accusato di presentare un semplicistico trionfo del bene sul male.

"Gotham City. Forse è quello che merito. Forse devo scontare una pena all'inferno."

La visione milleriana presente in questo lavoro, quella di una società corrosa dalla decadenza, è ancora più affilata rispetto al precedente *Batman: Il ritorno del Cavaliere Oscuro*. Il macabro tono satirico si combina perfettamente con lo stile tenebroso e volutamente piatto di David Mazzucchelli, in cui esplodono saltuariamente chiaroscuri, colore e azioni concitate. Il tema principale è la violenza, ma la narrazione si incentra su come reagiscono i personaggi a quanto assistono, o alle loro stesse azioni. *Batman: Anno Uno* sviluppa il personaggio di Batman in una nuova direzione, e aggiunge toni più scuri e realistici alle storie supereroistiche degli anni Ottanta. Miller ha tratto da questa storia una sceneggiatura cinematografica, mai arrivata sul grande schermo. La trama e lo stile narrativo hanno tuttavia avuto una grande influenza su *Batman Begins* e sui suoi seguiti *Il Cavaliere Oscuro* e *Il Cavaliere Oscuro – Il ritorno*, per la regia di Christopher Nolan. **RR**

Devil
Rinascita 1986

Frank Miller David Mazzucchelli

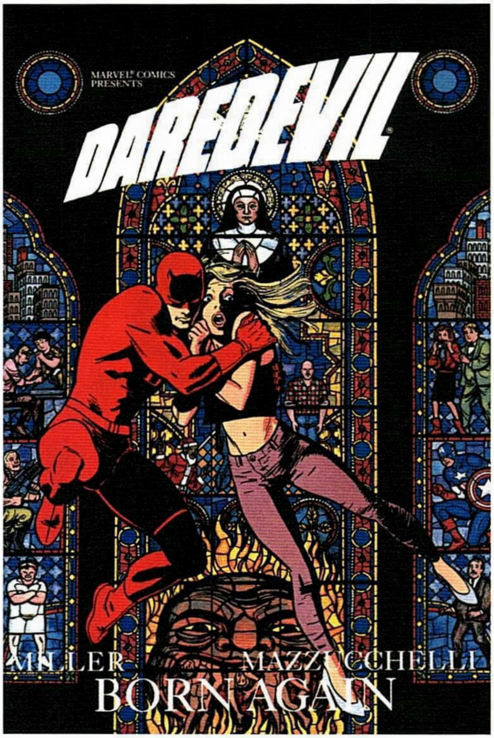
Devil: Rinascita fu il frutto del ritorno di Frank Miller sulla testata, nel 1986. Con *Devil* Miller aveva realizzato alcuni dei primi lavori della sua carriera, e il suo contributo come sceneggiatore e disegnatore dal 1981 al 1983 aveva segnato un notevole ritorno alla qualità per una serie che aveva arrancato per tutto il corso degli anni Settanta in cerca di maggiore identità e spessore. Il ciclo di Miller aveva introdotto Elektra come personaggio di rilievo, aveva reinventato la figura dell'antagonista Bullseye, e cooptato Kingpin (preso da Spider-Man) affinché diventasse il nemico principale di Devil. Nell'attuare questi cambiamenti Miller riportò *Devil* alle origini, che lo vedevano come un supereroe newyorkese dalle tinte noir impegnato nella lotta alla criminalità – l'eroe Marvel più vicino al Batman della DC. Batman era sì la creatura della notte, ma *Devil* vive nell'oscurità, nel vero senso della parola, perché cieco sin dalla gioventù.

"Gli ho mostrato che un uomo senza speranza è un uomo senza paura."

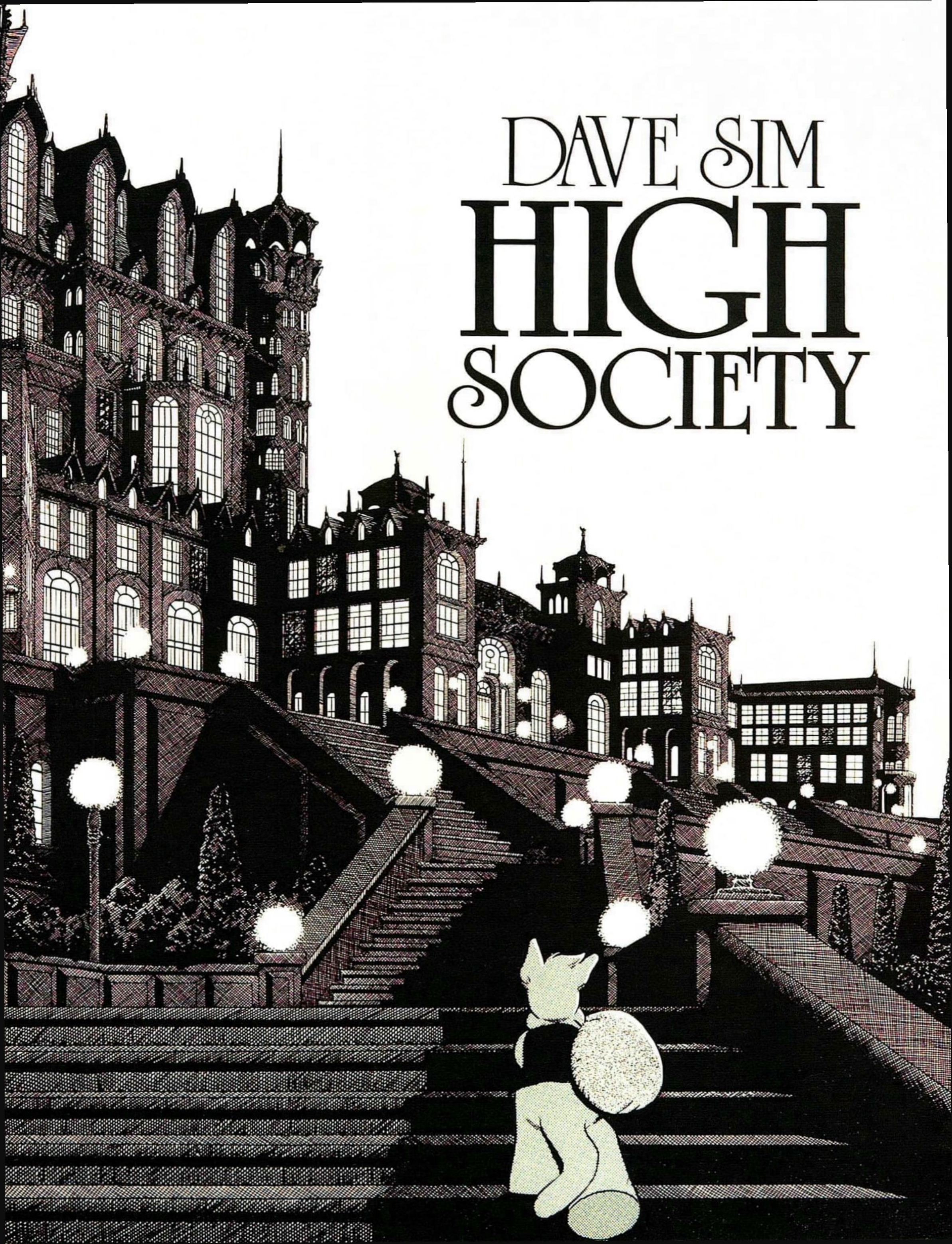
Devil: Rinascita è la primo capitolo di una lunga parabola che vede Miller scontrarsi col lato oscuro del sogno americano. Il vero protagonista di questa storia non è Devil, ma il suo alter-ego Matt Murdock. Miller e Mazzucchelli narrano gli sforzi di Kingpin al fine di cancellare per sempre la minaccia di Devil distruggendo Murdock, ma senza ucciderlo. La trama di Kingpin è solo un dettaglio di un grosso piano criminale.

Il lavoro grafico di Mazzucchelli è all'altezza dell'ambiziosa trama di Miller. La sua rappresentazione della vita domestica di Murdock è intrisa di un opprimente senso di minaccia grazie a inquadrature ed espressioni sempre elaborate. Le scene d'azione sono rese con prospettive trasversali e imprevedibili che servono ad assorbire vertiginosamente il lettore nella scena. **RR**

Titolo originale *Daredevil: Born Again*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Miller (USA, 1957); Mazzucchelli (USA, 1960)
Genere Supereroi



Letture simili
Batman: il ritorno del Cavaliere Oscuro Frank Miller
Daredevil, Vol. 1 Frank Miller, Bill Mantlo, Marv Wolfman e Roger McKenzie


DAVE SIM
HIGH
SOCIETY

Cerebus
Alta società 1986

Dave Sim assisted by Gerhard

Titolo originale *High Society*
Prima edizione Aardvark-Vanaheim (Canada)
Autori Sim (Canada, 1956); Gerhard (Canada, 1959)
Genere Fantastico, satira

Iniziato come uno degli esperimenti più audaci degli anni Ottanta, *Cerebu*s si rivelò uno dei fumetti americani più influenti di sempre. Sin dal 1977 Dave Sim aveva serializzato le avventure di Cerebus l'oritteropo, una sorta di parodia di Conan il barbaro che esaurì le forze in fretta. Con il numero 26, l'autore cambiò drasticamente tono e direzione, scaraventando il suo antieroe in un claustrofobico mondo governato dalla politica e dall'alta finanza.

Nell'immaginaria città-stato di Iest, Cerebus diventa una marionetta all'interno di un pericoloso gioco di potere ordito contro il diabolico e astuto Lord Julius. Aiutato da Astoria e dalle sue trame, Cerebus lotta in un mondo di intrighi che non riesce realmente a comprendere. Quando si risolvono le tese elezioni, in modo buffo, per il singolo voto di un contadino in mezzo a un campo innevato, Cerebus si ritrova a essere primo ministro. Del tutto disorientato, col mondo che gli cade letteralmente in testa – Sim disegnò e stampò le pagine finali del volume al contrario – Cerebus è sopraffatto dalla potente carica che ricopre; resiste a una crisi dopo l'altra finché il suo governo non crolla.

L'immagine della politica che viene proposta da Sim è cupa, governata dalla vanità e dell'avidità. È una visione spietata della debolezza umana, alleggerita però da momenti di umorismo che sembrano uscire dai migliori film del fratelli Marx. L'opera è inoltre arricchita dagli esperimenti grafici e narrativi di Sim, che con un segno meticoloso e sottile crea una parodia che si trasforma in una digressione al limite del filosofico. **BB**

Five Star Stories 1986

Mamoru Nagano

Traduzione titolo in italiano *Storie a cinque stelle*
Prima edizione Kadokawa Shoten (Giappone)
Autore Giappone (1960) **Genere** Fantascienza, fantastico
Adattamento Film animato (1989)

Se "epico" definisce un racconto che espande una vasta trama nel tempo e nello spazio, niente rientra nella categoria meglio di *Five Star Stories*: un ibrido di mitologia giapponese, fantasy medioevale, *Guerre stellari* e racconti di guerra cinesi, il tutto unito alla fantascienza dei "robottoni", per dar vita a un dramma intergalattico che si espande attraverso universi paralleli nell'arco di oltre cinquantasei milioni di anni.

In un futuro ipotetico, in lontane galassie dove gli umani si sono stabiliti ed evoluti, le nazioni e i pianeti si battono per contendersi le risorse. A fare la differenza nelle battaglie sono i robot giganti chiamati Mortar Headds, che possono essere pilotati solo da persone con speciali poteri psichici, conosciute col nome di Knights. Questi hanno bisogno dell'aiuto di copiloti: computer biologici in forma umana chiamati Fatima. In un certo arco di tempo, la storia incrocia guerre interplanetarie, il crudele destino delle Fatime, la vita di normali soldati e anche draghi e principesse. Con notevole virtuosismo l'autore riesce a unire generi diversi creando un universo coerente. Le guerre vengono combattute con truppe di fanteria, navi spaziali, robot giganti e draghi magici. Che i personaggi siano maghi o uomini normali, esseri sovrumani o forme di vita sintetica, le allegrie o le tragedie che affrontano sono sempre molto umane. La rappresentazione grafica dei vari Mortar Headd è incredibilmente bella e originale, nel suo riflettere le varie culture ed epoche storiche. Seppur noto per la lentezza nella pubblicazione dei nuovi capitoli sul magazine giapponese *Newtype*, *Five Star Stories* val bene un'attesa sopra la media. **NK**

Dylan Dog 1986

Tiziano Sclavi Autori vari

Prima edizione Daim Press (Sergio Bonelli Editore, Italia)
Autore Italia (1953)
Genere Horror
Adattamenti Film: *Dead of Night* (2011)

Questa serie horror è stato il fumetto più venduto in Italia per circa un decennio, con un picco nel 1993, in cui sfiorò 1 milione copie (metà per la collana di ristampe). Il protagonista, Dylan, è un trentenne ex agente di Scotland Yard, ora detective privato autodefinitosi "investigatore dell'incubo". Di carattere volitivo, scettico sul paranormale, Dylan è spesso incaricato di risolvere casi che includono strane sparizioni, mostri, zombies, misteriosi serial killers o disturbati mentali, e le sue indagini sono generalmente condotte razionalmente, salvo volgere poi a inesplicabili, spaventose soluzioni. Ombroso e romantico, sfoggia strambe ossessioni (si veste sempre con la stessa camicia, giacca, jeans e scarpe) e hobbies (suona il clarinetto, costruisce un modellino di galeone), e cade spesso in colpi di fulmine per le proprie clienti. Il suo migliore amico e assistente è un perfetto sosia dell'attore comico Groucho Marx, che si esprime per freddure.

Durante la saga scopriamo i suoi speciali legami con due ambigui e immortali personaggi ricorrenti: il demoniaco Xabaras, suo peggior nemico ma forse anche il suo padre rinnegato; e la fantasmatica Morgana, inizialmente donna dei suoi sogni, ma in realtà sua madre. La qualità impressionante dei primi 100 episodi, scritti principalmente da Sclavi (poi ritiratosi dalla scena) è dovuta non solo all'intenso splatter e ad atmosfere da brivido – nel solco del *new horror* cinematografico – ma alla suspense delle sue disturbanti narrazioni: un flusso di deliranti associazioni alla David Lynch, parecchio ellittico, ma elegante come un esercizio di scrittura letteraria ben al di là del genere. **MS**

La Stefi Il diario 1987

Grazia Nidasio

Prima edizione *Corriere dei Piccoli* (Italia)
Autore Grazia Nidasio (Italia, 1931)
Genere Quotidiano, adolescenziale

Apparsa nel 1969 come sorella minore della protagonista di un'altra serie dell'autrice, *Valentina MelaVerde*, ma titolare di una serie autonoma dal 1976, Stefi è una ragazzina milanese di circa 8 anni. Le storie raccontano la sua quotidiana scoperta del mondo, con innocenza ma anche realismo e fantasia, senza alcun senso d'inferiorità nei confronti degli adulti. Tra i personaggi, oltre a mamma e papà, i fratelli maggiori Cesare e Valentina, il cane Ubu, gli amici Samanta Pontiroli (snob con le adenoidi) ed Eziomaria (amante della tecnologia). L'episodio natalizio intitolato "Il diario di Stefi" è particolarmente toccante, con la protagonista che si trova in campagna per le feste e, preoccupata per la fuga di Ubu, lo troverà tra la neve, accucciato a consolare un gattino smarrito.

Lo stile narrativo è fedele allo sguardo ingenuo della bambina, che coinvolge in prima persona i lettori nelle proprie riflessioni, spesso rivolgendosi direttamente a loro. In un caratteristico approccio "empatico", il rapporto della Nidasio – la più grande autrice nella storia del fumetto italiano – con i lettori si è sviluppato nel tempo attraverso diverse forme di fumetto: dal diario alla posta sceneggiata, dall'avventura ecologica al TG Zero, un telegiornale di notizie narrate ai bambini, sorta di social network *ante litteram* molto partecipato. Oltre a diverse traduzioni straniere, adattamenti per i sussidiari scolastici, una serie tv animata e laboratori didattici, la Stefi appare da vent'anni sul *Corriere della Sera*, con singole vignette nella pagina degli editoriali, "a ridimensionare un pochettino tutto questo castello di opinioni che minaccia di crollare da un momento all'altro sempre sulla nostra testa". **LCa**

Le bizzarre avventure di JoJo 1987

Hirohiko Araki

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1959)
Genere Fantasy, avventura
Adattamento Film animato (2007)



Le bizzarre avventure di JoJo è una raccolta di cicli di storie che hanno tutte per protagonisti individui imparentati tra di loro che condividono il soprannome JoJo e la capacità di battersi con poteri psichici. Il titolo ha inaugurato un genere di manga incentrato su battaglie psichiche tra personaggi con poteri diversi. Questi scontri sono impostati sullo schema della morra cinese, in cui non ci sono vincitori assoluti. Arricchendo le battaglie col gioco di squadra e intriganti enigmi, *JoJo* è forse uno degli *shonen manga* (manga per ragazzi) più originali di sempre.

La prima parte della serie, *Phantom Blood*, è ambientata nell'Inghilterra vittoriana, e dà il via al lungo scontro tra la famiglia Joestar e il malvagio Dio Brando. Nel ciclo seguente, *Battle Tendency*, la generazione successiva della famiglia Joestar combatte contro antiche e potenti entità per salvare il mondo. Nella terza parte, *Stardust Crusaders*, viene introdotto il concetto di Stand: un potere psichico visualizzato nella forma di strano umanoide che riflette le particolari caratteristiche della persona da cui è proiettato. Alcuni di questi hanno la capacità di fermare il tempo, mentre altri hanno poteri più complessi, come leggere o manipolare la mente degli avversari aprendo pagine di fumetto dal loro stesso volto. Alcuni invece sono assolutamente sciocchi; comunque sia, ogni Stand può potenzialmente rivelarsi letale.

JoJo, concluso con l'ottava serie, ha esercitato grande influenza nel mondo del manga, oltre ad aver generato un vero e proprio culto di lettori esaltati dalle pose eccentriche, i dialoghi esagerati e i nomi di personaggi e Stand ispirati a musicisti famosi. **NK**

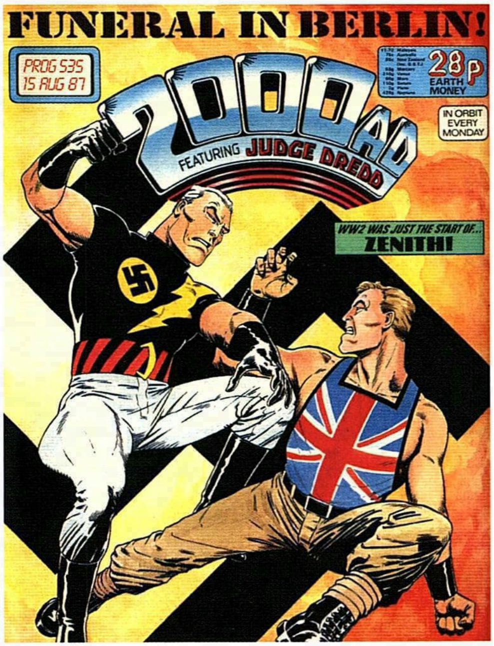
"Conoscere lo Stand di un individuo vuol dire conoscere le sue debolezze! È per questo che Dio ti batterà!"

Altre opere di Hirohiko Araki
Autoto Ma
Baoh
Deadman's Q
Gorgeous Irene
Magic Boy B.T.

Zenith 1987

Grant Morrison Steve Yeowell

Prima edizione IPC Media (Gran Bretagna)
Autori Morrison (Gran Bretagna, 1960); Yeowell (Gran Bretagna, 1962)
Genere Supereroi



"Ho diciannove anni, so volare, posso schiacciare un cuscinetto a sfera tra le dita e sono praticamente invulnerabile. Cos'è che può andare storto?"

Superficiale, materialista, narcisista, egocentrico e generalmente antipatico, Zenith è un supereroe inglese che riflette lo spirito dell'epoca del governo Thatcher negli anni Ottanta. Zenith è figlio unico di due membri di Cloud 9, una generazione di supereroi creati in laboratorio e ora misteriosamente scomparsi o privati di ogni superpotere. A differenza della generazione precedente, Zenith non ha alcun interesse a utilizzare i suoi poteri a fin di bene e preferisce sfruttarli per vendere dischi, almeno fino al momento in cui la creatura interdimensionale lok Sotot non torna sulla Terra a spianare la strada per il ritorno degli "esseri dai molti angoli".

Nel corso di quattro serie di *Zenith*, Morrison esplora la mitologia supereroistica dal punto di vista della cultura pop britannica degli anni Ottanta. Nella terza serie introduce universi paralleli e fa scoppiare una guerra multidimensionale tra personaggi del fumetto britannico degli anni Sessanta e Settanta, da tempo caduti nel dimenticatoio. Tra i più memorabili si ricordano Robot *Archie*, ora influenzato dall'acid house, e una versione simpatica di *Zenith*. Nel cast di personaggi spicca il machiavellico Peter St. John, ex membro di Cloud 9 ed ex hippie ora eletto deputato del partito conservatore.

Morrison evidenzia inoltre la distanza culturale tra la sua generazione e quella dei suoi genitori, e si lancia in un'aspra critica del passaggio dalla società permissiva degli anni Sessanta a quella monetarista degli anni Ottanta. Ma esplora anche temi a lui cari: i supereroi come mito, i rituali magici e le innumerevoli dimensioni al di là della nostra.

Zenith è forse l'opera più amata di Steve Yeowell. Nel corso delle prime tre serie, i disegni sono in bianco e nero e spesso rinunciano alla figurazione più dettagliata a favore delle silhouette. Il risultato è un'atmosfera da noir che attribuisce a *Zenith* un tono cupo e innovativo raro nei fumetti di supereroi. **BD**

L'Enciclopédie des Bébés 1987

Daniel Goossens

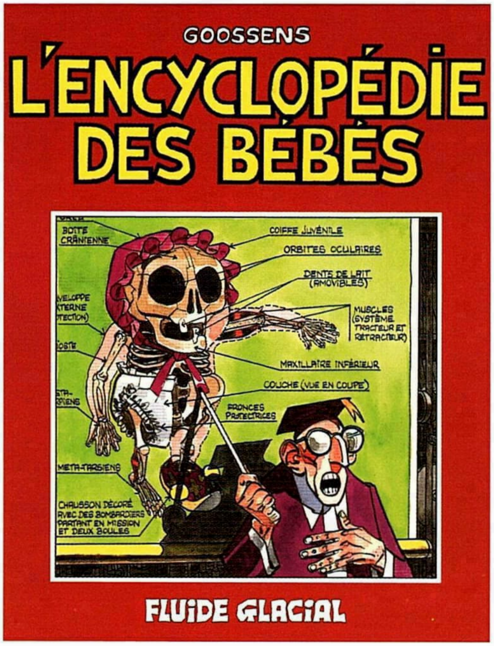
La Torre di controllo di un aeroporto è in preda a un angosciato silenzio. Il Boeing in avvicinamento non risponde alle chiamate, e questo per un motivo chiarissimo: è pilotato da un bebè che non sa ancora parlare. Come comunicare con lui per sventare la catastrofe? Il comandante Morton, a capo della torre di controllo, non perde la sua flemma. Decide di contattare il solo professionista in grado di risolvere questa situazione disperata: il professor Blair, un linguista specializzato nell'apprendimento e nello sviluppo del linguaggio. Raggiunto l'aeroporto proprio quando il countdown per l'atterraggio è agli sgoccioli e la tensione è alle stelle, Blair decide di ricorrere alla soluzione più affidabile, ancorché più radicale: insegnare al bimbetto l'uso del congiuntivo.

L'universo del francese Daniel Goossens è pervaso da un umorismo del tutto particolare. È unico nel panorama della *bande dessinée* per la facilità con cui riesce a combinare parodia, assurdo e nonsense con esempi di cultura popolare in tutte le sue forme, siano esse letteratura, pubblicità film, soap opera o programma televisivo. Il tutto adottando un tono professorale ed enciclopedico.

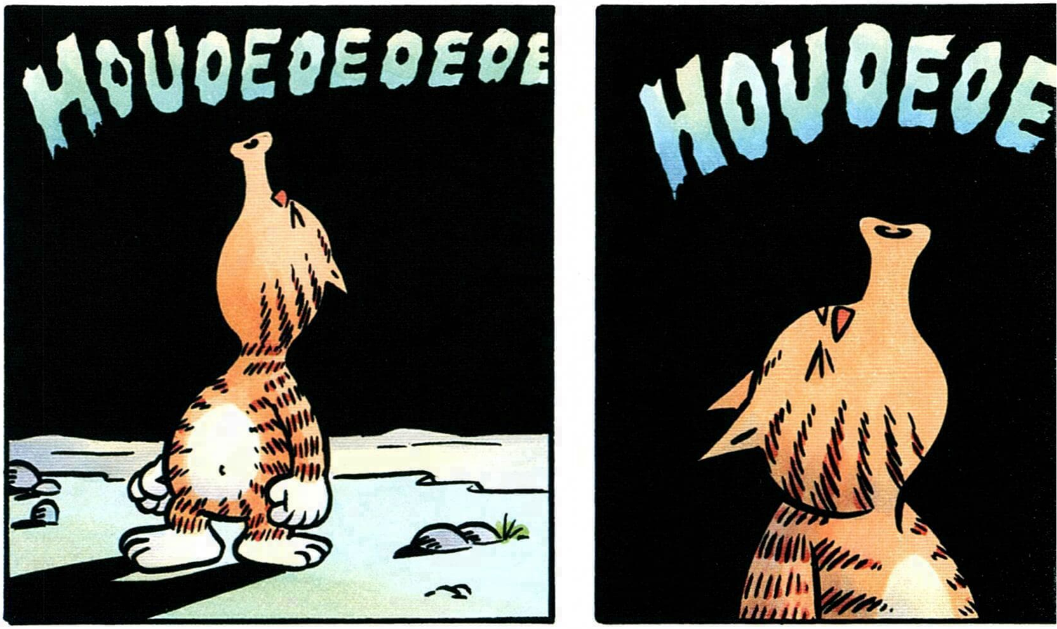
Il suo atipico umorismo deriva da una caotica sovrapposizione di universi o personaggi che non hanno assolutamente niente a che fare l'uno con l'altro, come nel caso dell'episodio del Boeing, quando fa distendere un bimbetto che ancora si succhia il dito sul divano di uno psicanalista, o quando un esercito di bebè è gestito nello stesso modo con cui un cowboy fa avanzare le mandrie nelle pellicole hollywoodiane.

Lo stile surreale e a tratti sgradevole di Goossens è del tutto in sintonia con il contenuto dei suoi soggetti: sorprendenti, personali, pieni di citazioni e riferimenti alla cultura pop, efficace. I suoi entusiastici sostenitori – che non sono pochi – sono convinti che Goossens sia un genio. Potrebbero avere ragione. **NF**

Traduzione titolo in italiano *L'Enciclopedia dei bebè*
Prima edizione *Fluide Glacial* (Francia)
Autore Francia (1954)
Genere Umorismo



"Quest'enciclopedia è rivolta ai non-bambini come me, così da poterli capire, amare e catalogare meglio..."



Heinz 1987

René Windig e Eddie de Jong

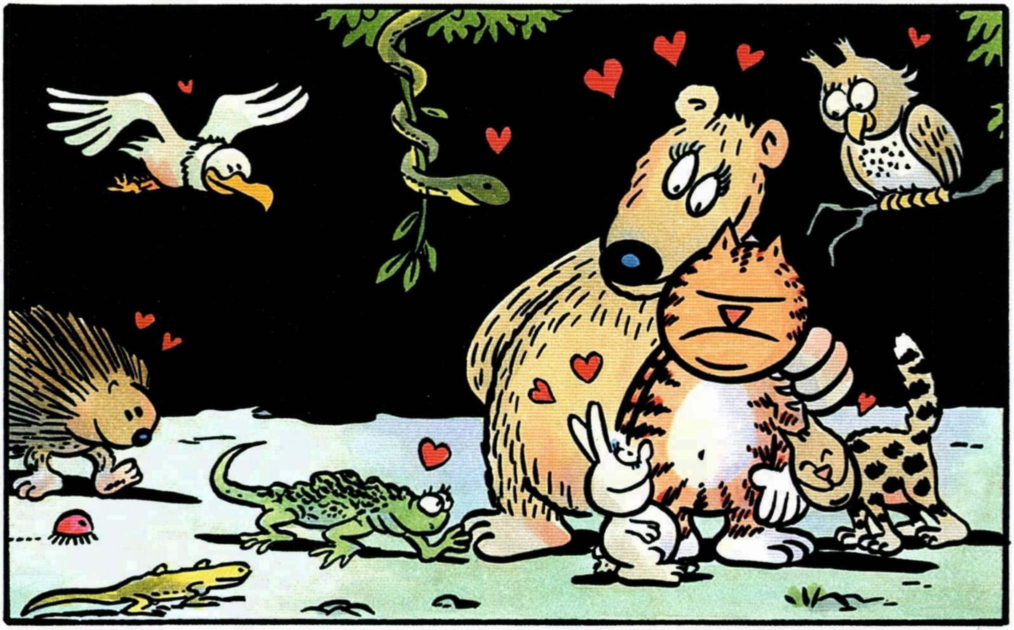
Prima edizione Gezellig en Leuk/Oog & Blik (Paesi Bassi)
Autori Windig (Paesi Bassi, 1951); de Jong (Paesi Bassi, 1950)
Genere Umorismo, satira

Sul finire degli anni Sessanta, cinque studenti di classi diverse di un sofisticato liceo di Amsterdam realizzarono fumetti per niente sofisticati che parodiavano i classici. Le storie non erano firmate ed erano realizzate a più mani, in genere durante le lezioni. Gli studenti si passavano le pagine di nascosto tra una lezione e l'altra, correndo per i corridoi come i personaggi di un cartone animato dei *Looney Tunes*, infrangevano regole e si facevano chiamare De Vijf Slijmerds – le cinque palle di melma.

Tra le "Palle di melma" c'erano René e Eddie, che con i loro veri cognomi Windig e De Jong, in seguito iniziarono a realizzare fumetti professionalmente. Sceneggiarono, disegnarono, inchiostrarono, colorarono, letterarono e cancellarono insieme, finendo per dimenticarsi chi faceva cosa. La loro produzione è contraddistinta dalla satira e da figure animali. Nella metà degli anni Settanta realizzarono vignette per il Paperino olandese, ma il loro lavoro fu ritenuto troppo crudo dalla Disney, e reagirono realizzando una parodia Disney nella loro rivista autoprodotta *Gezellig en Leuk*. Tra gli altri sbeffeggiarono anche la striscia thriller degli anni Quaranta *Dick Bos* di Mazure, col titolo *Dick Bosch*.

Nel 1987 si affermarono con una striscia che concentrava il proprio sguardo sulle strade della città, le onomatopee e il movimento, con protagonista Heinz, un grosso gatto grasso. Spesso rozzo e al vetriolo, ma con un cuore d'oro, Heinz cammina e parla come una persona, in un mondo di stolti e idioti. Già ospitato nella striscia *Rockin' Belly*, l'animale era ispirato al gatto di René. **HvO**

La striscia olandese *Heinz* è incentrata sulle avventure di un grosso gatto burbero. ↑



Tutti lo vogliono 1987

Ralf König

Titolo originale *Der bewegte Mann*
Prima edizione Rowohlt Verlag (Germania)
Autore Germania (1960)
Genere Umorismo

Tutti lo vogliono di Ralf König è stato pubblicato per la prima volta nel 1987, non come albo a fumetti, ma in una collana di narrativa tedesca. È un'opera figlia del suo tempo, concepita in un periodo di svolta per le relazioni fra i sessi. Alla fine degli anni Ottanta si diffusero gruppi di auto-aiuto in cui gli uomini potevano ritrovarsi per condividere le proprie esperienze e i propri sentimenti.

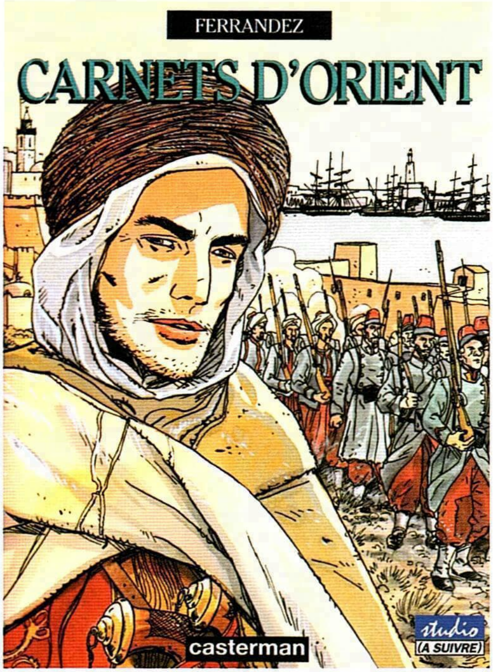
König, omosessuale dichiarato, descrive con disinvoltura il disagio del cosiddetto sesso "forte". In questo fumetto il movimento femminile si scontra con quello maschile. Axel, un uomo che vorrebbe apparire macho, viene abbandonato da Doro, la donna della sua vita. Sprofondato nell'infelicità, stringe amicizia con Walter, un omosessuale che si fa chiamare Waltraud. Axel è distrutto e sembra toccare il fondo quando Waltraud lo accoglie (e nel frattempo cerca di sedurlo diverse volte). Axel non è affatto ostile alle avance di Waltraud, ed è attratto dal "lato femminile" dei gay. Il protagonista scopre così un nuovo lato di sé, un lato omosessuale "femminile" rimasto finora represso e che viene caricaturato alla perfezione nell'illustrazione di copertina. Finisce quindi per non avere più nulla in comune col vecchio sé stesso macho.

König può essere descritto come una versione maschile della fumettista francese Claire Bretécher. Il suo sguardo sulla società è acuto, e la sua caratterizzazione dei personaggi salace e perfettamente azzeccata. Con König chiunque ha la sua fetta di divertimento, uomo o donna, omosessuale o eterosessuale, macho o femminista. **MSc**

Diario orientale 1987

Jacques Ferrandez

Titolo originale *Carnets d'Orient*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1955)
Genere Storia, drammatico



Letture simili
Azrayen Lax e Giroud
Ce pays qui est le vôtre Kamel Khélif
D'Algérie Morvandiau
Petit Polio Farid Boudjellal
Walou à l'horizon Slim

Diario orientale offre una visione piuttosto complessa del rapporto coloniale della Francia con l'Algeria. La prima serie inizia nel 1836, sei anni dopo l'invasione francese, con l'arrivo ad Algeri di un personaggio immaginario, il pittore francese Joseph Constant, e termina nel 1954, alla vigilia dell'insurrezione. La seconda serie è ambientata durante la guerra di indipendenza, che copre il periodo 1954-1960. Nel primo volume, i dettagliati disegni ad acquerello e inchiostro di Jacques Ferrandez si alternano con pagine dal taccuino di schizzi di Constant. Immagini come quella della bella Djemilah in un harem, ricordano i dipinti dall'artista romantico francese Delacroix. Ferrandez affresca una versione mitizzata e erotizzata dell'Algeria, accanto al racconto più strettamente storico che offre

"L'Oriente è una donna che ci attira, poi ci rifiuta. Una donna che sempre ci sfugge."

per mezzo del coinvolgimento di Constant con la figura realmente esistita di Abd-el-Kader, leader della resistenza contro i francesi.

Nei volumi successivi, che ritraggono la vita estenuante ma prospera di diverse generazioni di coloni, sono riprodotti documenti reali, giornali e opuscoli. Qui è raccontata un'altra potente mitologia, cioè la visione paternalistica della Francia come benefattrice. Nel quarto volume, *Il centenario*, il trionfalismo delle celebrazioni del centenario francese del dominio sull'Algeria è in contrasto con la profonda disillusione di Broussard, un ufficiale dell'esercito francese, ora vecchio di cent'anni, che aveva davvero creduto che il progetto coloniale si basasse su l'estensione degli ideali repubblicani, non sullo sfruttamento spietato. Si intuisce che Ferrandez (nato in Algeria) espone questa utopica ma seducente fantasia di quello che avrebbe potuto essere. **AM**

Deliri quotidiani 1987

Miguelanxo Prado

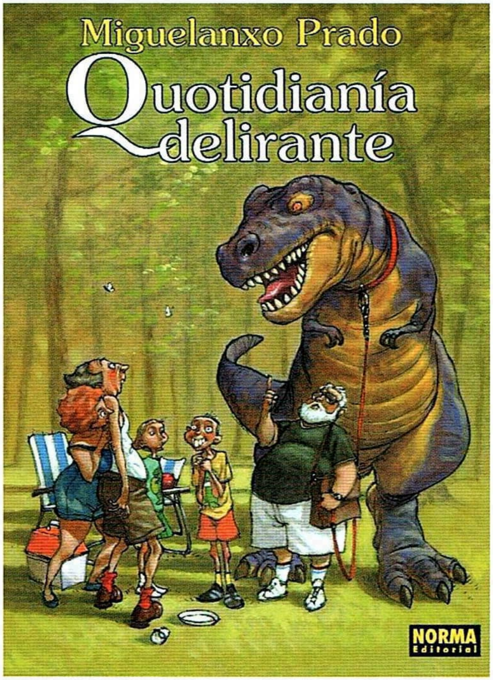
Deliri quotidiani è una serie costituita da storie brevi – solitamente di tre o quattro tavole – prive di protagonista. Episodio dopo episodio, Miguelanxo Prado vi realizza un acuto ritratto della società a cavallo tra gli anni Ottanta e Novanta, in cui l'assurdità e la realtà delle diverse situazioni quotidiane viaggiano fianco a fianco. Tra i temi trattati vi sono le tecnologie in costante evoluzione, l'incompetenza della burocrazia, l'inquinamento ambientale, il sesso. Sadiche vecchiette, zelanti statali, madri iperprotettive, mariti succubi e automobilisti insubordinati sono alcuni dei personaggi che popolano queste tragicommedie. E alcuni racconti si basano su episodi realmente capitati a Prado o a qualche suo conoscente.

"Al diavolo Spielberg, il suo film e tutte quelle creature... qui sì che ci sono dinosauri ovunque."

Rispetto alle sue altre opere che lo hanno reso uno dei protagonisti del fumetto d'autore spagnolo, Prado spicca qui per l'intelligenza della satira e per il livello generale dei testi, fermo restando che la qualità del suo disegno è altissima lungo tutta l'opera, con l'eleganza della colorazione e la solida gestione delle anatomie – per quanto complessi siano i personaggi – che si pongono al servizio di un connubio di stili che duellano su sfondi curatissimi e inquadrature mai banali.

Originariamente pubblicata sul settimanale umoristico spagnolo *El Jueves* e in seguito sulla rivista *H Dios O* (in Italia su *L'Eternauta*), la serie è stata riproposta suddivisa in più volumi. Nel 2003, Norma Editorial ha raccolto tutto il materiale prodotto da Miguelanxo Prado in volume unico. Dal 2010, inoltre, molti degli episodi sono disponibili in formato digitale per iPad e iPhone. **AMo**

Titolo originale *Quotidianía Delirante*
Prima edizione *El Jueves* (Spagna)
Autore Spagna (1958)
Genere Umoristico, Satira



Altre opere di Miguelanxo Prado
Chienne de vie
Demain les dauphins
Manuel Montano
Segno di Gesso
Stratos

Senza Senso 1987

Franco Matticchio

Prima edizione *Linus* (Italia)
Autore Italia (1957)
Genere Umorismo surreale
Riconoscimenti Treviso Comics Award (1994)

Gerald Jones è un gatto con occhio bendato, le cui avventure assurde e surreali si svolgono in un mondo alla *Alice nel paese delle meraviglie*. Non è facile capire, tuttavia, da quale lato dello specchio viva: se da quello reale o quello fantastico.

La sua vita da sogno (e, occasionalmente, da incubo) sembra non avere altro scopo che quello di sfuggire al mondo reale. In un episodio che si svolge di notte, il cuscino di Jones prende vita e fugge dalla camera da letto, alla ricerca della sua amata: un sacco di iuta pieno di grano in un mulino. Altre storie surreali mostrano un pupazzo di neve bevitore di rum che cerca di uccidere Jones; una ragazza i cui capelli si trasformano in serpenti, e un sottomarino nella vasca da bagno di Jones.

Niente è mai del tutto certo, e niente di particolare accade realmente nel fantastico mondo di Franco Matticchio: un luogo dolce, malinconico, a volte oscuro, in cui le persone e gli animali interagiscono felicemente con oggetti inanimati. La maggior parte dei suoi personaggi sono alla ricerca di un qualche significato al di là dell'apparente realtà e della piatta logica del mondo. Il suo spiritoso ed elegante stile di disegno ricorda Edward Gorey, Saul Steinberg e Charles Addams.

Senza Senso è una raccolta dei fumetti di Matticchio pubblicati sulla rivista *Linus* per molti anni, spesso con protagonista Gerald Jones. Mattichio è un talentuoso illustratore e pittore, oltre che vignettista, autore di numerosi libri illustrati. Nel 1994 ha progettato anche i titoli di testa in animazione per il film di Roberto Benigni *Il Mostro*, con protagonista un solitario cane bull terrier. **MS**

The Angriest Dog in the World 1987

David Lynch

Traduzione titolo in italiano *Il cane più arrabbiato del mondo* **Prima edizione** *Los Angeles Reader* (USA)
Autore USA (1946) **Genere** Umorismo
Influenza su *The Angriest Liberal in the World* (2003)

Il regista David Lynch creò questa striscia per il giornale alternativo *L.A. Reader*, dove apparve dal 1987 al 1992. Fu pubblicata anche sull'albo antologico della Dark Horse *Cheval Noir*. Le strisce sfruttano in modo a dir poco evidente la categoria della "reiterazione". Ciascuna strip presenta sempre le stesse quattro vignette, raffiguranti il cortiletto di una casa e un cane che ringhia. Le prime tre vignette mostrano il giorno, l'ultima la notte, rischiarata da una luce che brilla dall'interno della casa.

Nell'introduzione si legge: "Il cane è così arrabbiato che non si può muovere. Non può mangiare. Non può dormire. Può soltanto ringhiare a stento. Schiacciato dalla tensione e dalla rabbia, il suo stato è simile al rigor mortis". L'unica differenza in ogni striscia sono le battute dei personaggi all'interno della casa, che possono variare da una riga, a un intero dialogo. Le vignette delle ultime strisce pubblicate vennero disegnate come fossero consumate da un fuoco che non ne avrebbe fatto rimanere più nulla. Lynch produsse il fumetto durante un periodo in cui stava sperimentando una forte rabbia. Le battute sono il più delle volte sciocche o ritrite, ma in fondo è tipico del senso dell'umorismo di Lynch, come si nota anche nei suoi film e nella sua serie a cartoni animati *Dumbland*. A volte sembra quasi che i personaggi principali non siano né il cane né le persone all'interno della casa, ma piuttosto il desolato e triste mondo ritratto dalla striscia. A parte la ciotola e il guinzaglio del cane, il cortile è deserto: gli alberi sono senza foglie e l'inquietante e costantemente inquinante fabbrica sullo sfondo non promette alcuna tregua. **PM**

Justice League International 1987

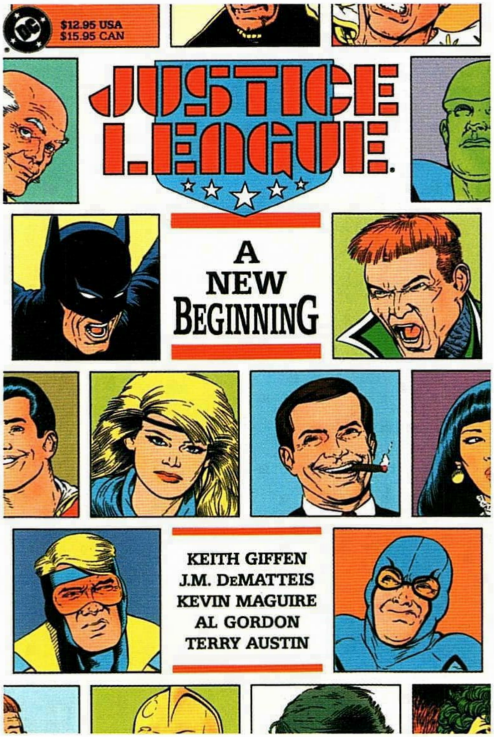
Keith Giffen e J. M. DeMatteis Kevin Maguire

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Giffen (USA, 1952); DeMatteis (USA, 1953); Maguire (USA, 1960)
Genere Supereroi

All'epoca del suo debutto nel 1960, *Justice League of America* fu un titolo-simbolo, che riuniva i principali supereroi DC. Ma nel 1987 i team-up tra supereroi erano ormai all'ordine del giorno, e la testata fu chiusa. L'annuncio di una nuova serie, perciò, non suscitò grandi aspettative. Ma in un periodo in cui *Il Cavaliere Oscuro* e *Watchmen* avevano spinto il genere verso toni più cupi, la rinnovata *Justice League* prese la strada opposta.

L'autore delle trame è Keith Giffen, ma i dialoghi sono scritti da J. M. DeMatteis, noto per la profondità delle sue storie. Eppure, in queste pagine DeMatteis cambia le carte in tavola e scrive scoppiettanti dialoghi da sit-com per un mucchio di personaggi fino a quel momento secondari. Tra i più memorabili si ricordano l'odioso Guy Gardner, trasformato da una botta in testa in un modello di virtù; un Batman preso in giro per il suo carattere torvo; criminali assurdi la cui comparsa viene accolta dalle risate; un marziano, stanco della vita, che dipende dai biscotti per trovare la forza di badare ai suoi inetti colleghi.

Il disegnatore Kevin Maguire, all'epoca sconosciuto, si rivela un maestro delle espressioni facciali e del linguaggio del corpo. Nel primo numero presenta il cast di personaggi iniziali con una copertina omaggiata in seguito più volte. Ma tutto questo sarebbe stato inutile senza trame solide. Giffen offre ai fan tradizionali la dose necessaria di azione supereroistica, momenti più dark e comparsate di personaggi dotati del giusto quoziente di follia o di stupidità. Poche testate seguirono la scia di *Justice League International*, eppure questa resta una serie molto leggibile e molto, ma molto divertente. **FP**



"Mi chiamo Guy Gardner... Dichiaro me stesso comandante in capo della nuova e sfavillante Justice League. Qualche obiezione? Non penso proprio."

Altre opere degli stessi autori
Hero Squared
Planetary Brigade
I Difensori


BAGSTER-PHILLIPS ESTIMATED THAT THE MONSTER WAS AT WORK FOR A GOOD TWO HOURS!
THE BED WAS SOAKED IN BLOOD . . . ITS UNFORTUNATE OCCUPANT LITERALLY CARVED TO PIECES.
HER MID-SECTION HAD BEEN EMPTIED OUT AND THE INTERNAL ORGANS ARRANGED ABOUT HER ON THE BED . . . LARGE SECTIONS OF FLESH HAD BEEN STRIPPED FROM THE BONE AND PLACED UPON THE BED-SIDE TABLE.
TERRIBLE TO THINK THAT THE INCREASED LEVEL OF COMMUNITY VIGILANCE HAS ONLY DRIVEN HIM INDOORS!
BAGSTER-PHILLIPS VENTURED THAT SHE HAD BEEN DECEASED FOR SEVEN TO EIGHT HOURS.
A POLICE PHOTOGRAPHER WAS ADMITTED TO RECORD THE GHASTLY SCENE.

Assassini vittoriani 1987

Rick Geary

Prima edizione NBM Publishing (USA)
Autore USA (1946)
Genere Poliziesco, storia
Riconoscimenti National Cartoonist Society Award (1994)

Se si considera che al suo esordio si era dedicato a descrizioni di sfacciate assurdità per *National Lampoon*, fa sorridere sapere che Rick Geary si sia poi fatto una reputazione come fonte principale, nel fumetto, sui grandi crimini nella Storia. Ha inoltre adattato diversi romanzi vittoriani, ha creato una serie parallela sugli omicidi del Novecento, e prodotto seriose biografie di J. Edgar Hoover e Lev Trotsky, fra gli altri. L'interesse di Geary per i fatti criminali nacque negli anni Settanta, quando un ex poliziotto e amico giornalista gli mostrò la sua vasta collezione di articoli e fotografie. Fu su suggerimento dell'editor di NBM Terry Nantier, però, che l'attenzione di Geary si concentrò per il primo volume su tre strani omicidi di epoca vittoriana.

La caratteristica presentazione quasi forense dei dettagli crebbe ancora con i volumi successivi, incentrati ciascuno su un singolo evento. Geary studia non soltanto il crimine stesso, ma tutti i fattori motivanti, proseguendo fino al destino dei loro autori. Quando gli omicidi restano irrisolti, ne presenta tutte le teorie valide, ma si guarda bene dall'intromettersi con opinioni personali. Il disegno di Geary è riccamente dettagliato. In particolare l'autore si rivela abile nella giustapposizione, presentando in tutta sincerità anche gli aspetti ridicoli dei casi e, nonostante l'argomento, nella rappresentazione evita qualsiasi indulgenza gratuita. Se c'è un messaggio morale nella serie, è che gli omicidi, sebbene siano oggi assai numerosi e in gran parte irrisolti, presentano più o meno le stesse motivazioni nel corso degli anni. **FP**

Marshal Law 1987

Pat Mills Kevin O'Neill

Prima edizione Epic Comics (USA)
Autori Mills (Gran Bretagna, 1949); O'Neill (Gran Bretagna, 1953) **Genere** Supereroi, parodia
Raccolta *Fear and Loathing* (1990)

Marshal Law è ambientato in un futuro non specificato nell'agglomerato urbano statunitense chiamato San Futuro, creato dopo che un terremoto ha distrutto San Francisco. L'ingegneria genetica ha creato un esercito di supereroi che, come effetto collaterale della loro trasformazione, hanno svariati problemi psicologici. Marshal Law è l'unico cacciatore governativo di supereroi: quando i supereroi impazziscono, lui li ferma con grande forza ed estremo piacere.

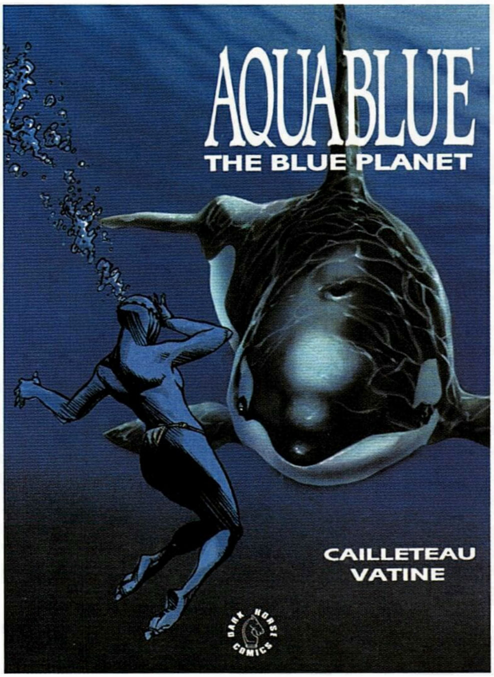
Durante le interviste negli anni Ottanta, Pat Mills era dubbioso su come i posteri avrebbero considerato l'idea di supereroe. Nutrendo antipatia per il genere, il suo abituale lavoro di ricerca era stato spiacevole, ma ricompensato da salaci parodie – quasi diffamatorie – dei pilastri della DC Comics: *La Legione dei Supereroi*, *Superman* e altri simulacri di supereroi degli anni Quaranta, tutti resuscitati in nome della convinzione che i nazisti vagassero ancora liberi per il mondo. Il tutto fu illustrato, in modo ugualmente sconvolgente, da Kevin O'Neil, le cui visioni frastagliate e disturbate sono dettagliate e piene di umorismo, nella tradizione del fumetto inglese per ragazzi con i quali era cresciuto (quelli di Ken Reid su tutti). Fu lo stesso O'Neill a dare impulso alla serie, non soltanto disegnando i personaggi ma provvedendo anche ai loro nomi. Nel libro la parodia non si limita solo ai supereroi: Mills colse l'occasione per ridicolizzare il patriottismo incosciente. In ogni caso la serie non sarebbe potuta andare avanti senza un nucleo centrale forte. Tolti gli elementi parodici, ogni singola storia funziona lo stesso come un efficace thriller d'azione. **FP**

← **Il testo di Geary, più che il suo disegno, racconta i dettagli cruenti dell'omicidio.**

Aquablue 1988

Thierry Cailleteau Olivier Vatine e Ciro Tota

Prima edizione Delcourt (Francia)
Autori Cailleteau (Francia, 1959);
Vatine (Francia, 1959); Tota (Italia 1954)
Genere Avventura, fantascienza



Letture simili
Incredible Science-Fiction Various
Meridian Barbara Kesel e Steve McNiven
Storm Martin Lodwijk e Don Lawrence
The Legend of Mother Sarah Katsuhiro Otomo e Takumi Nagayasu

Un bambino è il solo scampato a un naufragio nello spazio, dopo essere stato posto in una navicella con un robot per accudirlo. Otto anni dopo, il bambino giunge su Aquablue, un pianeta la cui superficie è quasi interamente ricoperta d'acqua, costringendo i suoi abitanti umanoidi a vivere sui diversi arcipelaghi presenti. Il robot si disattiva poco dopo essere entrato a contatto con l'acqua, e il ragazzo, presto ribattezzato Nao, è a questo punto raccolto e allevato dagli indigeni.

A fare spiccare *Aquablue* sono alcune sue caratteristiche narrative. Il primo contatto di Nao con la Terra avviene quando ha diciotto anni e scopre di essere l'erede di un multimiliardario. L'azienda di famiglia è amministrata dalla zia, che considera Aquablue una potenziale fonte d'energia, del tutto indifferente al fatto che il suo intervento condannerà il pianeta a ricoprirsi di ghiacci.Nao decide così di ritornare sulla Terra per far valere i propri diritti, facendo poco dopo una scoperta che consentirà ai nativi di Aquablue di competere tecnologicamente con la Terra. Nella migliore tradizione avventurosa, quando tutto sembra volgere al peggio, Nao irrompe tra squilli di tromba.

"Sono a disagio quando vedo scrittori che riescono a produrre 12 album all'anno. Io non ce la posso fare."

Thierry Cailleteau

Olvier Vatine incontrò Thierry Caillateau durante il liceo artistico. Prima di *Aquablue* creano altre due serie, poi le loro strade si separano. L'espressività dei personaggi di Vatine, e la sua abilità nel rappresentare con pari credibilità civiltà sia futuristiche che primitive, avevano fatto auspicare ai fans che potesse almeno portare a termine la serie, ma il lavoro di Ciro Tota nell'ultimo capitolo è parimenti efficace. **FP**

Viaggio in Italia 1988

"Cosey"

Due veterani del Vietnam, Art e Ian, fanno un viaggio in Italia per sottrarsi alle proprie responsabilità e sfuggire alla soffocante noia della provincia americana degli anni Ottanta, ma un incontro con la donna sfuggente che aveva segnato l'adolescenza di ambedue, riapre vecchie ferite e li forza ad affrontare le proprie fantasie non realizzate. Il passato invade il presente, sotto forma di ricordi di momenti spensierati della cultura hippie degli anni Sessanta, della passata estasi romantica e della sua perdita, o di visioni da incubo di villaggi vietnamiti in fiamme, a volte così intense che le immagini lasciano il posto al bianco. Lo stile è realistico, anche se di tanto in tanto un uso surreale del colore aggiunge forza emotiva. Tuttavia, gli oggetti e le decorazioni non hanno un immediato

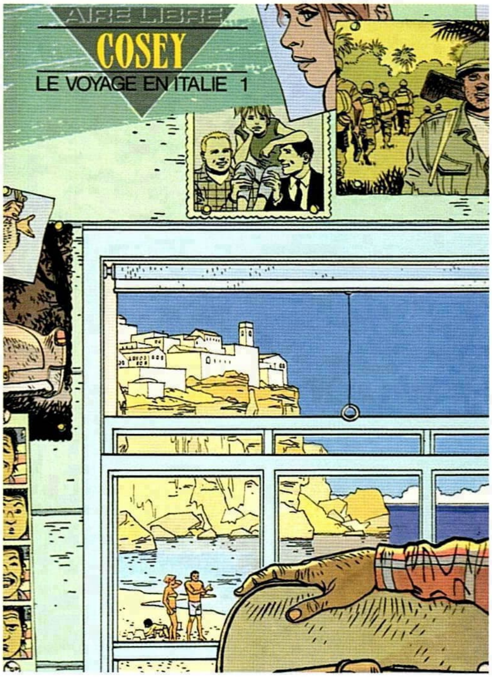
"... la lettura di un fumetto è un'esprienza molto attiva. Significa fare un gran lavoro di sintesi."

Cosey

significato narrativo, ma servono piuttosto a evocare uno stato d'animo. E il non detto assume un grande peso. In molte sequenze silenziose il lettore deve scrutare la pagina in cerca di indizi, e assembla la storia partendo dai frammenti. Cosey fa un uso virtuosistico degli inserti, zoomando su un particolare (di solito un volto) e presentandolo simultaneamente in primo piano e come parte di un contesto narrativo più ampio, con l'effetto di scavare a fondo nelle soggettività.

La fine del libro è commovente. Una serie di immagini di oggetti evoca la banalità del quotidiano che rappresenta, ormai, la soddisfazione conquistata a fatica da uno dei due uomini. Questa scena, nella penultima pagina, è il vero finale dell'opera. L'ultima pagina, una sorta di appendice al racconto, è invece una delle più strazianti rappresentazioni della rinuncia in tutta la storia del fumetto. **AM**

Titolo originale *Le Voyage en Italie*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Bernard Cosendai (Svizzera, 1950)
Genere Romantico

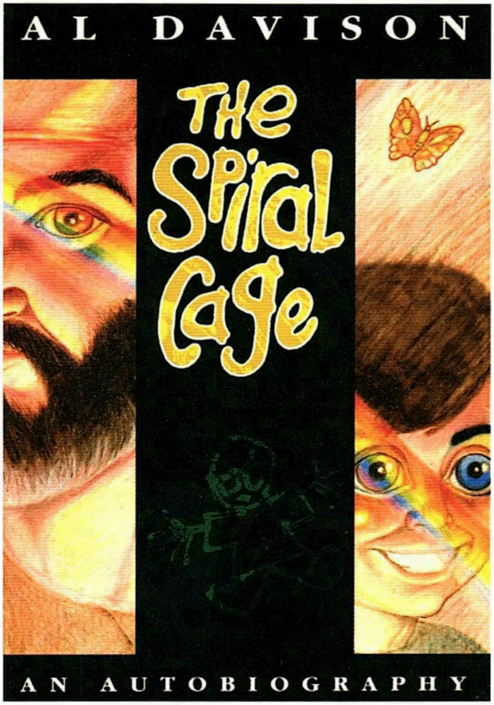


Altre opere di Cosey

Alla ricerca di Peter Pan (A la recherche de Peter Pan)
Orchidea
Saigon-Hanoi
Celui qui mène les fleuves à la mer

The Spiral Cage 1988

Al Davison



"Anche uno specchio macchiato splende come un gioiello se viene lucidato." **Testo buddista citato dall'autore**

Letture simili

Vita da bambina e altre storie Phoebe Gloeckner
Il grande male (L'Ascension du haut-mal) David B.
Stitches – Ventinove punti David Small
Casi Violenti Neil Gaiman e Dave McKean
The Minotaur's Tale Al Davison

Traduzione titolo in italiano *La gabbia a spirale*
Prima edizione Renegade Press (USA)
Autore Gran Bretagna (1960) **Genere** Autobiografia
Influenzato da Martin Luther King Jr.

Con quest'originale resoconto personale di una vita con la spina bifida, un difetto genetico che porta ad avere una parte della colonna vertebrale in vista, Al Davison affronta molti demoni: i dottori che dicevano che non valesse la pena salvarlo, i bulli che lo tormentavano e il suo stesso corpo.

La storia racconta le battaglie contro questi nemici nella vita reale e ci conduce nella mente di un buddista che ha bisogno di imparare a combattere per la propria sopravvivenza. Variando in modo sfrenato gli stili, dal fotorealistico al cartoonesco, le immagini intensamente dettagliate a matita e china di Davison evocano momenti dei suoi primi anni di vita, da visioni alla Blake a sequenze che ricordano certe animazioni. Noi seguiamo, ascoltiamo e osserviamo l'autore che riempie la sua mente di insegnamenti zen, scritti di Gandhi, discorsi di Martin Luther King Jr. e canzoni di Betty Boop, con l'Uomo Invisibile nel bel mezzo. Vediamo poi il corpo di Davison, prima durante l'infanzia, con le gambe fuse tra loro, e poi da adulto, mentre combatte la sindrome di affaticamento cronico. Forse quando ci mostra il suo corpo adulto nudo Davison cerca di mostrarci fin dove è arrivato quel minuscolo bambino paralizzato, ma queste immagini ripetute sfidano anche le nostre nozioni di cosa dovrebbe essere un fisico "corretto". Ci sono momenti di violenza e disperazione – ma c'è anche molto dei miracolosi eventi che sorprendono persino Davison. *Spiral Cage* racconta la storia di qualcuno che diventa il proprio supereroe, la persona di cui ha bisogno per essere felice. **EL**

Hyaku monogatari 1988

Hinako Sugiura

Traduzione titolo in italiano *I cento racconti*
Prima edizione Shinchosha
Autore Giappone (1947–2005)
Genere Fantastico

Ambientato nel periodo Edo, un arco di tempo dal 1600 al 1867 in cui il Giappone fu isolato dal resto del mondo, *Hyaku monogatari* descrive un mondo in cui misteri sovrannaturali convivono con la gente comune, e in cui si scontrano razionale e fantastico.

L'opera della Sugiura mostra romanticamente le vite normali della gente del periodo Edo in modo particolarmente accessibile. La storia e i disegni sono ben supportati dalla sua conoscenza del Giappone dell'epoca, dando così al manga sia delle solide basi che una naturale scorrevolezza. *Hyaku monogatari* può ricordare oscure favole della tradizione occidentale, ma di fatto è intriso di classico horror giapponese, umorismo, e temi della tradizione orientale, come i mostri *yokai*, fantasmi, ragni, procioni, strade bagnate e campi innevati – il tutto ben illustrato nel corso delle pagine.

A dispetto del titolo, il manga contiene solo novantanove episodi. Questo perché, nella tradizione giapponese, per raccontare questo tipo di storie di paura, usa sedersi in cerchio con cento candele accese, ognuno raccontando la propria a turno e, dopo ogni racconto, spegnendo una candela. Spenta anche l'ultima, si ritiene possa emergere un orrore vero: per questo l'autrice ha lasciato l'ultima storia in sospeso. Questo tipo di incontri sono tuttora popolari tra i giapponesi che si divertono a provare qualche brivido nelle notti d'estate, e uno spirito simile viene portato avanti anche dall'opera della Sugiura. *Hyaku monogatari* vi potrà trasportare indietro di 200 anni, in un'epoca in cui, in Giappone, il confine tra reale e sovrannaturale era davvero sottile. **AT-L**

Jimbo in Paradise 1988

Gary Panter

Traduzione titolo in italiano *Jimbo in paradiso*
Prima edizione *RAW* magazine (USA)
Autore USA (1950) **Genere** Fantascienza
Influenzato da Jack Kirby

Gary Panter, uno dei fumettisti più influenti della sua generazione, è famoso per la sua estetica trasgressiva che aiutò il fumetto americano a uscire da un'epoca in cui era diventato un mero mestiere, e fu tra coloro che stimolarono il diffondersi di idee e visioni artistiche personali. Panter spinse più di chiunque il fumetto verso l'arte contemporanea, e *Jimbo* resta l'emblema del suo lavoro.

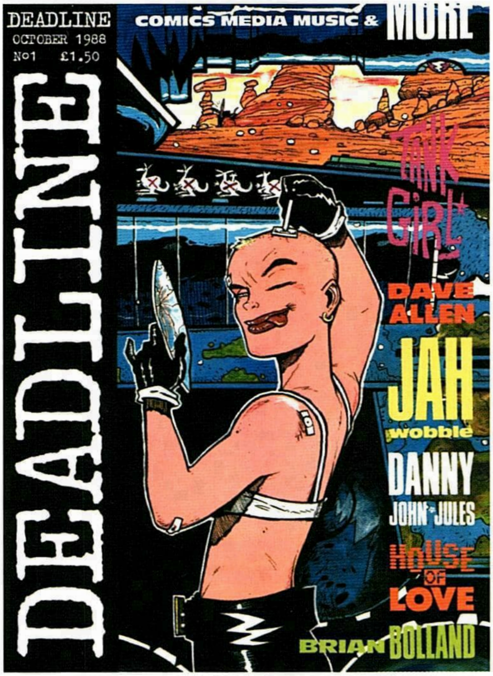
Jimbo è l'eroe dai capelli a punta che con indosso il suo kilt si aggira nell'universo post-nucleare ideato da Panter. Vaga per terre desolate combattendo con mutanti, robot e alieni, cercando di ritagliarsi uno spazio individuale in una realtà viziata da deterioramento, distruzione e decadenza. Scarso dal punto di vista della trama, ma dotato di un'attitudine solida, *Jimbo in Paradise* è uno sguardo da incubo sulla fine del mondo attraverso il corrotto caleidoscopio del consumismo americano.

Il fascino dell'opera di Panter risiede principalmente in un disegno dalla potenza viscerale. Con i suoi costanti cambi di stile, l'approccio di Panter è radicato in una forte determinazione a esplorare territori nuovi per il medium fumetto. Le pagine di *Jimbo in Paradise* mutano da personaggi perfettamente studiati a immagini che paiono realizzate con un tratto furibondo. I capitoli finali, stampati su carta verde e con i loro omaggi a Picasso, rappresentano alcune delle più pure espressioni del fumetto come oggetto artistico.

In seguito, in altri due volumi, Panter ha raccontato le avventure di Jimbo nel purgatorio e nell'inferno, in una specie di distorta trilogia dantesca; *Jimbo in Paradise* rimane però l'esempio più efficace della sua opera. **BB**

Tank Girl 1988

Alan Martin Jamie Hewlett



"Qualcuno ce l'ha un fazzoletto bianco? Il mio è tutto sporco di sangue e di muco."

Letture simili

Dirty Plotte Julie Doucet
Dori Stories Dori Seda
My New York Diary Julie Doucet
Naughty Bits Roberta Gregory
The Pro Garth Ennis e Amanda Conner

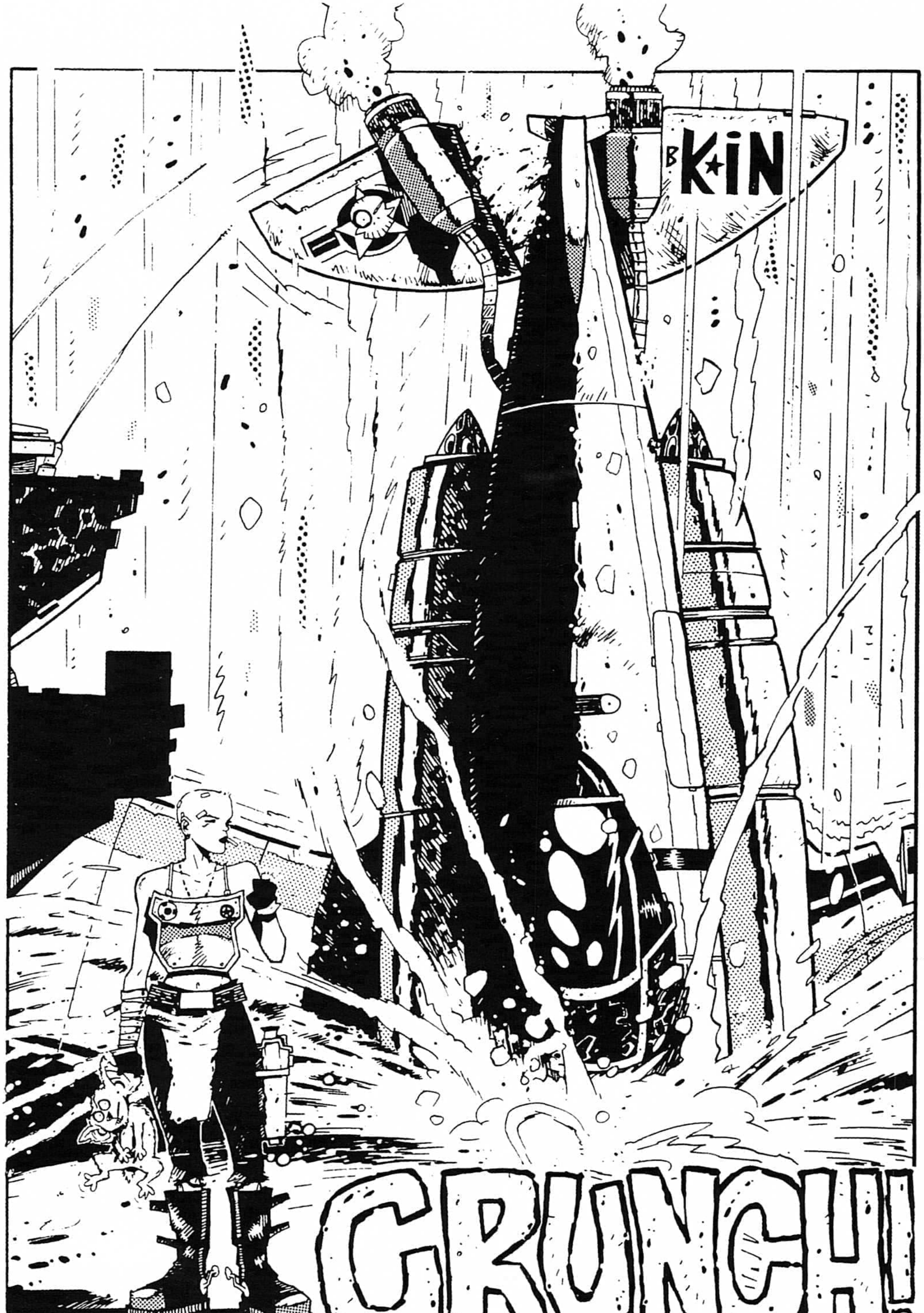
Prima edizione *Deadline* (Gran Bretagna)
Autori Martin (Gran Bretagna, 1966); Hewlett (Gran Bretagna, 1968)
Genere Avventura, umorismo per adulti

Tank Girl debutta nella pubblicità di una finta serie a fumetti inserita come riempitivo in *Atomtan*, una fanzine prodotta da due studenti di belle arti del Worthing College – oltre che compagni di stanza – Alan Martin e Jamie Hewlett. Quando l'idea viene sviluppata sulle pagine di *Deadline*, la rivista di fumetti e musica indipendente di Brett Ewins, Steve Dillon e Tom Astor, il personaggio diventa un cult. Le avventure anarchiche di Tank Girl, originariamente ambientate nell'entroterra australiano, ospitano una folla di ninja, mutanti, archeologi viaggiatori del tempo, mafiosi e cacciatori di taglie, oltre che un gruppo di memorabili spalle rappresentate da Jet Girl, Sub Girl e Camp Koala. Eppure la star indiscussa resta lei: fanatica della birra, pistolera, guidatrice di carri armati, fumatrice accanita e trombatrice di canguri. È un'icona che colpisce lo scenario culturale, dalle attiviste omosessuali alle "riot grrrl", ma anche (ab)usata da riviste di moda e pennivendoli hollywoodiani.

Lo stile narrativo di Martin è frammentato e spasmodico, omaggia William Burroughs e Jack Kerouac e inserisce oscuri riferimenti alle canzoni indipendenti e alla cultura pop. Ma ancora più straordinarie sono le tavole, che splendono di luce propria quando la serie diventa a colori e convogliano la cultura rave in una mescolanza stratificata di collage, dipinti psichedelici e colorazione da cartone animato.

Da allora Tank Girl è apparsa in molti altri volumi, ma è difficile tenere testa all'irriverenza, al ritmo frenetico e all'esuberanza delle storie originali pubblicate su *Deadline*. **MG**

Le illustrazioni anarchiche di Jamie Hewlett hanno determinato l'atteggiamento spavaldo di Tank Girl. ➡


B K★IN
CRUNCH!

Mes Années de Jeunesse 1988

He Youzhi

Traduzione titolo in italiano *La mia giovinezza*
Prima edizione Les Amitiés franco-chinoises (Francia)
Autore Cina (1922)
Genere Autobiografico

"Sono nato a Shanghai, figlio unico di una coppia di impiegati." L'incipit di *Mes années de jeunesse* chiarisce subito il tema di questo lavoro atipico, una profonda riflessione sul proprio passato a opera di un talentuoso disegnatore cinese che racconta il suo percorso.

Il titolo cinese di *Mes anées de jeunesse* è *Wo zi minjian lai* (Provengo dal popolo), e si dovrebbe puntualizzare che quest'opera non è un fumetto nel senso in cui lo si intende oggi in occidente. L'opera di He Youzhi si presenta come un *lianhuanhua*, un libriccino delle dimensioni di un palmo contenente una sequenza di illustrazioni, una tradizionale forma cinese di fumetto. Il che non sminuisce in alcun modo l'impatto e l'interesse del lavoro di He, da anni ammirato e rispettato nel suo paese ma quasi del tutto sconosciuto al di fuori dalla Cina. Con il suo stile chiaro e diretto, He Youzhi ci descrive una Cina che non esiste più, attraverso aneddoti e situazioni che sono piccoli mondi in miniatura.

La Cina dell'infanzia di He Youzhi era un mondo rurale, di gente che lavorava sodo, felice e spesso povera. Più avanti, con l'adolescenza e poi l'età adulta, ecco irrompere la Storia, con l'occupazione giapponese, la disoccupazione e l'accrescersi della povertà. Eppure l'autore non sembra mai lamentarsi. Il tono è umile, sobrio, e si affida a immagini eleganti e precise per veicolare il suo messaggio. Basta guardarle per capire perché sia considerato un maestro della sua arte. Si può solo ammirare il suo approccio, augurando a ogni artista del settore di poter raggiungere prima o poi una tale semplicità ed efficacia. **NF**

Re in incognito 1988

Jim Vance Dan Burr

Titolo originale: *Kings in Disguise*
Prima edizione Kitchen Sink Press (USA)
Autori Vance (USA, 1953); Burr (USA, anno sconosciuto)
Genere Avventura, Fantapolitica

Re in incognito è uno di quei gioielli che merita di essere conosciuto (in Italia è stato pubblicato da Granata Press). Lo scrittore Jim Vance infonde umanità e partecipazione a questo racconto di formazione nell'America degli anni Trenta, al quale le linee semplici del disegnatore Dan Burr donano uno stile classico e senza tempo.

La famiglia di Freddie Bloch cade a pezzi. Suo padre è scomparso e suo fratello maggiore è stato ferito mentre rubava del cibo. Freddie decide di abbandonare la California per Detroit, per cercare un padre che non vuole farsi trovare. Il romantico dodicenne è un ingenuo e il fumetto ne racconta il percorso di crescita e maturazione, anche attraverso improvvisi e dolorosi colpi. Freddie si imbatte in un vagabondo con la tubercolosi di nome Sammy, che si fa chiamare il Re di Spagna. È Sammy a insegnare a Freddie come sopravvivere in mezzo alla comunità dei vagabondi e a rigare dritto, raccontandogli nel frattempo storie sulla sua vita da randagio. Le storie di Sammy ricordano i film amati da Freddie, che esaltano il lato romantico di coloro che vivono sulla strada, liberi come uccelli. In realtà, mentre alcuni di questi "uomini liberi" vogliono aiutarlo, altri pensano solo a derubarlo.

Ma gli uomini peggiori e più spietati che Freddie incontra sono coloro che non vogliono condividere ciò che possiedono con la crescente massa di compatrioti indigenti. Particolarmente toccante è la trama sulla rivolta dei lavoratori cui Freddie assiste in prima persona nella sua piccola e un tempo orgogliosa città natale, ora divisa dalla paura e dalla povertà. Uno dei pochi fumetti che meriti l'appellativo di romanzo. **FJ**

The Cowboy Wally Show 1988

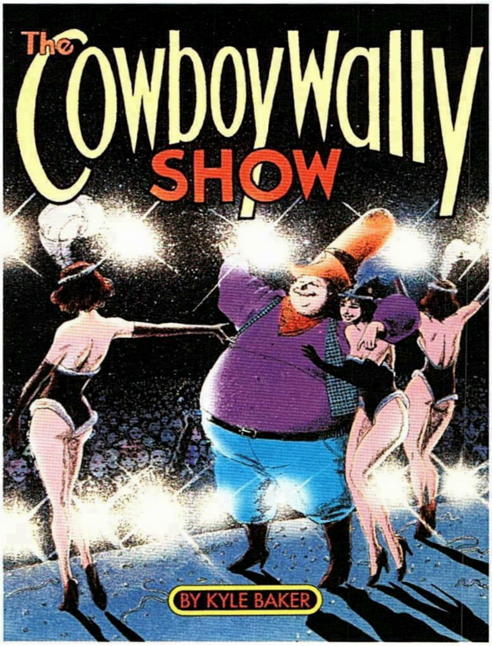
✎✎ Kyle Baker

Prima edizione Dolphin Doubleday (USA)
Autore USA (1965)
Genere Umorismo, per adulti
Influenzato da Animazioni di Hannah & Barbera

Tra i fumetti più divertenti mai scritti, *The Cowboy Wally Show* di Kyle Baker è un' oltraggiosa parodia della vita fuori controllo delle celebrità. Il Cowboy Wally è l'emblema di tutto quello che non funziona nel mondo dell'intrattenimento: è grossolano, volgare, alcolizzato, un idiota maleducato e ossessionato da sé stesso, completamente disinteressato agli altri. In breve, il perfetto contraltare comico all'oscura visione di Baker della cultura della celebrità tutta americana.

The Cowboy Wally Show si apre come un documentario sulla leggenda di questa star affetta da obesità. Si parte con le sue umili origini a Jeepersville, North Dakota, per poi seguire la sua rapida ascesa, prima come presentatore di un programma per bambini e di un quiz televisivo, poi come regista, attore di soap opera, conduttore del telegiornale e, infine, star del cinema. Questa serrata presentazione dimostra la grande abilità di Baker nello scrivere gag, che sfruttano l' umorismo all'inglese da un lato e l'esagerazione comica dall'altro, per creare il ritratto di un memorabile buffone.

Il resto del libro si focalizza per due lunghi capitoli sulla carriera nel cinema di Cowboy Wally. *Sands of Blood* è una esagerata parodia della Legione Straniera con protagonista l'amico cronicamente depresso di Wally, Lenny Walsh. Nel capitolo seguente troviamo Lenny e Wally in prigione, che tentano vanamente di produrre una versione cinematografica dell'Amleto di Shakespeare dall'interno della cella, senza attirare l'attenzione delle guardie. *The Cowboy Wally Show* è il libro che ha lanciato Kyle Baker, fumettista americano fra i più coerenti e divertenti. **BB**



"In una delle rare interviste che ha rilasciato, la leggendaria star del cinema è candida e acuta come sempre..."

Altre opere di Kyle Baker
Birth of a Nation: A Comic Novel
I Die at Midnight
King David
Perché odio Saturno

Agrippina 1988

Claire Bretécher

Titolo originale *Agrippine*
Prima edizione autoproduzione (Francia)
Autore Francia (1940) **Genere** Umorismo
Adattamento TV (2001)

Tredici anni dopo il suo esordio con *I Frustrati*, la sua celebre satira del pretenzioso idealismo post-sessantottino degli intellettuali francesi, Claire Bretécher ideò una sua variante per la generazione successiva, ovvero Agrippina. Questa serie, le cui tavole saranno raccolte in otto volumi pubblicati nel corso di ventun anni, ispirando anche un cartone animato, presenta ai lettori le peregrinazioni di una Agrippina perennemente angosciata alle prese con l'adolescenza, gli studi, e la costante e fastidiosa sensazione che la vita sia del tutto noiosa e priva di senso.

Nel più classico stile Bretécher, ciascun volume di Agrippina si presenta come una raccolta di brevi episodi, quasi sempre di una tavola. All'interno di ogni griglia le vignette sono realizzate in modo oltremodo semplice, con pochissimi sfondi e minimi cambi d'inquadratura. L'interesse resta incentrato sui dialoghi. Una ricetta semplicissima, con cui però l'autrice riesce a modellare e a dare vita a una perfetta adolescente insoddisfatta di fine XX secolo. Per mezzo di dialoghi intelligenti e deliziosamente sarcastici, la quotidianità di Agrippina riceve un'impronta comica, sia che si tratti di bisticci con i genitori che di interrogativi sul sesso. L'agiata eppure "tormentata" vita di Agrippina e dei suoi amici consente all'artista di prendere di mira una volta di più i loro imborghesiti genitori, i cui tentativi di mantenere viva la fiaccola della loro prima maturità collassa sotto la responsabilità e il peso di dover tirare su un'adolescente. La brillantezza dei dialoghi e l'intelligenza degli episodi fanno di Agrippina una originale e divertentissima aggiunta al panorama del fumetto francese. **CMac**

Here 1988

Richard McGuire

Prima edizione *RAW* magazine (USA)
Autore USA (1957)
Genere Fantascienza, alternativo
Influenza su Chris Ware

Here (Qui), un fumetto di sole sei tavole, apparve per la prima volta nella rivista antologica di avanguardia *RAW*, diretta da Art Spiegelman e Françoise Mouly. Tuttavia, anche all'interno di quella sorta di bibbia del fumetto sperimentale, *Here* si distingueva dal resto.

In *Here* sono evidenti diverse soluzioni sperimentali. In primo luogo, ciascuna delle 36 vignette del fumetto mostra esattamente la stessa posizione nello spazio, vista dalla stessa prospettiva, ma rappresentata in un momento diverso nel tempo. Inoltre, le vignette in sequenza si susseguono secondo una logica temporale non lineare (per guidare il lettore, l'anno è sempre indicato nell'angolo in alto a sinistra). Infine, molte vignette contengono altre vignette al loro interno.

Per facilitare il lettore, le prime vignette procedono in modo tradizionale fino alla nascita nel 1957 di Billy, il personaggio principale della striscia. L'azione si sposta poi nelle sotto-vignette "interne", mentre la vignetta principale si concentra sull'anno 1922 e poi sul 1971. Da lì in poi si perde ogni riferimento, con salti non lineari, vignette secondarie multiple e la linea temporale che si sposta indietro fino al lontano 500.957.406.073 avanti Cristo. Utilizzando la vita di Billy quasi fosse un vago dispositivo per inquadrare, McGuire giustappone gli eventi attraverso le epoche per suggerire umorismo, pathos e illuminazione. Egli dimostra come un luogo possa entrare in risonanza con gli echi di eventi passati.

Con quest'opera singolare McGuire ha davvero spinto il fumetto verso un'audace e nuova direzione. **SB**

Hellblazer 1988

Jamie Delano e altri John Ridgway e altri

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Delano (Gran Bretagna, 1956); Ridgway (Gran Bretagna, 1940)
Genere Horror, allegoria politica



Con il suo impermeabile, il suo spirito pungente e una sigaretta eternamente in bocca, John Constantine debutta nel 1985 come personaggio di contorno nello *Swamp Thing* scritto da Alan Moore. Enigmatico maestro della manipolazione, manovra cinicamente il protagonista per scongiurare una serie di pericoli paranormali. Nel 1988 la popolarità di Constantine raggiunge livelli tali che gli viene dedicata la testata *Hellblazer*. Su queste pagine lo sceneggiatore Jamie Delano rivela che dietro la facciata del machiavellico uomo del mistero si nasconde un opportunista fallibile e pieno di pecche.

Concepito come uno stregone inglese della classe operaia capace di scongiurare la minaccia di un demone grazie più a un raggiro che a un intervento magico, Constantine è un detective mistico privo di morale, perennemente in conflitto tanto con le forze del cielo quanto con quelle dell'inferno. Nonostante la sua personalità autodistruttiva e il fatto che in passato sia arrivato a sacrificare i suoi amici a fin di bene, è facile provare simpatia per questo antieroe, un arrogante uomo qualunque che i lettori amano e detestano al tempo stesso.

Hellblazer ha conservato un gusto spiccatamente britannico, non solo grazie alle storie scritte da una lunga serie di sceneggiatori inglesi come Warren Ellis, Garth Ennis e Mike Carey, ma anche perché è intriso di commenti sulla società e sulla politica britannica, tutti con la necessaria sfumatura sovrannaturale. Il realismo sinistro di disegnatori come John Ridgway e Steve Dillon accresce l'atmosfera tetra e cruda: il vero orrore del mondo di Constantine sta nella sua familiarità per il lettori. **AO**

"Mai guardarsi alle spalle è un buon motto nel nostro lavoro. Ci seguono sempre troppi fantasmi."

Letture simili
Animal Man Dave Wood e Carmen Infantino
Swamp Thing Alan Moore e Steve Bissette
Books of Magic Neil Gaiman e altri

Julius Knipl, Real Estate Photographer 1988

✎✎ Ben Katchor

Traduzione titolo in italiano *Julius Knipl, fotografo di proprietà immobiliari* **Prima edizione** *New York Press* (USA) **Autore** USA (1951) **Genere** Umoristico, satira **Riconoscimenti** Guggenheim Fellowship (1995)

Ben Katchor spiega come ha ideato *Julius Knipl, Real Estate Photographer*: "Sapevo di voler creare una striscia sulla città, e sapevo dell'esistenza di questa professione: il fotografo di proprietà immobiliari. Non ne sapevo molto, eccetto il fatto che fossero persone che fanno fotografie agli edifici per conto degli agenti immobiliari, in modo che questi possano mostrarle agli interessati. Mi sembrò un lavoro strano, perché unisce due professioni che già di per sé hanno connotazioni particolari, l'agente immobiliare e il fotografo, e in un certo senso anche una professione patetica: andarsene in giro a fare fotografie commerciali, fredde".

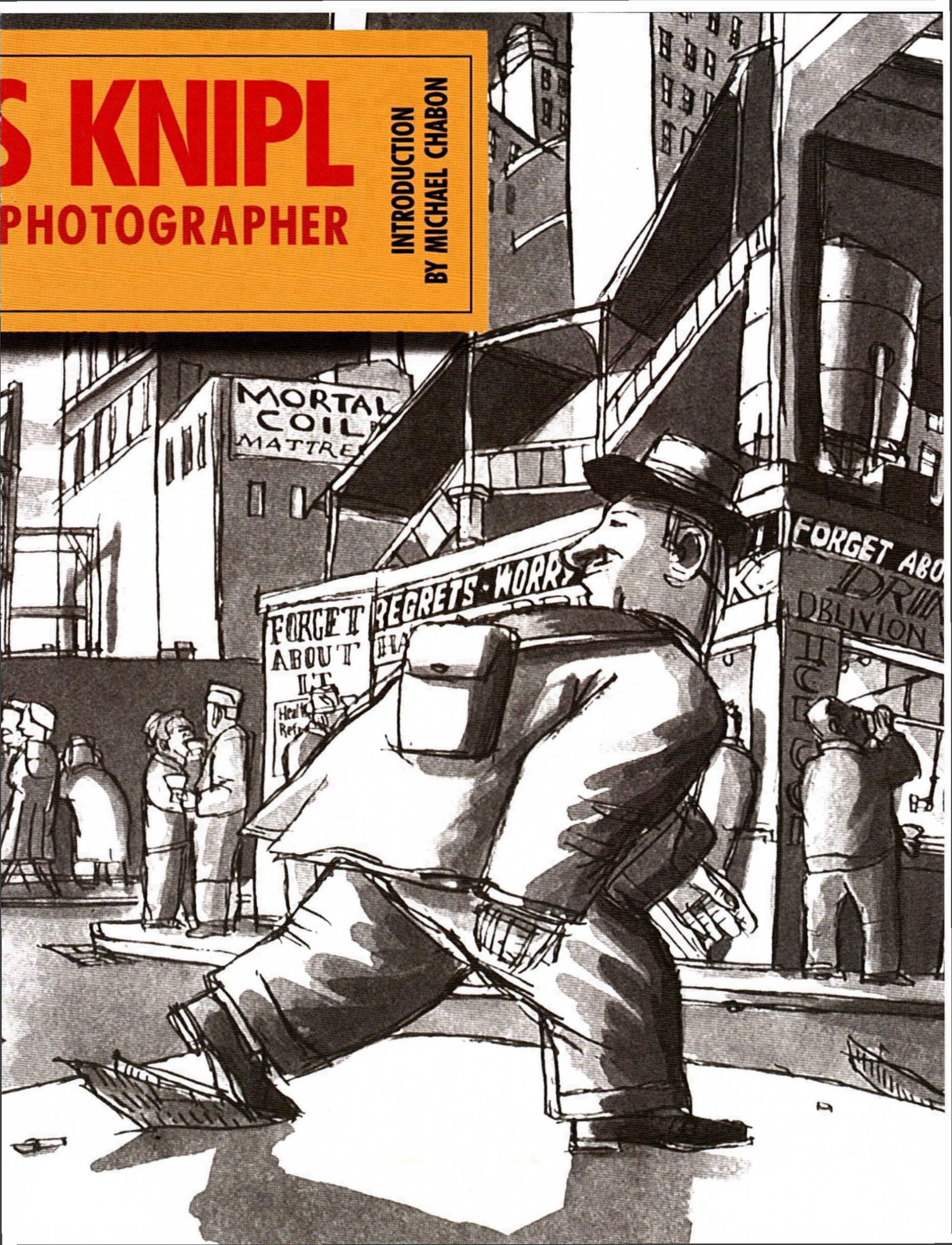
In yiddish il termine Knipl (gruzzolo) si riferisce alle somme messe da parte dalle casalinghe ebree, mentre il nome Julius rimanda all'impero romano – e a questo punto la buffa dicotomia è evidente: l'epico e il misero, il comico e il tragico.

Katchor mostra uno sguardo poetico, malinconico e nostalgico sulla città. È un sensibile osservatore dei sottili dettagli del comportamento umano. Pone inoltre molta attenzione al passare del tempo e a come l'ambiente che ci circonda muta al suo scorrere; è un poeta dell'effimero. Il suo linguaggio ingannevolmente goffo e sgangherato va di pari passo con un disegno apparentemente maldestro e reso offuscato dall'abile uso dei toni di grigio e dei colori; l'effetto risultante è quello di avere in mano un oggetto artigianale, vero e vissuto, come gli ambienti che mostra. Di Julius Knipl sono usciti tre splendidi volumi: *Cheap Novelties*, *The Pleasures of Urban Decay*, *Julius Knipl, Real Estate Photographer*, e *The Beauty Supply District*. **DI**



S KNIPL
PHOTOGRAPHER

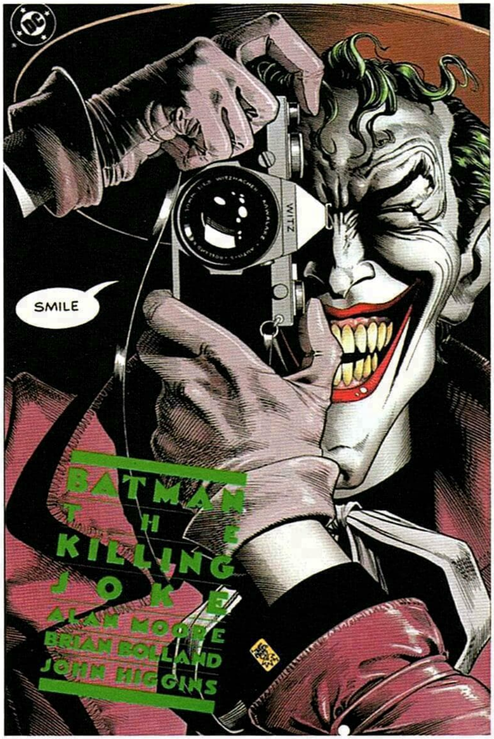
INTRODUCTION BY MICHAEL CHABON



Batman
The Killing Joke 1988

Alan Moore Brian Bolland

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953); Bolland (Gran Bretagna, 1951) **Genere** Supereroi
Riconoscimenti Premio Eisner miglior volume a fumetti (1989)



Letture simili
Batman: Arkham Asylum Grant Morrison e Dave McKean
Watchmen Alan Moore e Dave Gibbons

Il thriller psicologico di Alan Moore serve il duplice scopo di analizzare la natura complessa di una delle inimicizie più durature del fumetto e di presentare le possibili origini del Joker. Batman vuole a tutti i costi mettere fine al ciclo di violenza tra i due, ma il Joker decide di provocare la sua nemesi e dimostrargli che persino l'uomo più sano di mente è solo a un passo dalla follia più profonda. Rapisce quindi il fedele commissario Gordon e lo imprigiona in un luna park cadente per provare a demolire la sua sanità mentale, un'azione che provoca drammatiche ripercussioni su sua figlia Barbara, l'ex Batgirl.

Batman: The Killing Joke suscitò molte controversie all'epoca della sua prima pubblicazione. In una delle prime scene, un momento cruciale della storia, uno dei personaggi viene storpiato per sempre in quello che è tra i momenti più scioccanti nella lunga storia dell'universo supereroistico DC. Il finale invece non è all'altezza della storia che lo precede. *Killing Joke* ha tuttora il potere di far discutere appassionati di Batman. Assolutamente indiscutibile è l'interpretazione definitiva del Joker fatta da Moore e Bolland: vendicativo e crudele, ossessivo e infantile, contemplativo e pieno di rimpianto.

La storia presenta anche la rara opportunità di apprezzare il lavoro di Bolland su un fumetto di supereroi invece che sulle sole copertine. Come ci si può immaginare, ogni vignetta è tanto complessa e ricca di dettagli da sembrare un capitolo a sé. La rilettura della storia è estremamente gratificante perché la composizione della tavola è densa di sfumature sottili, di espressioni rivelatrici e di simbolismi profondi che impregnano di un profondo sentimentalismo la malinconia della tragica storia del Joker. L'autentico successo di *Killing Joke* è che, in una storia che ritrae un Joker tanto malvagio e imperdonabile, risulta anche più umano e comprensibile che mai. **AO**

Sandman 1989

Neil Gaiman · Sam Kieth e autori vari

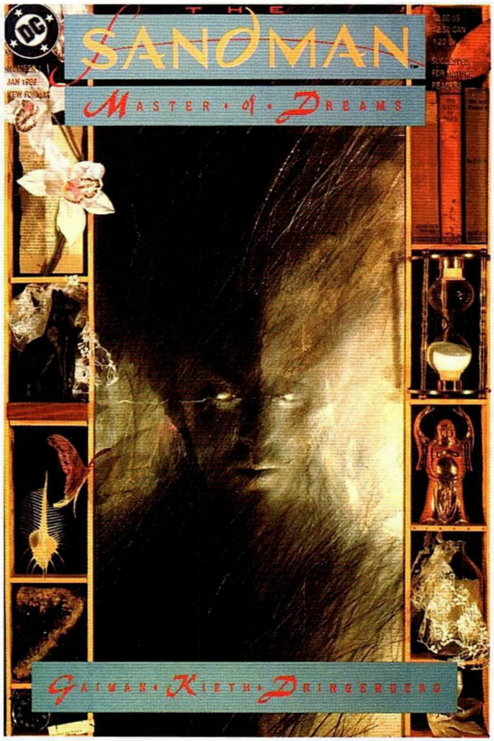
Sandman è la personificazione antropomorfa dei sogni, uno di sette esseri chiamati Eterni. Nato prima di tutte le divinità e caratterizzato da molti nomi (anche se noto soprattutto come Morfeo), è una figura regale, complessa e contraddittoria, capace di una terribile crudeltà e un'immensa benevolenza.

Dopo essere stato imprigionato per settant'anni da una setta di occultisti che cercavano di catturare Morte (un'altra degli Eterni), Morfeo evade e fa ritorno nel suo regno dei sogni in rovina. Riesce a ricostruirlo e a ripristinare l'ordine, ma si rende conto di dover fare ben altro. La prigionia lo ha costretto a guardarsi dentro e rendersi conto della sua inadeguatezza. Ora deve cambiare, ma è cosa assai difficile per un essere antico come lui.

Nato come un fumetto horror, *Sandman* si è lentamente evoluto in una serie fantastica complessa ed estremamente intelligente che comprende un vastissimo numero di miti, leggende e storie classiche. Gli archi narrativi principali sono ambientati al giorno d'oggi, ma la serie comprende anche racconti ambientati durante tutto il corso della storia, in cui Morfeo è relegato in un ruolo secondario. Il lettore ha così modo di ammirare la splendente Baghdad delle Mille e una notte, di correre con i lupi mannari e di sedere al fianco di un imperatore romano. Con *Sandman*, Neil Gaiman è nel proprio elemento, attinge da una vita intera di letture e le riversa in un complesso amalgama culturale.

Durante la prima pubblicazione della serie, il fascino di *Sandman* attirò molti lettori poco avvezzi ai fumetti. Fenomeno raro per una serie fantastica, conquistò un pubblico di lettori composto da molte donne e vinse il premio World Fantasy. In definitiva, *Sandman* è una storia sulle storie, sui miti e le leggende, sulle speranze e le paure, sui sogni e la realtà. Ma racconta anche le vicende di una famiglia immortale e disfunzionale e i pesi che gravano sui suoi membri. **BD**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Gaiman (Gran Bretagna, 1960); Kieth (USA, 1963)
Genere Fantastico

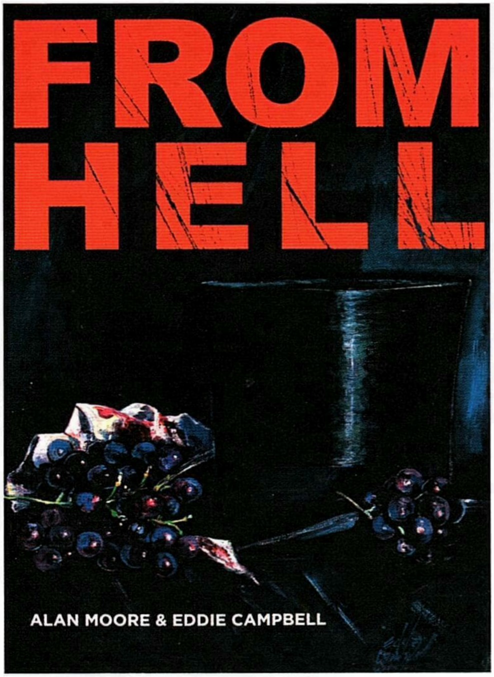


Letture simili
Signal to Noise Neil Gaiman e Dave McKean
Stardust Neil Gaiman e Charles Vess
Books of Magic Neil Gaiman e altri

From Hell 1989

Alan Moore · Eddie Campbell

Prima edizione *Taboo* (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953); Campbell (Gran Bretagna-Australia, 1955)
Genere Horror



Letture simili
Berlino: La città delle pietre Jason Lutes
Lost Girls Alan Moore e Melinda Gebbie
La lega degli straordinari gentlemen Alan Moore e Kevin O'Neill
Il complotto Will Eisner

Epico nelle dimensioni e nell'ambizione, *From Hell* è uno dei capolavori della storia del fumetto. Alan Moore e Eddie Campbell immaginano un'opera che comprende quasi tutto ciò che è accaduto durante gli omicidi commessi da Jack lo squartatore nel 1888. Preferendo alla formula della ricerca di un colpevole quella della ricerca di un movente, rivelano subito l'identità di Jack: è Sir William Withey Gull, medico della famiglia reale e membro della massoneria.

Gran parte della trama si incentra sulle teorie avanzate da Stephen Knight nel libro *Jack the Ripper: The Final Solution*, ma queste sono solo un punto di partenza per un'opera che, mediante gli omicidi dello squartatore, esamina la Londra del XIX secolo, la massoneria, gli atteggiamenti nei confronti di sessualità, sesso e divisioni sociali e la natura della magia.

"Il vero posto dove gli dèi esistono indiscutibilmente è nelle nostre menti..."

Cinque prostitute ricattano l'artista Walter Sickert dopo aver scoperto che il nipote della regina Vittoria ha avuto un figlio illegittimo. Sir William Gull riceve il compito di neutralizzare la minaccia, ma come ha modo di osservare: "Evitare uno scandalo a corte non rappresenta che una minima parte della mia opera, quella visibile sopra il pelo dell'acqua." Gull intende sfruttare i delitti e la sua conoscenza dell'occulto per un incantesimo che perpetui l'asservimento delle donne al volere degli uomini.

Il personaggio principale di *From Hell* è Londra che, con le sue ineguaglianze sociali, è la vera istigatrice dei delitti. Nelle mani di Campbell, è un luogo sudicio e terribile, minaccioso e degradato. *From Hell* è uno schiacciante atto d'accusa verso l'atteggiamento della società moderna nei confronti dell'ineguaglianza sociale. **BD**

Ghost in the Shell 1989

Masamune Shirow

Al suo debutto il manga di Masamune Shirow apparve come un classico esempio di storia di fantascienza, ambientata in un futuro in cui una gigantesca rete di computer governa il pianeta. Ma guai a fermarsi alla prima impressione. Gli eroi della storia sono i membri di una squadra di polizia segreta chiamata Sezione 9, creata da un computer per combattere il terrorismo tecnologico, e in particolare quello di una figura misteriosa conosciuta come il Marionettista, il loro nemico ricorrente.

La squadra è guidata dalla testarda e pragmatica maggiore Motoko Kusanagi, un androide dal cervello umano. Gli elementi del team sono sia fantasmi all'interno di un gigantesco sistema computerizzato che esseri fantasma in corpi artificiali; qualcosa di ben diverso dalla

"La barriera del cervello cibernetico è un complesso labirinto di esperienze simulate..."

traduzione letterale del titolo giapponese, *Kokaku kidotai* (Squadra mobile con corazza offensiva). Dopo alcuni segmenti, cominciano ad apparire in superficie gli intenti filosofici di Shirow, che immerge il lettore in un universo cyberpunk quanto mai complesso, dove gli androidi hanno animali domestici clonati, e possedere certi beni in versione non sintetica è un crimine.

Shirow porta i suoi personaggi a porsi sempre più domande sull'esistenza e sul significato della vita. Alla fine il maggiore Kusanagi scopre il segreto del Marionettista e gli permette di fondersi alla sua coscienza, conducendola a ulteriori rivelazioni. L'autore combina efficacemente un'intrigante trama cyberpunk con enigmi filosofici. La caratterizzazione grafica di certi personaggi è talvolta approssimativa, ma l'autore non risparmia attenzione nei confronti di quei dettagli tecnologici che servono a creare un mondo magnifico che non è mai come appare. **FJ**

Titolo originale *Kokaku kidotai*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Giappone (1961)
Genere Fantascienza

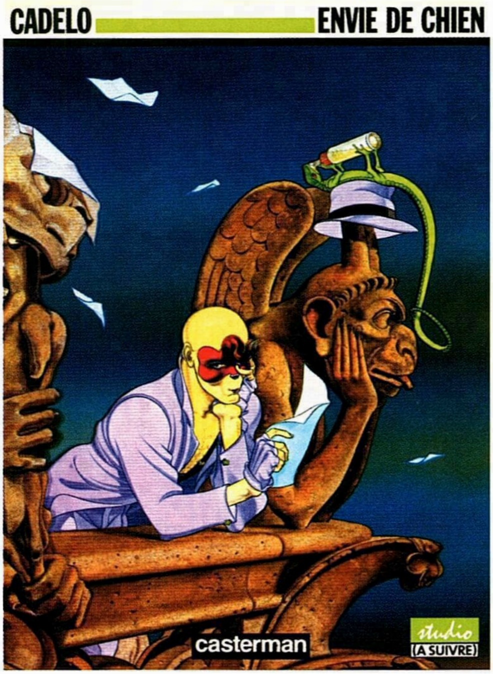


Letture simili
Akira Katsuhiro Otomo
Appleseed Masamune Shirow
Hard Boiled Frank Miller e Geoff Darrow
Neon Genesis Evangelion Yoshiyuki Sadamoto
Ronin Frank Miller

Voglia di cane 1989

Silvio Cadelo

Prima edizione *Frigidaire* (Italia)
Autori Italia (1948)
Genere Fantastico
Riconoscimenti Gran Premio Romics (2002)



Letture simili
Frank Jim Woodring
La sbandata Luc e François Schuiten
L'angelo carnivoro Alexandro Jodorowsky e Silvio Cadelo
Due mosche bianche Silvio Cadelo

Quando Silvio Cadelo debuttò su *À Suivre*, la seminale rivista franco-belga, vi proseguì le avventure di *Cuore di cane*, una serie che aveva iniziato due anni prima, per la rivista italiana Frigidaire. Per *Voglia di cane* (denominazione più recente), utilizzando idee suggerite dagli stessi fan, creò quattro storie stravaganti, surreali, grottesche su un malinconico assassino mascherato perso per le strade di una Parigi futuristica. La serie è stata raccolta nella forma definitiva nel 1989.

Nella sua prima apparizione vediamo il personaggio saltellare su una gamba sola, non perché amputato, ma come uomo autenticamente mono-arto. Commette un omicidio, e rimuove il cuore della vittima. Impianta quindi il cuore nel corpo di suo figlio neonato, per garantire

"L'inconscio, e l'immaginazione con la sua bellezza e i suoi mostri, sono più reali della realtà."

Silvio Cadelo

che non si trasformi anch'egli in un assassino. Il figlio, concepito attraverso un rapporto tra ermafroditi, in seguito salverà una lucertola da un sandwich di carne, e proprio il rettile diventerà il suo collegamento con un altro mondo. Tutto chiaro? Fin qui la parte meno strana dell'opera. Quella più strana è che Cadelo fa credere che tutto ciò stia accadendo, che tutto è convincente, e che le immagini creano una logica interna per questo folle, erotico, inquietante e seducente mondo. Le storie non sono frammenti di un sogno, ma aggiungono strati a un uniforme, coerente – seppur bizzarro – mondo, tanto ripugnante quanto bello.

Cadelo ha pubblicato anche per *Linus*, *Alter*, *L'Echo des Savanes*. Nel 1994 ha ripreso la sua saga proteiforme in *Due mosche bianche*, che si svolge nel mondo di origine del padre, ed è – se possibile – ancor più bizzarra. **TRL**

Colin-Maillard 1989

Max Cabanes

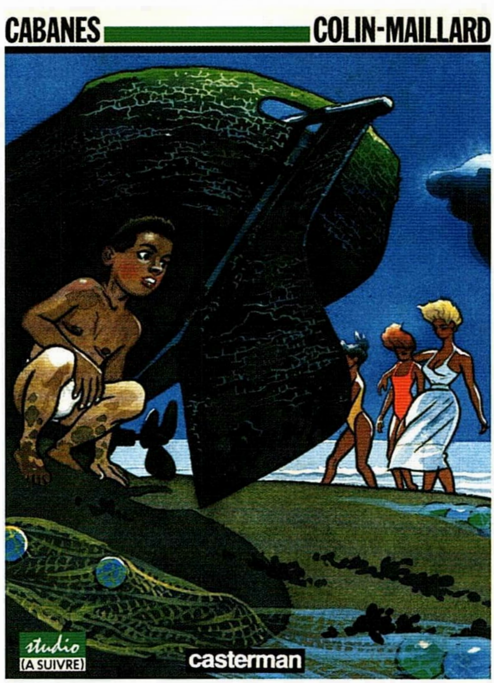
È la fine di luglio del 1956, e il bambino di nove anni, protagonista di *Colin-Maillard* sta pensando alla mamma da poco scomparsa, mentre lancia sassi contro una gallina, che finisce per uccidere. È stato mandato a stare con la zia e lo zio, e qui riflette sull'amore istintivo e passionale che provava per sua madre, cercando di fare i conti con la sua scomparsa, ma ben presto la sua attenzione viene catturata da una famiglia che si muove nei paraggi, in cui c'è una ragazza di nome Roberta, che catalizza i suoi desideri prepuberali. Ai lettori si offre una piccola finestra nella psiche del protagonista mentre osserva Roberta mostrare alla sorellina i genitali di un cavallo. Ciascuno dei racconti seguenti ritrae il protagonista in una fase chiave del suo sviluppo.

"Scrivere e disegnare sono strumenti di espressione che sono strettamente legati con la mia vita."

Max Cabanes

Le storie semiautobiografiche di Cabanes, incentrate sul diventare grandi negli anni Cinquanta e Sessanta, delineano bene tutte le fasi della lussuria e del desiderio, dalla prima consapevolezza preadolescenziale ai goffi tentativi, da adolescente, per impressionare le ragazze più grandi con qualche brutta poesia. Il suo libro di memorie è agrodolce, e cattura la fase in cui il concetto di adolescente stava irrompendo nella vita della provincia francese, insieme al rock and roll. Cabanes è un artista che usa un colore realistico e lussureggiante per dar vita alle sue belle donne e ai ragazzi impacciati, ma si trasforma in caricatura in un baleno. I colori colano e i volti delle persone si distorcono non appena l'azione diventa più intensa, ma Cabanes dimostra un notevole grado di osservazione in ogni situazione, e una conoscenza della linguaggio del corpo che restituisce vita alle emozioni. **FJ**

Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Francia (1947)
Genere Romantico



Letture simili

Il gusto del cloro (*Le Goût du chlore*) Bastien Vivès
Blankets Craig Thompson
Clumsy Jeffrey Brown
Likewise Ariel Schrag
Lo spinacio di Yukiko (*L'Epinard de Yukiko*) Frédéric Boilet

Julien Boisvert
Neekibo 1989

"Dieter" Michel Plessix

Prima edizione Delcourt (Francia)
Autori Didier Teste (Francia, 1958);
Plessix (Francia, 1959)
Genere Avventura

La prima collaborazione dello sceneggiatore Dieter con il disegnatore Michel Plessix fu *La Déesse aux yeux de jade* (La Dea dagli occhi di giada), un fumetto abbastanza leggero in stile vagamente Disney, nel 1988. Con l'evolversi più realistico dello stile del disegnatore, il team iniziò a immaginare storie di altro genere. Su suggerimento del loro editore, i due idearono Julien Boisvert, un *Tintin* per adulti. Un cameriere ventenne che sarebbe ben presto diventato un avventuriero giramondo con una spiccata predilezione per le ambientazioni esotiche, ma il cui vagabondare va di pari passo con la sua maturazione, come in un percorso iniziatico.

Primo volume di una vicenda in quattro parti, *Neekibo* (tradotto in Italia sulle pagine di *Comic Art*) inizia a Parigi, con un Boisvert ingenuo, viziato, comodamente sprofondato nella sua vita pantofolaia. Dopo aver accettato, seppur con una certa riluttanza, di prendere parte a una missione umanitaria in Africa, sopravvive allo schianto del suo aereo ed è salvato da una tribù indigena. Il suo mondo è così sconvolto dall'esposizione a una cultura totalmente diversa dalla propria. Vive il suo primo amore con una ragazza locale, subisce la violenza di mercenari razzisti, e vive un brusco risveglio nello scoprire quali fossero le vere mire dei suoi datori di lavoro. Tematiche abbastanza impegnative per un personaggio alla Tintin!

Il ritmo delle storie è straordinario, e lo sviluppo psicologico di Boisvert non è mai forzato. Gli acquarelli di Plessix sui disegni a china contribuiscono a creare atmosfera. Nei volumi successivi, Boisvert si sposa, ha un figlio, e si confronta con il padre che lo aveva abbandonato. **TRL**

Sláine
Il dio cornuto 1989

Pat Mills Simon Bisley

Prima edizione *2000 AD* (Gran Bretagna)
Autori Mills (Gran Bretagna, 1949);
Bisley (Gran Bretagna, 1962) **Genere** Fantasy
Influenzato da Miti celtici

Il potente guerriero Sláine Mac Roth fa ritorno nella terra di Tir-Nan-Og per essere incoronato re, ma la situazione nella Terra della Giovinezza è instabile: le tribù della Madre Terra sono minacciate dai Fomoriani, una razza di demoni del mare, e dai signori di Drune, i druidi condotti dal malvagio Lord Slough Feg. Sláine può sperare di unire le tribù della madre Terra solo diventando il dio cornuto, la principale divinità maschile delle tradizioni pagane, oltre che lo sposo della Dea Terra. Così ha inizio il suo viaggio nel tentativo di unire le armi perdute di Atlantide e di rivendicare il mantello del dio cornuto. Ma il suo cammino è irto di pericoli: le tribù temono il potere centralizzato perché è sempre il preludio della dittatura. E non sempre la Dea Terra è affidabile. Come ricorda la stessa divinità: "A volte sarò tua madre e ti terrò in braccio… A volte tua sorella e ti sarò amica… E altre volte la tua amante e ti pugnalerò alle spalle."

Splendidamente dipinta da Simon Bisley, *Il dio cornuto* è un'opera innovativa che ha mutato lo scenario espressivo del fumetto ed è ancora fonte di ispirazione per molti disegnatori contemporanei. Mills trae ispirazione dai racconti popolari irlandesi e dai miti celtici della sua infanzia e intesse una trama intricata che prende corpo tra le scene di battaglia; l'obiettivo è esplorare la natura della società celtica alla fine dell'ultima era glaciale, e il suo rapporto con una divinità matriarcale. L'autore non disdegna anche momenti umoristici, soprattutto quando si tratta di affrontare navi volanti o draghi. Leggere *Il dio cornuto* significa davvero assistere a qualcosa di simile a un mito antico. **BD**

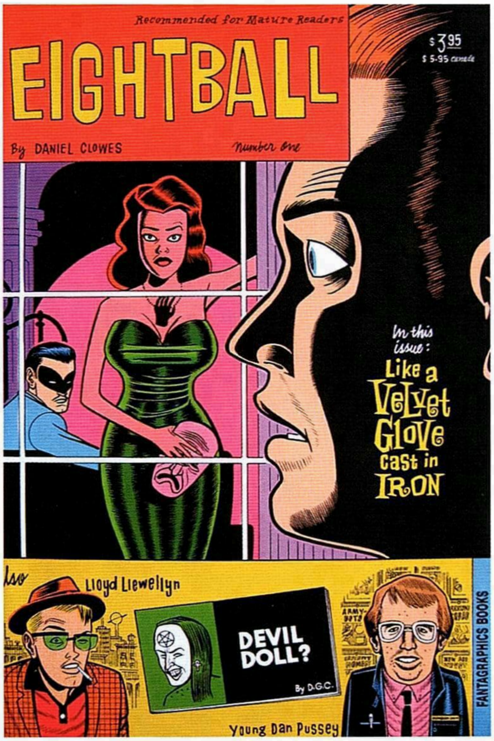
Le straordinarie tavole di Bisley reinventano il passato pagano della Gran Bretagna. ➡


BUT, INVIGORATED BY THE FOOD FROM THE MAGICAL CAULDRON, SLAINE'S TRIBE FOUND NEW HOPE AND FOUGHT OFF THE SEA DEVILS...
SOME EVEN CHARGING INTO BATTLE "SKY CLAD" SO THEY COULD DRAW ON THE MAGICAL POWER OF THE GODDESS DANU...
WHO WATCHED ABOVE THE BATTLE IN HER THREE ASPECTS OF MAIDEN WOMAN... AND HAG... BLODEUWEDD, LADY OF THE FLOWERS... MORRIGU, CROW OF WAR... AND CERIDWEN, MOTHER OF DEATH...
Simon Bisley 88

Come un guanto di velluto forgiato nel ferro 1989

Daniel Clowes

Titolo originale *Like a Velvet Glove Cast in Iron*
Prima edizione Fantagraphics Books(USA)
Autore USA (1961) **Genere** Per adulti, alternativo
Influenzato da *MAD Magazine*



Letture simili
Black Hole Charles Burns
Ed the Happy Clown Chester Brown
Lloyd Llewellyn Daniel Clowes

Come un guanto di velluto forgiato nel ferro fu serializzato nei primi dieci numeri della testata *Eightball* di Daniel Clowes, una delle pubblicazioni a fumetti più importanti degli anni Ottanta/Novanta. Rispetto al precedente lavoro di Clowes, *Lloyd Llewellyn*, questo vede l'autore alle prese con i toni oscuri e disturbanti che in seguito caratterizzeranno il suo stile, sebbene qui segnino indubbiamente un picco rispetto ad altre sue opere più realistiche.

La storia si apre su Clay Loudermmilk – un protagonista senza particolari meriti – che si reca in un cinema porno. In un film riconosce l'ex moglie e decide di saperne di più. A quel punto Loudermilk si ritrova catapultato in un mondo surreale di culti e cospirazioni, psicopatici e tipi strambi, ragazze-pesce e cani senza volto.

"Incredibile… non sapevo che facessero film del genere… sono proprio malati di mente questi…"

Il disegno è stilizzato e ricco di chine, capace di evocare un grottesco senso di terrore che per certi versi ricorda Charles Burns, ma la trama assurda e sconnessa – con sequenze oniriche, flashback e narrazioni meta-testuali – insieme all'immaginario sessuale cupo e oscuro, fanno pensare ai film di David Lynch o di Luis Buñuel.

Come un guanto di velluto forgiato nel ferro sa essere allo stesso tempo divertente e sorprendente, ma anche assai inquietante. Clowes delinea un mondo sinistro e inintelligibile popolato da uno strano assortimento di personaggi che fanno di tutto per non perdere la testa. Il libro è interessante per la sua originalità all'interno della produzione di uno dei fumettisti più apprezzati: una cupa commedia surreale assolutamente degna di nota. *Come un guanto di velluto forgiato nel ferro* vi porterà in un luogo inquietante, dove potrebbe lasciarvi spersi e soli, come succede a Clay Loudermilk. **SB**

Batman
Arkham Asylum 1989

Grant Morrison · Dave McKean

Batman: Arkham Asylum rappresenta una delle vette del graphic novel supereroistico. Dopo lo straordinario successo avuto da *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* e da *Watchmen* nel 1986, il mercato librario richiede nuovo materiale di qualità analoga. Gli editori di fumetti sono entusiasti all'idea di reinventare i loro personaggi principali e di proporli a lettori più esigenti. *Arkham Asylum* viene realizzato proprio al culmine di questa tendenza.

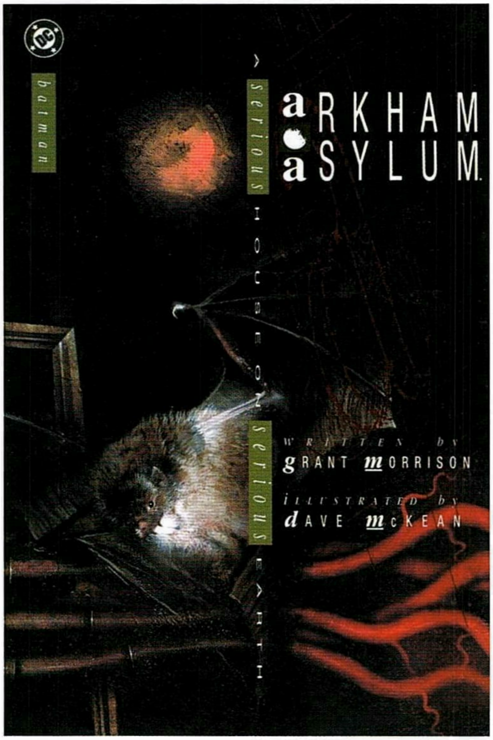
Nella storia, Batman è costretto ad affrontare la possibilità di essere squilibrato quanto i criminali da lui catturati e rinchiusi tra le spettrali mura del manicomio di Arkham. Ma Morrison e McKean affrontano questa premessa relativamente semplice con enorme energia e passione e, nel caso delle tavole di McKean, con

"Stamattina i pazienti hanno preso il controllo dell'edificio. Non sappiamo come abbiano fatto."

un autentico desiderio di capovolgere le convenzioni grafiche e narrative del genere supereroistico, presentando immagini più vicine al linguaggio formale delle belle arti.

Se si vogliono trovare difetti nello straordinario risultato di *Arkham Asylum*, essi si annidano proprio nella grande capacità delle tavole di McKean di evitare le convenzioni della grammatica narrativa. Il volume diventa una sequenza di quadri squisiti, più apprezzabili per l'inventiva delle tecniche impiegate che come forma di narrazione. Eppure, come molti graphic novel dello stesso periodo, *Arkham Asylum* è sicuramente all'altezza della sua pretesa di essere considerato una forma d'arte. E mai prima di quel momento Batman e i suoi nemici, tra cui compaiono il Joker, Due Facce, Clayface, lo Spaventapasseri e Killer Croc, sono stati rappresentati in modo tanto spaventoso o seducente. **RR**

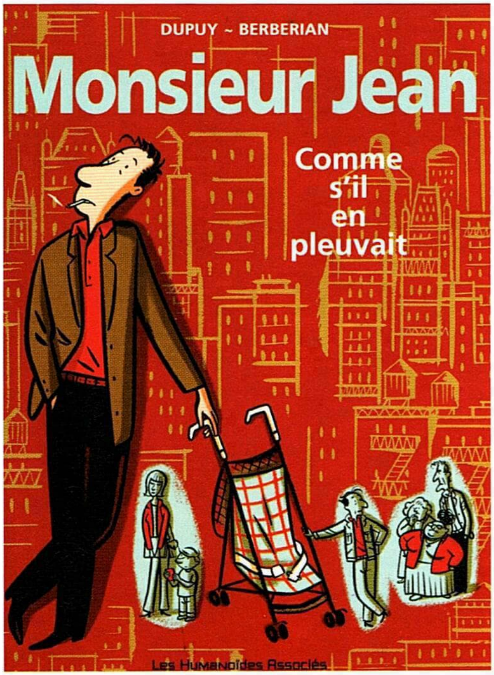
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Morrison (Gran Bretagna, 1960); McKean (Gran Bretagna, 1963)
Genere Supereroi



Letture simili
Animal Man Grant Morrison, Chas Truog e Doug Hazlewood
Cages Dave McKean

Monsieur Jean 1989

Charles Berberian e Philippe Dupuy



"Volevo che lei sentisse la mia mancanza, che fosse triste nel pensare a me, solo nella notte. Volevo che mi trovasse e che mi chiedesse di tornare, così da poter rifiutare."

Letture simili

Non è mai troppo tardi Dupuy e Berberian
Mirror, Window Jessica Abel
Una lieve imperfezione Adrian Tomine

Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autori Berberian (Francia, 1959); Dupuy (Francia, 1960)
Genere Romantico

Il team composto da Charles Berberian e Philippe Dupuy è famoso, oltre che per la qualità delle proprie opere, anche per il mistero che avvolge il loro modus operandi. I due si suddividono scrittura, disegno e inchiostrazione, lasciando che i loro lettori si interroghino da anni su chi abbia disegnato o scritto cosa. Dal loro primo incontro, nel 1983, i due hanno infatti condiviso studio e carriera, sfornando innumerevoli illustrazioni di rara eleganza grafica per i più diversi committenti. Ma la loro creazione più famosa è Monsieur Jean, il loro personaggio più longevo, uno scrittore alle prese con le proprie avventure e disavventure amorose.

Pubblicato dal 1989 e raccolto periodicamente in volume da allora, Monsieur Jean rappresenta, per mille versi, il parigino tipo. Va al ristorante e passa serate con i suoi amici più stretti, il prepotente Clément e l'affascinante Félix. Incontra donne, alcune delle quali più attraenti di altre e, alla fine, quando ha una storia particolarmente durevole, decide di mettere su famiglia. Influenzati da nuovi eroi della *linea chiara* come Serge Clerc e Philippe Petit-Roulet, la serie inizia con un segno pulito e sottile che col passare del tempo si evolve in un tratto pennellato e vibrante. Momenti successivi saranno ulteriormente ricercati, come quando l'amore porterà Jean a New York.

Da veri alfieri dell'avanguardia del fumetto introspettivo e intimista, Dupuy e Berberian hanno svolto un ruolo cruciale nel convincere i lettori francesi che la quotidianità poteva essere un ottimo argomento da trattare a fumetti. **EL**

La guerra eterna 1989

Joe Haldeman "Marvano"

Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Haldeman (USA, 1943); Mark Van Oppen (Belgio, 1953) **Genere** Fantasy, fantascienza
Adattamento dal romanzo Forever War, di Joe Haldeman

Mentre era ancora in corso la guerra in Vietnam, in cui aveva combattuto, Joe Haldeman scrisse un desolante romanzo ambientato nel futuro, stigmatizzando gli effetti disumanizzanti dello scontro diretto e di come la burocrazia porti ulteriori complicazioni nella vita. Molto acclamato all'epoca della sua uscita letteraria, Haldeman ha poi adattato la sua storia in forma di graphic novel.

William Mandella viene arruolato, grazie al suo alto quoziente intellettivo e alle perfette condizioni fisiche, per servire come parte di un'unità di combattimento creata per combattere una razza aliena finora sconosciuta agli umani. Viaggiare a grandi distanze nello spazio è possibile tramite i buchi neri, ma il pegno da pagare per chi ne fa uso è un invecchiamento più lento rispetto a quello di amici e parenti. Soldato quanto mai riluttante, la capacità di Mandella di sopravvivere lo mette in condizioni di fare carriera, ma a quel punto è vecchio di secoli.

Il lavoro svolto da Marvano con il suo segno sottile, è straordinariamente essenziale. Le sue pagine hanno una rarefazione che enfatizza l'isolamento e l'ignoto, e un effetto di distanziamento necessario alla storia. Il trattamento dei combattimenti è abile, e i suoi personaggi sono tratteggiati individualmente anche quando sono usati come carne da macello. L'opera è un'allegoria della guerra del Vietnam, ma anche una riflessione sulla natura umana. L'estensione della scala temporale di Haldeman consente di esplorare varie idee sulla società, in particolare come gestire i livelli di crescita demografica della popolazione e come l'umanità si potrebbe sviluppare senza il sesso. **FP**

Berserk 1989

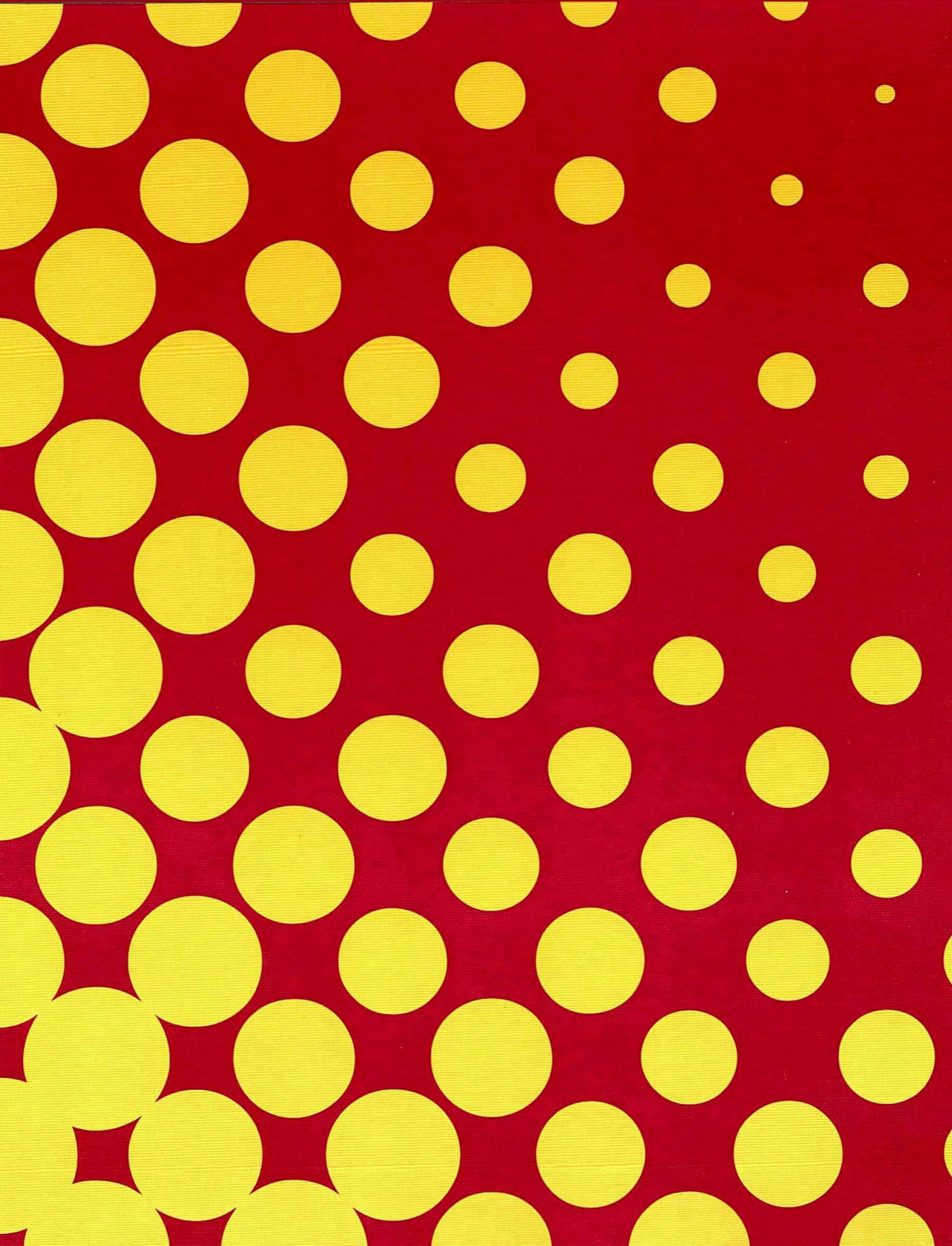
Kentaro Miura

Titolo originale *Beruseruku*
Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autori Giappone (1966)
Genere Avventura, fantasy

Alla sua prima uscita sulla rivista *Animal House* (poi *Young Animal*), dell'editore Hakusensha, il racconto dark fantasy di Kentaro Miura sconvolse la scena manga, e subito dopo il suo creatore ricevette il premio come miglior autore giovane della rivista *Shonen Magazine*.

Ambientati in un'era ispirata al medioevo europeo, i primi capitoli della storia sono fatti di feroci combattimenti tra il protagonista Gatsu e i suoi nemici demoni. Le battaglie sono incredibilmente violente, e al lettore non è concesso di sapere perché Gatsu stia affrontando una simile orda. Improvvisamente, il racconto si sposta sui ricordi delle sue precedenti avventure con Griffith e Caska, compagni mercenari nella "Squadra dei falchi". Questo stile, che mostra il racconto attraverso i ricordi del protagonista, non è insolito. Ma il fatto che Miura permetta ai flashback di occupare oltre dieci volumi della serie lo è di certo. Durante questo arco di tempo, la trama collega passato, presente e futuro in un groviglio di eventi avvincenti, portando verso il misterioso apice della storia.

Un'evidente ispirazione dell'autore per il personaggio di Gatsu è Kenshiro di *Ken il guerriero*; entrambi portano con orgoglio le proprie cicatrici – Gatsu ha sul collo il "Marchio del sacrificio" – ed entrambi i racconti hanno a che fare con distruzione e caos. *Berserk* condivide elementi anche con altri manga – come *Mao Dante* di Go Nagai – e romanzi, specie nell'idea di chiamare i nemici "Dio", probabilmente ispirandosi in questo al romanzo di fantascienza *Yoseiden* di Ryo Hanmura, oltre che a *Conan il Barbaro* e *Guin Saga*. Per chi ama fumetti carichi di azione viscerale. **RB**



5 1990–99

Gokuraku cho itchome 1990

Masahiro Nikaido

Traduzione titolo in italiano *Città Paradiso – secondo distretto* **Prima edizione** Asahi Sonorama (Giappone)
Autore Giappone (1948)
Genere Umorismo

Le relazioni di amore-odio sono piuttosto diffuse tra i parenti acquisiti, tanto più in una cultura patriarcale con un forte senso della famiglia e in cui la cognata si ritiene debba prendersi cura dei suoceri.

Gokuraku cho itchome è una commedia farsesca che racconta di Noriko, una donna che vive con i suoceri nell'ospizio conosciuto col nome di "Gokuraku cho" (Città Paradiso). Noriko è stanca di prendersi cura di una suocera che se ne sta sempre a letto, non fa che comandare e spera che la sua morte arrivi presto. Quindi decide di accelerare le cose cercando di ucciderla. Sfortunatamente per Noriko questa è solo una commedia, e l'anziana riesce sempre a fregarla.

Anche se se ne sta sempre a letto a tossire, la suocera è infatti in grado di praticare efficaci mosse di arti marziali per proteggersi, e di lanciare in aria la cognata. In pratica, nell'ultima vignetta di ogni episodio la situazione torna sempre al punto di partenza, come se niente fosse successo.

Gokuraku cho itchome è pieno di ilarità alla Bugs Bunny, accompagnato da sottili commenti sulla classica tensione tra parenti nella famiglia tradizionale. Ogni episodio, con le sue linee semplici, ha sempre lo stesso schema di attacco, difesa, e ritorno alla normalità, e mantiene un ritmo costante, che si tratti di una sequenza di quattro vignette o di una pagina intera. Nella prima metà mostra la suocera che è anche maestra di arti marziali, mentre nella seconda metà appare il suocero, che ha praticamente poteri sovrannaturali: spinto da una scogliera può tornarsene a casa volando. **NK**

Give Me Liberty 1990

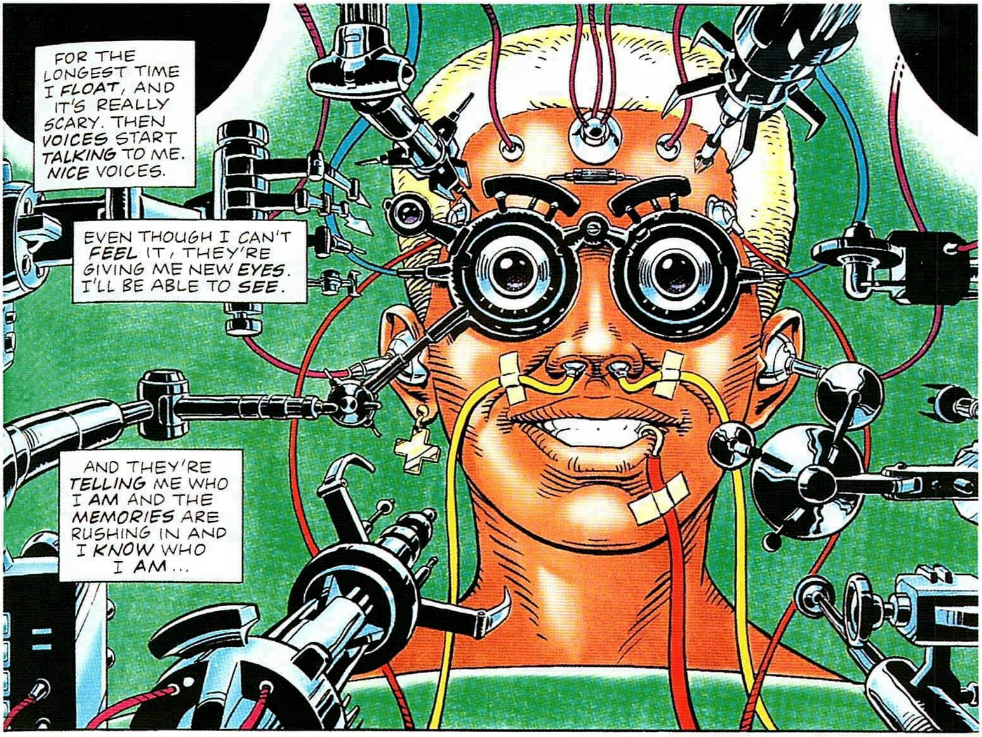
Frank Miller, Dave Gibbons

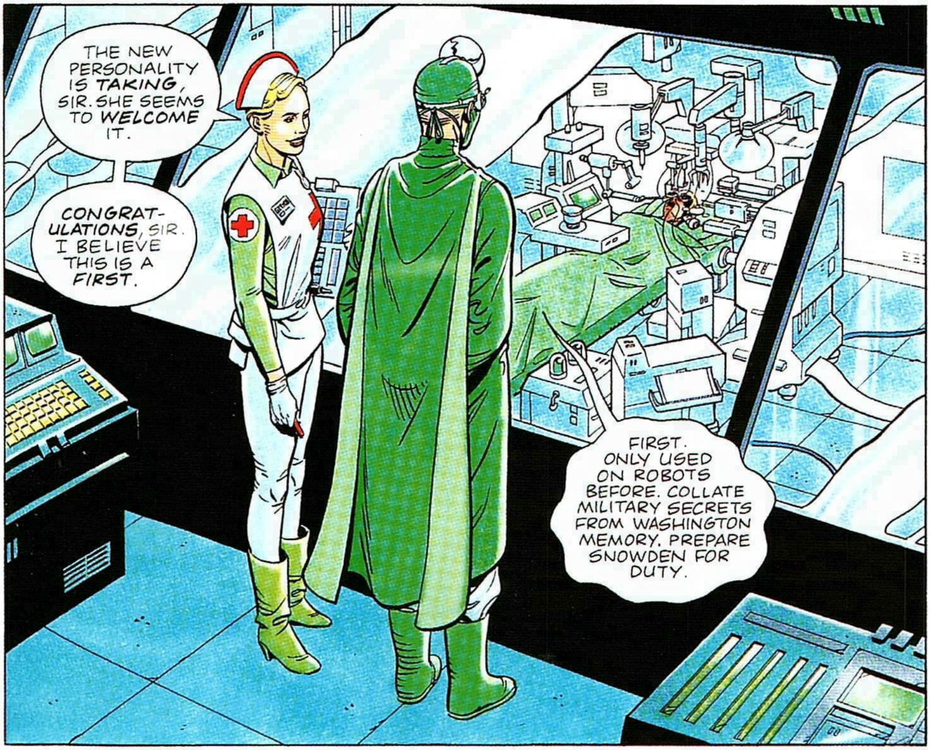
Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autori Miller (USA, 1957);
Gibbons (Gran Bretagna, 1949)
Genere Fantascienza

In un mondo sempre assediato da conflitti, lo spirito di speranza e di libertà si incarna in una determinata, testarda, e coraggiosa donna afro-americana, che viaggia dai progetti di edilizia residenziale di Chicago fino allo spazio e, infine, al centro stesso dell'esistenza. Attraverso la rappresentazione epica di Dave Gibbons, i lettori seguono la storia di Martha man mano che fa carriera tra le fila della Forza di pace PAX, testimonia l'estinzione degli Indiani d'America, difende disinteressatamente la foresta pluviale amazzonica che sta sparendo, e si innamora. Tipicamente, l'eroina di Frank Miller è punita fisicamente e mentalmente nella lotta verso il suo anelito di libertà. Il suo innamorato muore, lei finisce in carcere e ricoverata in ospedale, eppure continua a lottare nonostante tutto sembri perduto. Con i suoi corti capelli biondi, pesantemente armata, il simbolo della pace all'orecchio, Martha è un simbolo di come superare le avversità, conquistandosi una via d'uscita dalla povertà e cercando di superare la corruzione delle istituzioni.

I primi numeri sono piuttosto satirici e si prendono allegramente beffa dei media, guerrafondai, e del predominio di aziende come Fat Boy Burgers che stanno esaurendo le risorse naturali della Terra. Successivamente a *Give Me Liberty*, Miller e Gibbons hanno continuato il loro progetto con passione, narrando episodi dell'esistenza modello di Martha in vari racconti brevi e in *Martha Washington salva il mondo* e *La morte di Martha Washington* del 2009. Miller e Gibbons, per ora, hanno concluso il loro potente e amoroso tributo a libertà, coraggio, e alla loro indomabile donna guerriera. **SW**

Martha subisce il lavaggio del cervello ed è ribattezzata Margaret Snowden. ➡


FOR THE LONGEST TIME I FLOAT, AND IT'S REALLY SCARY. THEN VOICES START TALKING TO ME. NICE VOICES.
EVEN THOUGH I CAN'T FEEL IT, THEY'RE GIVING ME NEW EYES. I'LL BE ABLE TO SEE.
AND THEY'RE TELLING ME WHO I AM AND THE MEMORIES ARE RUSHING IN AND I KNOW WHO I AM...


THE NEW PERSONALITY IS TAKING, SIR. SHE SEEMS TO WELCOME IT.
CONGRATULATIONS, SIR. I BELIEVE THIS IS A FIRST.
FIRST. ONLY USED ON ROBOTS BEFORE. COLLATE MILITARY SECRETS FROM WASHINGTON MEMORY. PREPARE SNOWDEN FOR DUTY.

Sanctuary 1990

✎ Sho Fumimura ✎ Ryoichi Ikegami

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autori Yoshiyuki Okamura (Giappone, 1947); Ikegami (Giappone, 1936)
Genere Poliziesco

Sanctuary è spesso accusato di racchiudere tendenze fasciste nell'interesse per l'insolita storia di due rifugiati dalla Cambogia e la loro missione di politicizzazione dei giovani giapponesi. Tuttavia il manga ha un debito ben più evidente verso le idee libertarie di Ayn Rand, secondo cui è l'individuo a poter fare la differenza.

Rimasti coinvolti nel genocidio di Pol Pot, i due eroi di origine giapponese cercano rifugio in patria, ma restano sconvolti nello scoprire quanto i giapponesi siano diventati apatici e deboli. Asami, il più serio dei due, si dedica alla politica, come ci si aspetterebbe da qualcuno che vuole risanare la politica. L'affascinante Hojo, invece, diventa uno *yakuza*. La questione in seguito ruoterà intorno al fatto che i due poli opposti finiscono per risultare pericolosamente simili, tra violenza e corruzione.

Il piacere di *Sanctuary* sta nell'osservare la complessità delle motivazioni e delle macchinazioni dei vari personaggi. Non manca lo spazio per una violenza talvolta esplosiva, e per il sesso raffigurato con estrema eleganza, ma le sequenze più rilevanti sono quelle fitte di dialoghi tra personaggi, e buona parte della serie è occupata da riunioni, conversazioni e argomentazioni. Il disegnatore Ryoichi Ikegami riesce a far sembrare le discussioni particolarmente dinamiche. I suoi uomini più maturi potranno essere pieni di rughe, ma, un po' come Milo Manara, è praticamente incapace di disegnare giovani uomini e donne brutti. Con il suo ottimo lavoro riesce a tenere il lettore agganciato alla complessa narrazione di Fumimura e alle sue continue deviazioni e sorprese. **FJ**

Madman 1990

✎✎ Mike Allred ✎ Laura Allred

Prima edizione Caliber Press (USA)
Autore USA (anno sconosciuto)
Genere Supereroi
Raccolta *Madman Gargantua* (2007)

Madman, il fumetto che lanciò Mike Allred, è un supereroe alla moda e intelligente, le cui radici affondano nella scena alternativa. Col suo segno che ammicca alla pop art e alla fantascienza vecchio stile, unite a un bizzarro senso dell'umorismo, Allred crea un mondo fantastico popolato da alieni, scienziati pazzi e belle ragazze. Inizialmente in bianco e nero, la serie è diventata infine un successo nella sua sgargiante versione a colori, cui collabora come colorista Laura Allred.

Frank Einstein, il "Madman" del titolo, è il classico "eroe per caso" in costume dalla personalità burrascosa. Sono le attraenti illustrazioni e la narrazione di Allred a fare di questo ansioso e smemorato eroe resuscitato dall'oltretomba una star unica nel suo genere. Spinto dall'amore per i suoi amici (un variegato cast di comprimari composto da romantici robot, scienziati pazzi e alieni dai colori sfavillanti) e soprattutto per la sua ragazza Joe, Frank è il tipo di eroe che suscita un immediato affetto. Anno dopo anno, pianeti distanti, gang di beatnik mutanti e minacciose intelligenze aliene rivaleggiano nella vita di Frank con le banalità del quotidiano, dal cercare lavoro al mantenere la concentrazione, e ogni nuova sfida è affrontata dal protagonista con inumana innocenza.

In un mondo di supereroi che stavano diventando sempre più cupi, il *Madman* di Allred spiccò per essere un personaggio che va verso la luce, alla ricerca della pace, che tenta di migliorarsi e di fare del mondo un posto migliore – il tutto espresso attraverso l'uso di una sinfonia di colori, figure espressive ed espressioni eccentriche. **JD**

Big Numbers 1990

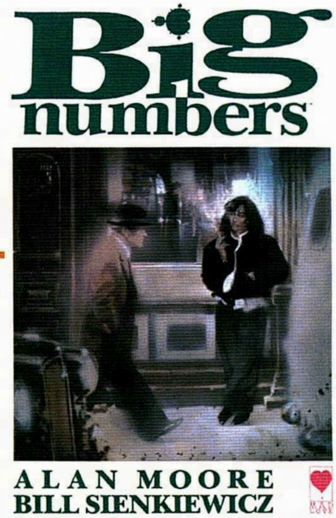
Alan Moore Bill Sienkiewicz

Prima edizione *Mad Love* (Gran Bretagna)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953);
Sienkiewicz (USA, 1958)
Genere Romanzo corale

Originariamente concepito come un graphic novel di 480 pagine serializzato in dodici capitoli, *Big Numbers* unisce due degli autori più rappresentativi degli anni Ottanta in un capolavoro annunciato. Alan Moore, che all'epoca è lo sceneggiatore più apprezzato del mondo del fumetto anglofono, e Bill Sienkiewicz, fresco del successo ottenuto con *Elektra: Assassin*, uniscono le forze per raccontare una storia improbabile che tratta di matematica frattale e degli investimenti americani nella città inglese di Hampton. Tuttavia solo due numeri vedono la luce prima che il disegnatore decida di interrompere il progetto, lasciando incompiuto il terzo capitolo, che per molti anni circolerà sotto forma di fotocopie o di scansioni.

La storia è incentrata sul ritorno della scrittrice Christine Gathercole nella sua città natale, Hampton, dopo molti anni di lontananza. Laggiù incontra un ampio assortimento di personaggi secondari, che vanno da tabaccai a pazienti e a operatori dell'ospedale psichiatrico. Su tutti costoro incombe l'imminente trasformazione della città, grazie alla costruzione di un monumentale centro commerciale.

È subito evidente che i due autori fanno di tutto per realizzare un'opera innovativa. La storia di Moore ha una trama complessa in cui si intrecciano le vite di decine di personaggi. Le tavole di Sienkiewicz raggiungono nuove vette e combinano un solido senso espressionista con tendenze iperrealistiche e splendidi acquerelli grigi. *Big Numbers* può essere considerato forse il più importante tra i fumetti rimasti incompiuti, e i brevi frammenti pubblicati meritano decisamente la lettura. **BB**



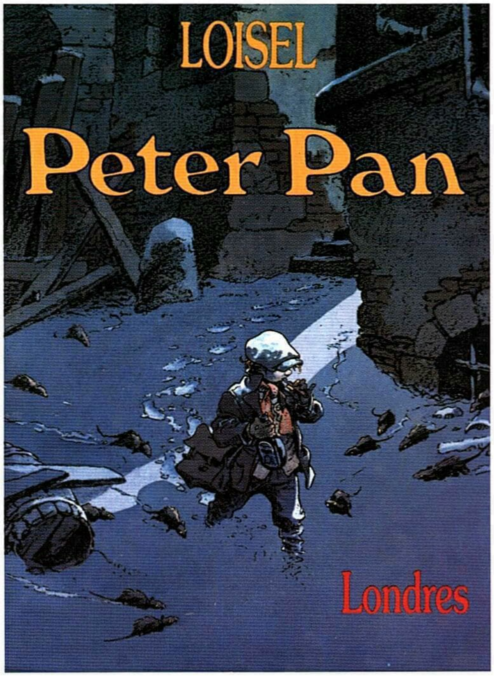
"Questo foglio di carta ha una lunghezza e una larghezza, ma non uno spessore. Quindi diciamo che ha solo due dimensioni, no? Invece, una palla ha tre dimensioni. Per cui, se prendiamo il foglio e facciamo così. . ."

Altre opere di Bill Sienkiewicz
Elektra Assassin
Moby Dick
Slow Dancer
Stray Toasters
I Nuovi Mutanti

Peter Pan 1990

Régis Loisel

Prima edizione Editions Vent d'Ouest (Francia)
Autore Francia (1951)
Genere Drammatico
Influenza su *Lost Boys*



Letture simili
Babbo Natale Raymond Briggs
Lost Girls Alan Moore e Melinda Gebbie
Peter Pank Max
The Lost Marc Andreyko e Galen Showman
Tintin: Breaking Free J. Daniels

Prima di questa serie di volumi, Régis Loisel era un disegnatore già piuttosto noto. Non sorprende quindi che le sue tavole di *Peter Pan* siano stupende, e che lo diventino ancor più con il prosieguo della serie. Nell'illustrare quanto fosse tetra l'Inghilterra vittoriana, o nel dimostrare che le creature fiabesche possono essere minacciose quanto gli uomini, Loisel è cupo e tenebroso. Ma sa illustrare con pari maestria anche i momenti più solari. Senza temere di attardarsi sul dettaglio, i personaggi di Loisel sembrano prendere vita, popolando ambienti del tutto plausibili.

Come già nel romanzo originale di J. M. Barrie, Peter Pan è un personaggio dalla forte personalità e pieno di malizia. Governa sui "ragazzi perduti", svolazza liberamente per la Terra che non c'è, e conduce una vita irresponsabile da eterno bambino, dando il tormento agli altri abitanti dell'isola. Molti scrittori avevano già prodotto sequel dell'opera di Barry, ma i prequel sono molto più rari. "Quale può essere stato il percorso di Peter?" sembra essersi invece chiesto Loisel.

Sei volumi risponderanno alla sua domanda. Il primo ("Londra") ha ben poco della festosità e della luminosità associati a Peter, calato com'è in atmosfere del tutto Dickensiane. Peter vive con una madre alcolizzata che spedisce il figlioletto a procurarle del gin, anche a costo di doversi vendere per ottenerlo, minacciandolo di morte qualora ritornasse a mani vuote. Ma nonostante conduca una vita non certo allegra, Peter trova comunque il tempo di intrattenere e divertire un gruppo di ragazzi del locale orfanotrofio. Con il procedere della serie, Loisel prende in mano tutta una serie di elementi creati un po' alla rinfusa da Barrie e attribuisce loro background e consistenza. E nel fare questo sembra volersi concentrare sugli aspetti più oscuri, quasi in risposta a decenni di interpretazioni sdolcinate del romanzo originale, sfruttando al meglio la controversa introduzione di un mondo vittoriano fino a quel momento estraneo a Peter Pan. **FP**

Verso l'America 1990

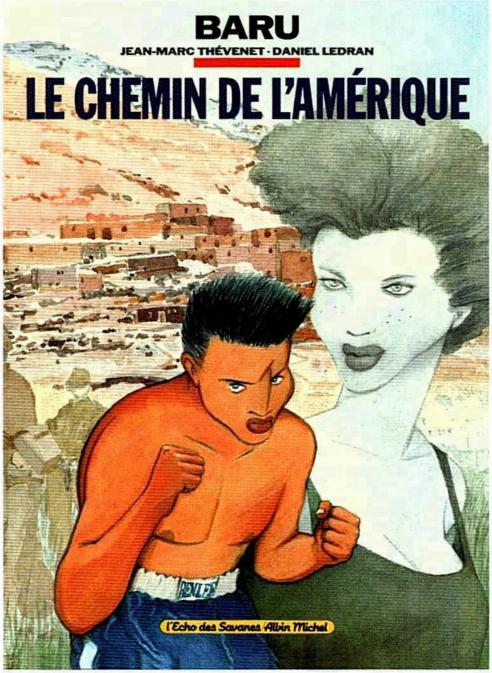
"Baru" e Jean-Marc Thévenet "Baru"

Sul finire degli anni Cinquanta il giovane Said Boudiaf lascia l'Algeria, ormai in preda all'attività terroristica e alla guerra civile, alla volta della Francia, dove inizia una brillante carriera pugilistica. Nulla sembra potere arrestare il giovane campione, che passa di vittoria in vittoria. Diventato famoso, Boudiaf è avvicinato da rappresentanti del movimento indipendentista algerino che gli chiedono di pagare la "tassa rivoluzionaria" chiesta a tutti i "fratelli" che vivono in Francia. Il pugile rifiuta. È interessato solo al pugilato, alla sua carriera e a Sarah.

Gli insorti esercitano pressione su di lui tramite Sarah, che è un'attiva simpatizzante del movimento, mentre le autorità francesi decidono di sfruttare la carriera del pugile trasformandolo nella bandiera dell'integrazione algerina. L'ostinato pugile resta recalcitrante fino alla vigilia della sfida per la corona mondiale. Sarà sopraffatto dagli eventi il 17 ottobre 1961, quando a Parigi la polizia francese apre il fuoco su una pacifica manifestazione di migliaia di algerini, uccidendo decine di persone.

Come in altre sue opere, Baru ritrae un eroe che proviene da un retroterra umile ma è determinato ad avere successo nella vita. Questo percorso umano è però soltanto uno schema che fa da cornice a un messaggio dal contenuto politico e sociale più ampio. Potendo vantare una evidente familiarità con il tema dell'immigrazione (Baru è figlio di un immigrato italiano e ha trascorso l'infanzia e la giovinezza tra nordafricani, molti dei quali giunti in Francia negli anni Cinquanta e Sessanta dalle ex colonie francesi), l'artista tratta il tema della fedeltà a una nazione con grande intelligenza e sobrietà. Cosa fa sentire a una persona di essere legata a una particolare società o cultura? Si può rinunciare al proprio retaggio? Fino a che punto l'equilibrio personale può prescindere dalla Storia? Tutti interrogativi quanto mai attuali. **NF**

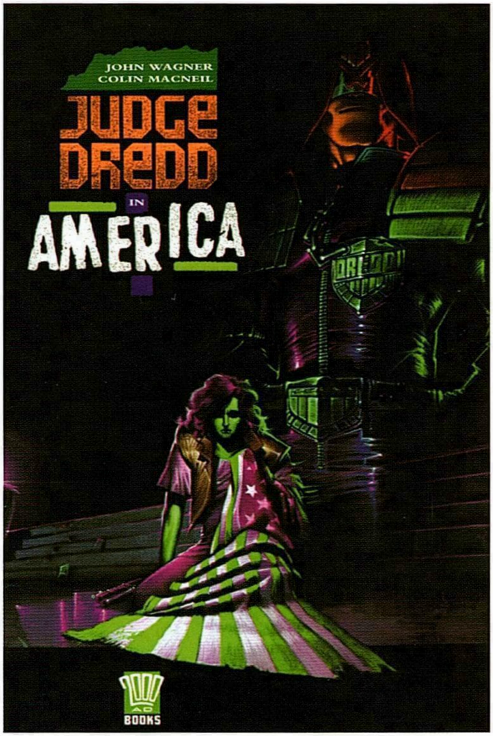
Titolo originale *Le Chemin de l'Amérique*
Prima edizione L'Echo des Savanes/Albin Michel (Francia)
Autori Hervé Barulea (Francia, 1947); Thévenet (Francia, 1955) **Genere** Drammatico



Altre opere di Baru
Pompa i bassi, Bruno!
L'Autoroute du soleil
L'Arrabbiato
Gli anni dello Sputnik
Quéquette Blues

Judge Dredd
America 1990

John Wagner · Colin MacNeil



"La giustizia ha un prezzo. Quel prezzo è la libertà."

Prima edizione Rebellion Developments (Gran Bretagna)
Autori Wagner (Gran Bretagna, 1949); MacNeil (Gran Bretagna, 1966)
Genere Fantascienza

Realizzata per introdurre i nuovi lettori al mondo di *Judge Dredd*, *America* è una delle storie migliori della serie. Dredd fa solo una rapida apparizione, relegato al ruolo di anonimo rappresentante di uno stato di polizia brutale e indifferente. I riflettori sono invece puntati su due innamorati e sulla loro tragica storia d'amore.

Una bambina nata a Mega City Uno da due immigrati dei deserti del Portorico viene chiamata America in onore del paese che li ha accolti. Ma questa non è più l'America. Mentre seguiamo la sua vita attraverso gli occhi di Bennett Beeny, il suo migliore amico perdutamente innamorato di lei, la fede di America Jara nella libertà e nella democrazia la portano su una strada che la farà scontrare con la dittatura fascista imposta dai giudici. Mentre Beeny cerca di vivere dignitosamente all'interno del sistema, Jara assume posizioni radicali fino a entrare in un gruppo terroristico chiamato "Guerra totale". Quando il giudice Dredd inizia a indagare, Beeny deve decidere una volta per tutte da che parte sta.

Il *Judge Dredd* di John Wagner si è sempre mosso al confine tra la satira e l'avventura, ma qui Wagner cambia completamente registro e trasforma Dredd in una figura detestabile, chiaro ammonimento di cosa significhi vivere in un mondo dove non si è padroni della propria vita, e dove è la polizia a decidere. Le tavole dipinte da Colin MacNeil ritraggono una Mega City Uno colorata con tinte neon attenuate, come se fosse febbricitante e malata. *Judge Dredd* ha alle spalle 30 anni di storie, molte delle quali sono state raccolte in volume. Chi cerca un punto di partenza non può trovare di meglio. **BD**

Letture simili

Judge Dredd: Total War John Wagner e Henry Flint
Savage: Taking Liberties Pat Mills e Charlie Adlard
The Last American John Wagner, Alan Grant e Mike McMahon
V for Vendetta Alan Moore e David Lloyd

Baby Blues 1990

Jerry Scott Rick Kirkman

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Scott (USA, 1955);
Kirkman (USA, 1953)
Genere Umorismo

Con titoli come "Indovina chi non ha fatto un pisolino", "Non avrei dovuto urlare più di una volta" o "Mai un momento asciutto" non è difficile immaginare i lettori di questa inquietantemente e realistica strip di vita vissuta annuire stancamente con la testa, mentre assistono alle ultime sfide genitoriali che Darryl e Wanda MacPherson affrontano con i loro tre figli: Zoe, Hamish e Wren.

Anche se l'umorismo abbonda, il realismo non è mai trascurato a favore della farsa e dei (tanti) capitomboli. Wanda ha allattato tutti i suoi figli ed è rimasta a casa con loro a scapito della propria carriera, scelta che non solo mostra un modello positivo, ma anche, e in modo significativo, permette una maggiore interazione tra genitore e figlio. Quando Wanda porta i bambini nei negozi, il supermercato annuncia che è necessario fare pulizia nelle corsie uno, due, tre, quattro, cinque "e molto probabilmente anche la sei." A Darryl prima tocca districare diversi metri di filo interdentale, e poi è costretto a giocare alla lotta con Wanda, perché i bambini hanno di meglio da fare. Il ritmo della striscia è più lento della vita reale in un rapporto di circa tre a uno, soffermandosi su ogni capriccio, ogni pasto e ogni cambio di pannolino – eventi in sé abbastanza divertenti, ma un bel po' più spassosi se vi capita di avere dei figli.

Ispirati dalla nascita del secondo figlio dell'illustratore Rick Kirkman, i creatori di *Baby Blues* ringraziano il cielo che nessuno dei personaggi sia ispirato a eventi e persone reali. Anche se questo anonimato potrebbe valere fino a un certo punto: queste adorabili pesti potrebbero essere figli di chiunque. Persino i vostri. **BS**

The Last American 1990

John Wagner e Alan Grant Mike McMahon

Traduzione titolo in italiano *L'ultimo americano*
Prima edizione Epic Comics (USA) **Autori** Wagner (Gran Bretagna, 1949); Grant (Gran Bretagna, 1949); McMahon (Gran Bretagna, 1953) **Genere** Fantascienza

Ambientato trent'anni dopo un olocausto nucleare, *The Last American* racconta il viaggio del Capitano Ulysses S. Pilgrim attraverso la desolata landa postnucleare che una volta erano gli Stati Uniti. Criogenicamente congelato appena prima della guerra, la sua missione è trovare i sopravvissuti e ristabilire l'ordine e la legge. Mentre viaggia in lungo e in largo accompagnato da tre androidi dell'esercito, in una infruttuosa ricerca di sopravvissuti, la sanità mentale di Pilgrim vacilla quando egli realizza che potrebbe essere l'unico sopravvissuto.

The Last American è un libro spietatamente pessimista, un freddo riflesso della logica della "distruzione reciproca assicurata", che mescola l'umore nero e la follia di *Il Dottor Stranamore* di Stanley Kubrick del 1964, con un macabro orrore senza eguali nello scenario nucleare. Le illustrazioni, quasi in stile cubista, a un primo sguardo possono sembrare inadatte al soggetto, ma McMahon è un maestro del racconto visivo e usa il suo stile inconfondibile per convincere della natura surreale della guerra nucleare.

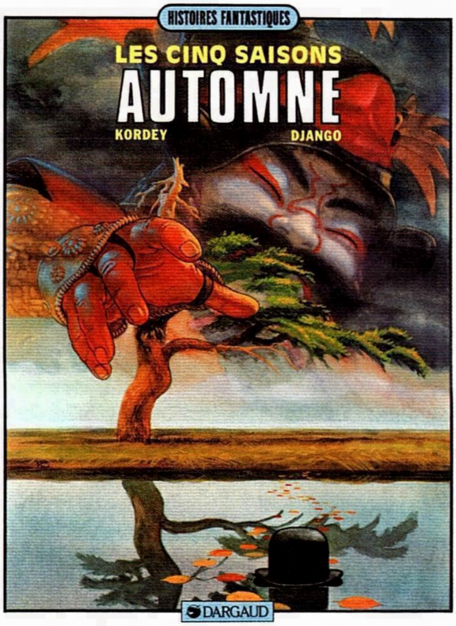
Usando rossi terrosi e grigi scuri (e apparentemente nessun pennino) descrive facilmente un paesaggio alieno creato dall'uomo, ostile a tutti i tipi di vita. McMahon è spesso considerato come un genio dell'illustrazione e *The Last American* potrebbe essere il suo lavoro migliore.

Scritto nell'ultimo anno della Guerra Fredda, *The Last American* è una riflessione forte sulle ansie di quel periodo e si unisce a *Threads* di Mick Jackson e a *Quando soffia il vento* di Raymond Briggs, come austero avvertimento per le generazioni future. **BD**

La quinta stagione: Autunno 1990

"Django" Igor Kordej

Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Nenad Mikalački (Jugoslavia, 1978); Kordej (Jugoslavia, 1957)
Genere Drammatico



Altre opere di Igor Kordej
New X-Men
Smoke
Tarzan: A Tale of Mugambi
Tarzan: Carson of Venus
L'Histoire Secrète

Igor Kordej è un talentuoso e prolifico disegnatore croato. Ha iniziato la sua carriera fumettistica sul finire degli anni Settanta come parte del New Panel, un gruppo di artisti che ha rivitalizzato la scena fumettistica locale nello stesso periodo in cui Moebius, Druillet e gli altri Umanoidi stavano rivoluzionando il fumetto francese. I primi lavori di Kordej sono ricordati ancora oggi con grande affetto dai fan: *Metro*, *Stars*, *Varn* (tratto dal romanzo di Vladimir Colin), *Have You Seen the Girls* (ispirato alla canzone della rock band croata Bulldozer), e tanti altri.

La quinta stagione: Autunno (vista in Italia su *Skorpio*) è un'opera sorprendente e del tutto particolare, splendidamente illustrata da Kordej e sceneggiata da Nenad

"La regia cinematografica di Kordej è un'importante caratteristica della sua narrativa a fumetti." **Svetozar Tomić, giornalista**

Mikalacki, alias "Django". La trama è articolata, ma il lettore è facilitato nel seguirne i diversi sviluppi grazie all'abilità di Kordej nel montaggio delle pagine, che riesce a conciliare chiarezza e dinamicità nella narrazione.

Protagonista della vicenda è Toulouse-Lautrec, il noto pittore francese del XIX secolo, che qui ha uno strano legame con un artista circense. Entrambi conducono una vita isolata, derisi e incompresi anche per via dei loro handicap fisici. Altri personaggi mirabilmente descritti dai due autori sono il padre di Toulouse-Lautrec, i suoi servitori, una coppia di studenti provenienti dalla Serbia e dalla Croazia e le diverse prostitute. Donne, queste ultime, che simpatizzano in qualche modo con il piccolo artista appassionato, senza che ciò impedisca loro di svuotargli le tasche al momento opportuno. Un fumetto che resterà un caposaldo nella storia del fumetto iugoslavo. **ZT**

Perché odio Saturno 1990

Kyle Baker

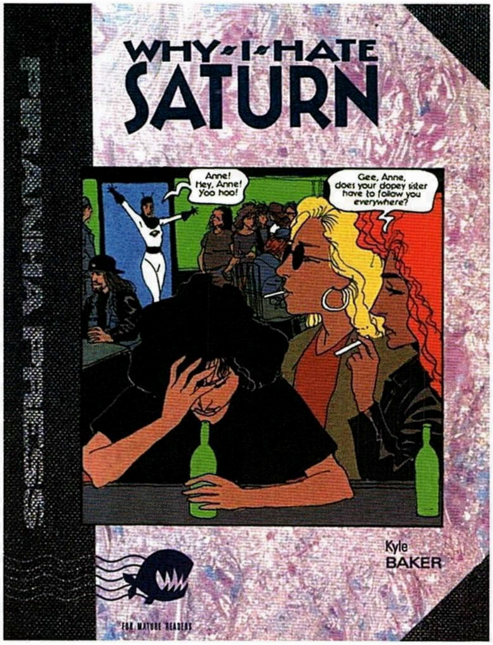
Anne scrive articoli per *Daddy-O*, una rivista dedicata a quei newyorkesi alla moda che non si farebbero beccare neanche morti a leggerla. Passa quasi tutto il tempo libero a bere e a evitare di lavorare. La sua vita scorre tranquilla fino al giorno in cui sua sorella Laura non bussa alla sua porta e inizia a seminare il caos nella sua esistenza: hanno cercato di ucciderla, è braccata dal suo ex fidanzato e, come se non bastasse, è la regina delle Astrogirl di Saturno.

Stufo di lavorare su progetti su cui non aveva molta voce in capitolo, Kyle Baker crea un'opera insolita, una sorta di sitcom a fumetti in cui può dare voce al suo vivo senso dell'umorismo. Il dialogo è affilato come quello di un film e vola veloce in una raffica di battute pungenti.

"Ho scritto Perché odio Saturno *in un periodo in cui avevo smesso di divertirmi a fare fumetti."* **Kyle Baker**

Eppure *Perché odio Saturno* ha una caratteristica insolita rispetto ai fumetti moderni: le nuvolette di testo sono quasi completamente assenti. Le immagini, per quanto rese con forte dinamismo, sono disposte al di sopra dei dialoghi in un modo che ricorda i fumetti delle origini, ma la sensibilità generale dell'opera è contemporanea e quanto mai *cool*. Il contrasto tra questo espediente fuori moda e l'attualità delle situazioni impregna la storia di un profondo senso dell'ironia, che accentua l'alienazione dei personaggi principali. *Perché odio Saturno* è la storia di una donna che vede la sua vita scombussolata da forze incontrollabili. Man mano che Anne precipita sempre più verso il caos, anche la narrazione assume toni più bizzarri. Alla fine, quando un lanciarazzi comincia a fare fuoco nei deserti dell'Arizona, i lettori potrebbero chiedersi com'è possibile essere arrivati fin lì, ma saranno certi di aver fatto un viaggio dannatamente spassoso. **BB**

Prima edizione Piranha Press (USA)
Autore USA (1965)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Harvey (1991)

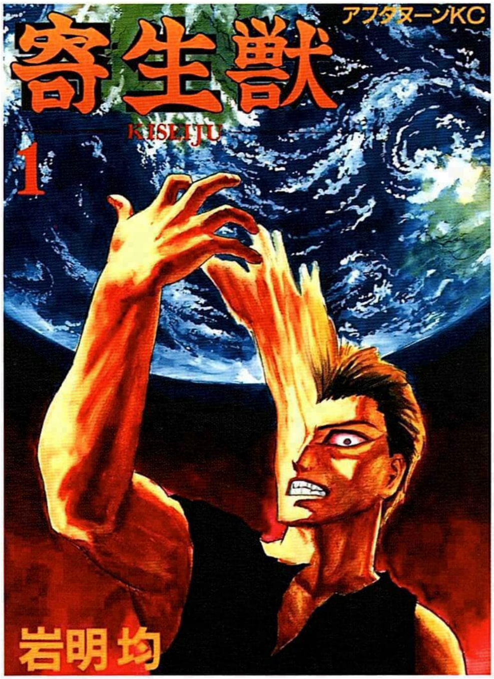


Altre opere di Kyle Baker
Re Davide
Capitan America: La verità
You Are Here
The Cowboy Wally Show
Birth of a Nation: A Comic Novel

L'ospite indesiderato 1990

Hitoshi Iwaaki

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1960)
Genere Horror, fantascienza
Riconoscimenti Premio Kodansha categoria manga (1993)



Letture simili

Arms Ryoji Minagawa e Kyoichi Nanatsuki
Historie Hitoshi Iwaaki
Hone no Oto Hitoshi Iwaaki
Inugami Masaya Hokazono
Tanabata no kuni Hitoshi Iwaaki

Con il termine parassita ci si riferisce, abitualmente, a un essere che vive insieme a un altro essere vivente traendo da esso il proprio sostentamento, spesso ferendolo nel processo. In *L'ospite indesiderato*, una specie mutante sconosciuta si risveglia sulla Terra e inizia a possedere gli umani. Le creature mangiano il cervello di chi le ospita e ne controllano il resto del corpo. Il loro impulso biologico è semplice: mangiare gli uomini. C'è però un ristretto numero di persone a cui questa specie non riesce a mangiare il cervello, e il protagonista, Shinichi, è uno di questi. Egli condivide il corpo con uno di questi esseri che si è sostituito alla sua mano destra, a cui dà il nome Mancy. Insieme, i due cercano di trovare il modo per sopravvivere agli attacchi degli altri umani infettati e comprende il significato della loro esistenza congiunta.

"Una specie merita di vivere se è dannosa per gli umani?"

L'ospite indesiderato è colmo di riflessioni scettiche sull'umanità: i veri parassiti non sono gli esseri della nuova specie, ma gli umani. Stando in cima alla catena alimentare, gli umani hanno distrutto la natura nei modi più disparati. Eppure, gli esseri viventi hanno il diritto di sopravvivere e lo stesso vale per questa nuova specie di predatori. Il tratto scarno di Iwaaki esprime bene l'aspetto disumano delle persone infette ed è ancor più efficace quando rappresenta gente comune che si rivela ancor più disumana dei parassiti. Con dialoghi asciutti e qualche didascalia, l'autore mostra egregiamente le ironie dell'esistenza umana sia nella natura che nella società.

L'ospite indesiderato riscosse un rapido successo critico e, grazie alle sue riflessioni sull'esistenza umana, è riuscito a influenzare una generazione di manga improntati su fantascienza distopica. **NK**

Largo Winch
L'erede / Il Gruppo W 1990

Jean Van Hamme Philippe Francq

Titolo originale *L'héritier & Le Groupe W*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Van Hamme (Belgio, 1939); Francq (Belgio, 1961) **Genere** Avventura

Il lavoro quotidiano di una multinazionale non suona come il soggetto ideale per un fumetto. Le pugnalate alle spalle, gli intrighi politici e la sconfinata avidità sono però elementi alla base di molti drammi classici.

Largo Winch venne alla luce come una serie di romanzi scritti da Jean Van Hamme, basati sul suo passato di studente di economia. Quando la carriera di scrittore di *bande dessinée* si dimostrò più remunerativa, *Largo Winch* venne messo da parte per un decennio, fino a che Van Hamme non si mise alla ricerca di un titolo per bissare il successo delle serie *Thorgal* e *XIII*. Quando iniziò a lavorare per *Largo Winch*, il disegnatore Philppe Francq era relativamente inesperto, con meno di cinque fumetti all'attivo, ma la sua capacità di narrazione e adattabilità definirono perfettamente il mondo di Largo. Ugualmente convincente nel rappresentare sale riunioni, scene rurali e momenti d'intimità, la personale *ligne claire* di Francq è immediata ma solo apparentemente semplice.

"Un figlio della miseria adottato dall'uomo più ricco del mondo."

L'erede si apre con l'omicidio dello spietato uomo d'affari Nero Winch, per mano di un non identificato membro del suo consiglio d'amministrazione. Il consiglio scopre che la compagnia è stata lasciata in eredità al figlio adottivo di Nero, Largo Wiczlav, un poveretto che Nero ha ripulito ma che attualmente langue in una prigione turca. Erede riluttante, Largo proverà di essere abile nell'evitare il consiglio d'amministrazione e gli assassini in un avvincente thriller da leggere d'un fiato. Il modello della serie fu posto nei volumi iniziali. Nel primo a Largo viene tesa una trappola apparentemente inevitabile, che lo precipita nell'isolamento, dal quale riesce a fuggire nel secondo volume grazie alle sue abilità. **FP**

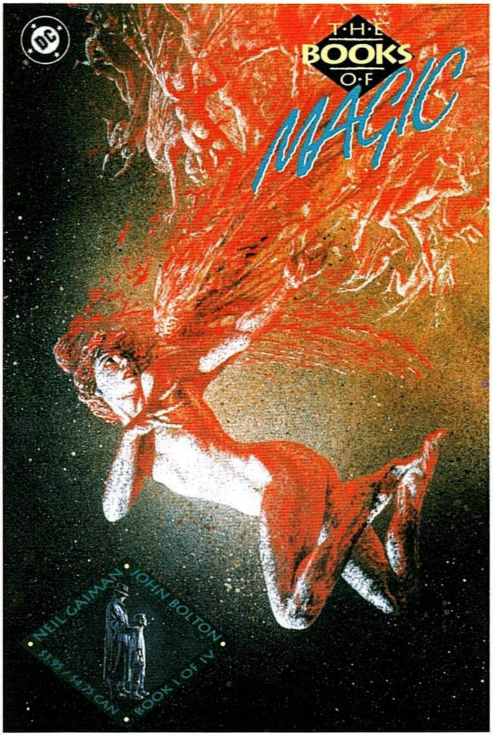


Altre opere di Jean Van Hamme
Corentin
Domino
S.O.S Bonheur
Thorgal
XIII

The Books of Magic 1990

Neil Gaiman John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess e Paul Johnson

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Garman (Gran Bretagna, 1960); Bolton (Gran Bretagna, 1951); Hampton (USA, 1959); Vess (USA, 1951); Johnson (Gran Bretagna, 1958) **Genere** Fantastico



Altre opere di Neil Gaiman
Black Orchid
Sandman
Casi violenti

Tim Hunter è un occhialuto ragazzino inglese che ha la possibilità di diventare il mago più potente della sua era. L'intero mondo della magia percepisce la sua presenza, ma lui è ancora ignaro della sua importanza. Nel tentativo di guidarlo, quattro personaggi magici dell'universo DC decidono di portare Tim in viaggio per il regno della magia, in modo da fargli prendere una decisione fondata e stabilire quello che sarà il suo destino.

In una storia divisa in quattro capitoli (o libri), Tim assiste alla nascita dell'universo e viene edotto dallo Straniero Fantasma con una breve storia della magia. Viene poi accompagnato dal truffatore occulto John Constantine in un tour degli Stati Uniti magici, condotto dal detective sovrannaturale Dottor Occult nel regno di Faerie, e quindi vede il futuro in compagnia del sinistro Mister E, fino a raggiungere la fine del tempo. Hunter impara tante cose, ma la lezione principale è che la magia non è gratuita, e che "tutto ha un prezzo".

"Prima regola della magia: non svelare a nessuno il tuo vero nome."

The books of magic è una storia molto ricca che trae spunto non solo dal passato dei personaggi magici dell'universo DC, ma anche da una miriade di miti e leggende, seguendo da vicino la struttura della narrazione de *Il viaggio dell'eroe* di Joseph Campbell. Ogni capitolo è splendidamente dipinto da un disegnatore diverso. John Bolton e Paul Johnson, all'apertura e alla chiusura della storia, sono caratterizzati da uno stile più caotico, ideale per rappresentare la nascita e la morte dell'universo; lo stile più rilassato degli acquerelli di Scott Hampton narra il viaggio di Tim negli Stati Uniti, mentre la serenità dei disegni di Charles Vess rappresenta alla perfezione le foreste incantate del mondo di Faerie. **BD**

Rogan Gosh 1990

Peter Milligan Brendan McCarthy

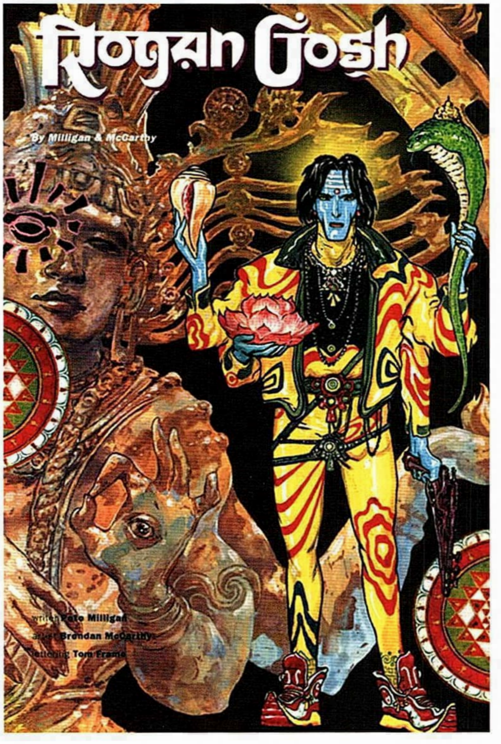
Rogan Gosh vede la luce sulle pagine di *Revolver*, una colorata ed effimera antologia pubblicata in Gran Bretagna negli anni Novanta. Scherzosamente intitolato con il nome di un piatto indiano, questo accessibile fumetto sperimentale affascinerà i cultori di William Burroughs oltre agli appassionati dei contorcimenti della *continuity*. La storia segue il viaggio di un elegante cameriere di un ristorante indiano di bassa lega e di un suo cliente razzista, che si muovono tra una miriade di mondi bizzarri e allucinati (e spesso esilaranti) ispirati alle esagerazioni dei fumetti indiani. Archi narrativi ambigui e contrastanti sfruttano un cast di pittoreschi personaggi condotti da Rogan Gosh, un supereroe mistico indiano armato di pistola sitar, vacca sacra e straordinarie scarpe da ginnastica.

"Se proprio devo vivere un'illusione, voglio che sia la mia."

Le dinamiche riflessioni di Peter Milligan sulla vita, la morte e la natura dell'esistenza sono rese dalla verve esplosiva di Brendan McCarthy sotto forma di divinità e di mostri psichedelici, oltre che di ambientazioni bizzarre e organiche. Le intrusioni della triste realtà danno alla storia improvvise iniezioni di emotività, ma il fluire della narrazione non si interrompe mai. Parole e immagini si fondono in una sintesi che sembra il prodotto di un unico artista, non di due collaboratori. La storia è tanto breve da poter essere letta in un colpo solo, ma è colma di dettagli affascinanti che premiano ogni rilettura, muovendosi per associazioni visive e facendo scontrare culture molto diverse.

Revolver uscì in un periodo in cui la stampa a colori era ormai economica e di ottima qualità, e le tavole di McCarthy sfruttano a pieno questa nuova possibilità. In alcuni punti i colori sono talmente vivaci che paiono balzare dalla pagina. **JD**

Prima edizione Fleetway (Gran Bretagna)
Autori Milligan (Gran Bretagna, 1962); McCarthy (Gran Bretagna, 1962)
Genere Alternativo

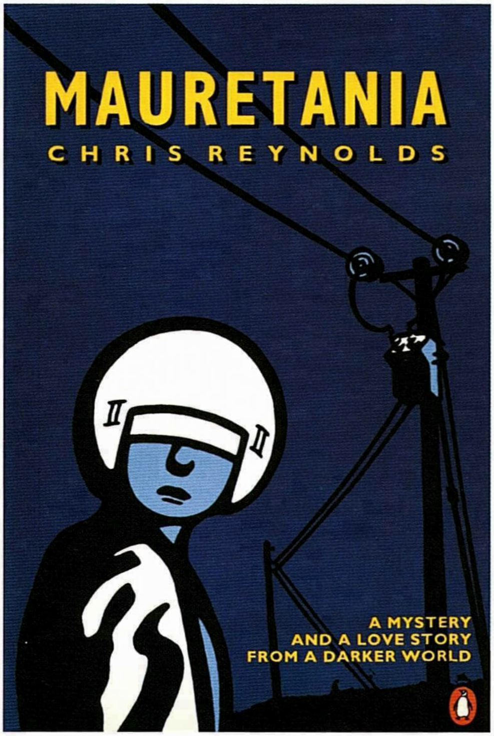


Letture simili
Frank Jim Woodring
Really & Truly Grant Morrison e Rian Hughes
Vinanarama Grant Morrison e Philip Bond

Mauretania 1990

Chris Reynolds

Prima edizione Penguin (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1960)
Genere Fantascienza
Influenzato da *Batman* (1940)



Letture simili
Adventures from Mauretania Chris Reynolds
Silver Age Superman Ed Pinsent e Mark Robinson
The Dial and Other Stories Chris Reynolds

Alla chiusura dell'azienda per cui lavora, Susan si ritrova disoccupata. Contro ogni aspettativa, viene assunta da un'altra azienda di nome Reynal, ma il suo nuovo datore di lavoro è interessato al suo vecchio impiego. Susan scopre così che Reynal è una facciata per il "Controllo razionale", "l'ultima nata tra le forze di polizia". Il Controllo Razionale sta indagando su un giovanotto di nome Jimmy, sospettato di essere il responsabile della chiusura di molte altre aziende.

Jimmy è uno strano personaggio che indossa un casco da motociclista con la scritta "II" sui lati e che torna sempre sul luogo del delitto. Quando Susan viene inviata da lui con la scusa di cercare un impiego, Jimmy le rivela di essere la causa delle chiusure e che le sue azioni non sono arbitrarie, bensì toccano "punti nodali" in grado di modificare la realtà. Il Controllo Razionale fa irruzione nell'ufficio di Jimmy durante la sua assenza, ma poi la vicina centrale idroelettrica interrompe misteriosamente le sua attività. Jimmy può davvero cambiare il mondo.

"Chris Reynolds intesse un'allegoria sull'idea di tempo e spazio."

Speakeasy

Chris Reynolds dà origine a un universo stranissimo, una Terra silenziosa e praticamente priva di esseri umani. I pochi rimasti portano avanti una routine quotidiana che sembra priva di qualsiasi significato. La storia si dipana con un passo lento e contemplativo, senza mai spiegare che cosa stia succedendo, ma solo alludendo all'idea che determinate cause abbiano determinati effetti, lasciando che i lettori riflettano sui misteri di un universo che è improvvisamente diventato immenso. Alla fine del volume, due racconti brevi chiariscono il rapporto tra Jimmy e Monitor, un personaggio simile tratto dai fumetti originali di *Mauretania*, quasi sempre autoprodotti. **J-PJ**

Frank 1990

Jim Woodring

Le storie di *Frank* di Jim Woodring trasportano il lettore in quei luoghi immaginari che ospitano i sogni dell'infanzia e in cui tutto può succedere: un luogo dove favole e storie potrebbero tranquillamente essere reali. C'è qualcosa nelle forme e nei colori che sembra ipnotizzare il nostro cervello adulto per portarci in quei posti speciali.

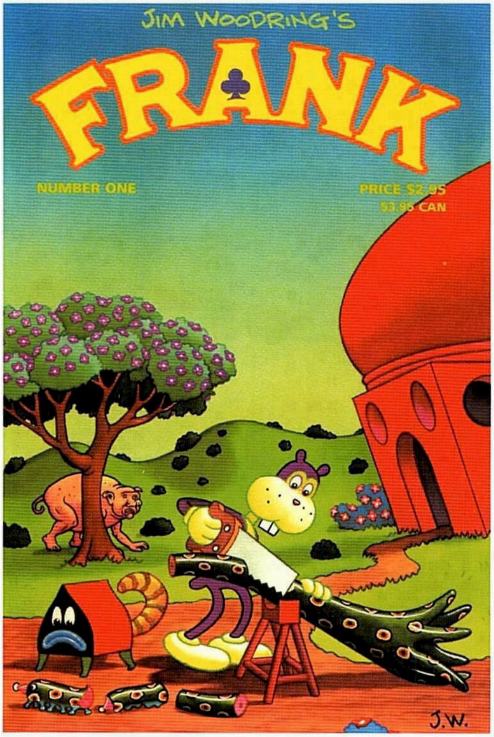
Frank è un animale immaginario i cui tratti uniscono le caratteristiche di vari animali esistenti; è peloso, possiede quattro zampe e, con la sua attitudine tutto sommato benigna, vaga per un paesaggio fantasmagorico, allucinato, pieno di oggetti e figure singolari. Frank però non è un esserino carino e tenero. È soggetto a scatti di paura o di ira, e non c'è da sorprendersi visto che deve proteggere se stesso e altri animali dagli attacchi del Manhog (parte uomo e parte maiale, in inglese "man" più "hog") e di una creatura chiamata Whim.

"Ciò che vediamo è solo una piccola frazione dell'insieme"

Jim Woodring

Tutte le storie di *Frank* sono mute avventure oniriche che sospendono ogni regola logica, pur mantenendo una coerenza tutta loro. Lo stile di disegno di Woodring, con le sue forme morbide e arrotondate, ricorda i film di animazione degli anni Venti/Trenta, e ne condivide una certa visione anarchica grazie a cui un oggetto può trasformarsi in un altro, e cose apparentemente innocue diventano pericolose. Le storie agiscono a un livello del tutto intuitivo, e possono essere stimolanti sia per un lettore giovane che per un adulto. Che siano rappresentazioni di sfaccettature della mente umana? O un insieme casuale di disegni dell'autore indotti dal sogno o forse da sostanze allucinogene? Un libro dai disegni splendidi e colmo di storie senza tempo che possono riservare significati ed emozioni sempre diversi a ogni lettura. **FJ**

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1952)
Genere Fantastico
Adattamento Cortometraggi animati (2007)



Letture simili
Jimbo in Purgatory Gary Panter
Krazy Kat George Herriman
Pierino e il lupo Miguelanxo Prado



Zdravo. Uđi slobodno.
Tražiš nešto?
Ne. Samo šetam okolo.
A inače?
Inače?
Isto samo šetaš.
Sviram...
Znam da sviraš... Jesi li uspio?
Uspio što?
Poletjeti...
Pokušavam.
Možda ne dovolj- no.
Probaj s ovim. Ako ti ne uspije vrati mi... A sada idi.

Il ritmo del cuore 1990

Danijel Žeželj

Titolo originale *Ritam srca*
Prima edizione Moria and Sky Comics (Croazia)
Autore Croazia (1966)
Genere Drammatico

Danijel Žeželj, ampiamente pubblicato sia in Croazia che in molti altri paesi, è un artista dal talento affermato che si è guadagnato consensi in patria negli anni Ottanta e poco dopo nel resto del mondo. Le sue vignette in bianco e nero, stranianti e originali, spesso mute, sono piuttosto statiche ma hanno la capacità di evocare emozioni che restano a lungo col lettore. Il suo personalissimo approccio al disegno e alla pittura lo rende unico nel mondo del fumetto.

All'inizio della carriera l'opera di Zezelj era molto intellettuale, quasi ermetica, con una forte enfasi riposta nelle metafore più che nella narrazione. In seguito, specie negli anni recenti, la dimensione narrativa ha acquistato più spazio nei suoi graphic novel. La sua capacità di raccontare è migliorata, e i suoi fumetti, che avevano sempre seguito il "ritmo del cuore", hanno imparato a seguire anche il "ritmo della storia".

Il ritmo del cuore è un ottimo esempio del primo Zezelj. Col suo metodo unico, poetico e allo stesso tempo mitologico, racconta la sofisticata storia di un musicista di colore che cerca di esprimere in musica i suoi sogni e ricordi. Questo tentativo viene messo in parallelo con lo sforzo di un giovane intento a disegnare nella sabbia. Nessuno dei due riesce a trarre successo o felicità da queste azioni.

Il graphic novel, lirico e intellettuale, è dotato di un simbolismo metafisico espresso in uno stile di disegno unico, con vignette abilmente inserite nella pagina e una narrazione che scorre lenta ma è ovunque carica di emozioni. **ZT**

Saru demo kakeru manga kyoushitsu 1990

Kentaro Takekuma e Koji Aihara Koji Aihara

Traduzione titolo in italiano *Anche una scimmia può disegnare manga* **Prima edizione** Shogakukan (Giappone)
Autori Takekuma (Giappone, 1960); Aihara (Giappone, 1963) **Genere** Commedia

Per apprezzare pienamente questo libro, c'è probabilmente bisogno di essere già un po' preparati sui manga, e di saper sopportare un po' di nudità, espressioni volgari e umorismo trash. Comunque sia, per gli amanti di manga più maturi, questo fumetto è una divertentissima parodia dei vari libri didattici alla "Come disegnare manga".

La storia ruota intorno a Kentaro Takekuma e Koji Aihara – gli autori stessi – che imparano a disegnare manga capitolo dopo capitolo, nella ricerca di diventare autori da bestseller. Mentre condividono ricette per il successo, con divertenti esempi raccontati con spirito parodistico, rivelano un numero sorprendente di verità sui meccanismi dell'industria del fumetto giapponese.

La prima lezione importante è su come inventarsi un buon soprannome: spesso gli autori giapponesi ne adottano di particolari, che a volte contengono giochi di parole. Nei capitoli seguenti Takekuma e Aihara spiegano tecniche base sul disegno dei bordi delle vignette, sulle espressioni facciali e sulle figure umane, ma in modo del tutto satirico. Proseguono poi descrivendo gli ingredienti principali della trama di un manga di successo, di genere in genere, per mezzo di bizzarre analisi. Per esempio, paragonano gli *shonen manga* (manga per ragazzi) a uno spiedino, dove ogni pezzo di carne è una delle battaglie che si susseguono in certi fumetti. "Ogni giorno è una battaglia!" è la formula migliore per creare un manga da ragazzi. I loro complicati contrasti con le difficoltà del processo creativo sono divertentissimi, e i vari step del loro "come disegnare manga" rivelano numerosi tabù dei manga. **AT-L**

← Il racconto di Zezelj è illustrato con disegni cupi ed espressivi.

Love That Bunch 1990

Aline Kominsky-Crumb

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Aline Goldsmith (USA, 1948)
Genere Autobiografia
Influenzato da R. Crumb



Letture simili
Make Me a Woman Vanessa Davis
Need More Love: A Graphic Memoir Aline Kominsky-Crumb
The Complete Dirty Laundry Comics
Aline Kominsky-Crumb, R. Crumb e Sophie Crumb
Twisted Sisters Diane Noomin

Le storie selvagge di Aline Kominsky-Crumb (nata Goldsmith) hanno come protagonista Bunch (Mucchio), il suo capriccioso e accattivante alter-ego, e apparvero per la prima volta negli anni Settanta e Ottanta in antologie per sole donne, come *Wimmen's Comix* e *Twisted Sisters*. L'autrice, ispirata dagli artisti della controcultura come suo marito Robert Crumb, e le sue contemporanee prediligevano storie che parlassero delle vere esperienze delle donne, per quanto scioccanti potessero risultare.

Questa raccolta autobiografica inizia prima della nascita di Bunch e ne segue poi la crescita nella periferia impazzita a causa del consumismo. Ricercando continue soddisfazioni nel sesso, nella droga e nel rock'n'roll (a dire il vero, soprattutto il primo), Bunch finisce spesso in situazioni bizzarre: perderà la verginità con un violentatore adolescente; tradirà il marito prima che questi possa tradirla per primo; farà la groupie in trasferta a New York. Bunch ha anche un lato dolce: i lettori possono seguirla quando da adolescente viene internata in un campo estivo militare, guardarla mentre accompagna la madre, neovedova, nel suo lavoro di venditrice porta a porta, e ascoltarla mentre scarrozza sua figlia, continuando a sognare per tutto il tempo un incontro sadomaso con un cassiere di banca.

L'orecchio di Kominsky-Crumb per i dialoghi non ha eguali, e ogni personaggio – sua madre Blabette, il padre Arnie e Noodle (il nomignolo di R. Crumb) – chiede a gran voce l'attenzione del lettore; ma nessuno di loro ha lo stesso charme ammaliante di Bunch. L'arte di Kominsky-Crumb potrebbe apparire primitiva e difficile da capire – è l'autrice stessa a lamentarsi di non saper disegnare – ma non fatevi ingannare. Nelle sue vignette estremamente dettagliate si possono rintracciare influenze artistiche dall'espressionismo tedesco al cubismo. **EL**

Quimby the Mouse 1990

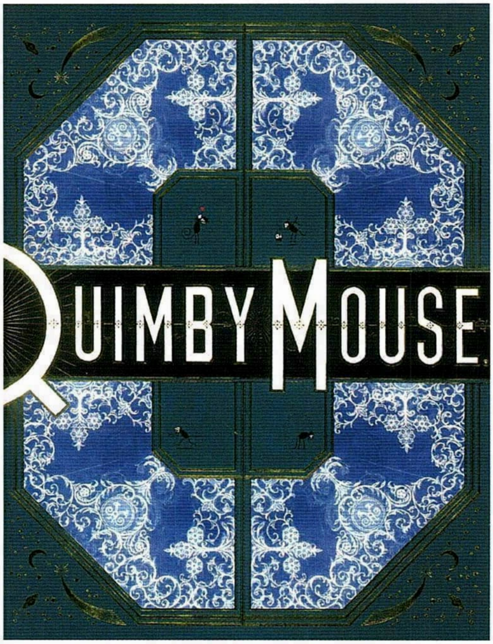
Chris Ware

Nel suo acclamato volume del 1990 *Acme Novelty Datebook, Volume One*, Chris Ware descrive il progetto di *Quimby the Mouse* come un "cupo/sagace cartone animato rappresentato con le suddivisioni di un fumetto". Qualche anno dopo aver scoperto la rivista *Raw*, Ware decise di contribuire a modo suo al revival di una forma d'arte alla quale stava già dedicando gran parte delle sue energie. La sua sperimentazione col formato della striscia gli permise di spezzare ogni convenzione o limite. L'unico modo, come illustratore/narratore, per riscoprire la purezza dell'approccio necessario a modellare la propria arte intorno a contenuti importanti per lui, era tramite la sperimentazione.

La simbolica scelta di un topo (il personaggio di Quimby) e di un gatto (Sparky) è un tributo intergenerazionale alla longeva tradizione cartoonesca della coppia roditore/felino, che include *Topolino*, *Krazy Kat*, *Felix il gatto*, senza tralasciare *Maus*. Le minimalistiche storie di Quimby sono ambientate in una pittoresca versione della vita normale, piena di non-sense, ironia, inquietudine e malinconia. I racconti zigzagano tra situazioni assurde e casuali che possono anche risultare irritanti per la loro ripetitività, ma servono evidentemente ad alienare il lettore dalla realtà e liberarlo dalle sensazioni personali. Una costante che colpisce di queste brevi storie è il formato spesso ridottissimo delle vignette, quasi che volessero mimare, con la loro audacia narrativa, l'incedere della successione di fotogrammi cinematografici.

Questo flusso di piccolissimi disegni rispecchia il mondo interiore dell'infanzia e della memoria (inclusa la "nostalgia grafica" dell'autore). Le allusioni a una idealizzata casa in campagna offrono sfumature autobiografiche al personaggio di Quimby. Allo stesso modo, il disturbante gatto a due teste evoca un inconsolabile senso di perdita della persona amata. **JS**

Traduzione titolo in italiano *Quimby il topo*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Franklin Christenson Ware (USA, 1967)
Genere Umorismo **Influenzato da** *Peanuts*



Altre opere di Chris Ware
Is That All There Is? con Joost Swarte
Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra
Lonely Comics and Stories
Rusty Brown
The Acme Novelty Library: Building Stories

Alita 1990

Yukito Kishiro



"Perché li chiami rottami? Non lo vedi, Gonzu? Lei è un normale essere umano!"

Letture simili

Appleseed Masamune Shirow
Ashen Victor Yukito Kishiro
Berserk Kentaro Miura
Oblivion Joseph Kosinski
Tanpenshu Hiroki Endo

Titolo originale *Gunnm*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Fantascienza

In un mondo futuristico, brutale e dipendente dalla tecnologia, un dottore di cibernetica di nome Daisuke Ido scopre i resti di un cyborg in un cumulo di rifiuti, cui dona un corpo, una vita e un nome: Alita. All'inizio Alita non ha ricordi della sua vita precedente, e Daisuke cerca renderla una ragazza normale e felice. Purtroppo, quando il dottore viene minacciato, riemergono il passato e la vera identità di guerriero di Alita.

Alita è una saga sia riflessiva che di azione, e Yukito Kishiro è abile nell'equilibrare sequenze di azione grafica e sanguinaria (un cyborg mangia cervelli è una creazione piuttosto emblematica) alla grazia angelica di Alita. Il personaggio splende tra gorghi di meccanismi, sangue e olio, in vignette cariche di movimento e angolazioni disorientanti. Il disegno e la storia mantengono un ritmo incalzante, imprevedibile e vivacizzato da costanti minacce, come quelle in cui vediamo Alita orribilmente fatta a pezzi.

Il mondo è grigio, oppressivo e dominato da chi è più tecnologicamente avanzato. Nonostante i toni tetri, ci sono lampi di tenerezza e bellezza, come l'amore di Alita per il suo creatore/padre Daisuke o la sua stessa figura leggiadra. La giustapposizione tra meccanico e umano è il tema centrale che scorre tra i disegni e la narrazione. In pagine ricolme di tubi e macchinari meccanici, le persone sembrano sull'orlo della sopraffazione, in una lotta ideale che sottolinea l'importanza che l'umanità, e il significato stesso dell'essere umani, sopravvivano. Nonostante l'ambientazione fantascientifica, Alita è la storia di una ragazza che cresce cercando di seguire la propria strada. **SW**

Shade, l'Uomo Cangiante 1990

Peter Milligan Chris Bachalo

Titolo originale *Shade, the Changing Man*
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Milligan (Gran Bretagna, 1962); Bachalo (USA, 1965) **Genere** Drammatico

Peter Milligan è tra gli scrittori più inventivi nel campo del fumetto mainstream, anche se la sua è una creatività da prendere con cautela. Lasciategli creare una serie nuova, oppure reinventarne una già esistente, e Milligan la renderà provocatoria, piacevole, erudita e acuta. Infilatelo a occuparsi di un personaggio di lungo corso, dalla ferrea continuity e dalle trame ristrette, e sarà come mettergli una camicia di forza.

Fortunatamente *Shade, l'Uomo Cangiante* è una serie che Milligan adattò da un fumetto anni Settanta di Steve Ditko altrettanto eccentrico. Dell'originale scartò quasi tutto, salvo l'idea di un alieno extra-dimensionale che si adatta a vivere sulla Terra e il suo costume, chiamato Madness Vest, che distorce la realtà. Gli eccellenti disegni di Chris Bachalo raffigurano perfettamente la vivida immaginazione di Milligan. In ogni caso, *Shade, l'Uomo Cangiante* divenne decisamente buono solo dal numero #33. La premessa iniziale – Shade che occupa il corpo di un condannato a morte – innesca una reazione controversa nei suoi riguardi, rafforzata dal suo legame con il losco Lenny. Da questo punto in avanti, Milligan si produce in uno studio contorto e scomodo su questo personaggio, con altri elementi aggiunti per complicare le cose. La storia giunse a un finale col numero #50, dopo il quale Bachalo abbandonò la serie. Milligan, nonostante l'iniziale riluttanza, fu persuaso a continuare. Le sue sceneggiature rimasero di ottima qualità e furono affidate a grandi disegnatori (Sean Phillips, Mark Buckingham). Nonostante un finale demoralizzante, vale la pena di seguire la serie fino alla fine. **FP**

Crayon Shin-chan 1990

Yoshito Usui

Prima edizione Futabasha (Giappone)
Autore Giappone (1958–2009)
Genere Commedia
Adattamento Serie TV animata (1992)

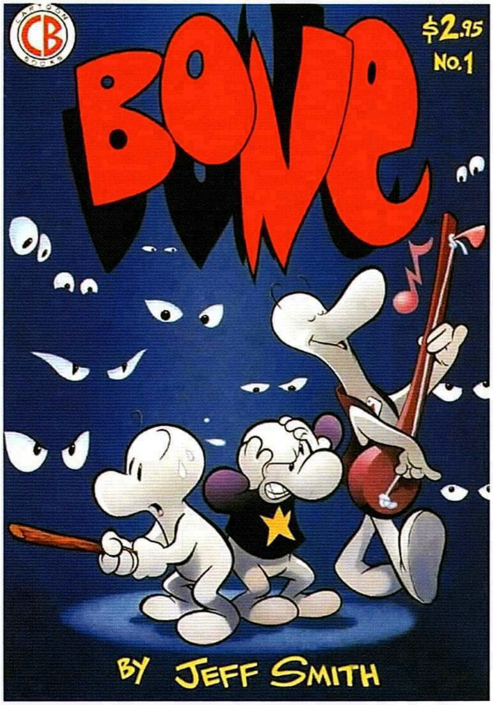
Crayon Shin-chan è uno dei fumetti umoristici giapponesi più famosi di sempre, insieme a *Sazae-san*, *Chibi Maruko-chan* e *Doraemon*. Le gag comiche ruotano intorno alla vita quotidiana di Shinnosuke (soprannominato Shin-chan) e dalla sua famiglia, abitanti di un quartiere di periferia a Kasukabe, vicino Tokyo. Shin-chan è un bambino pasticcione di cinque anni che sbava davanti alle belle donne e alle modelle, e mette in imbarazzo gli adulti con le sue bizzarre azioni. Tuttavia, essendo un personaggio imprevedibile, può improvvisamente comportarsi come se avesse dieci volte la sua età, mostrando incredibile calma e maturità per lo stupore degli adulti che lo circondano.

Le "mosse" che contraddistinguono Shin-chan, come mostrare il sedere o le parti intime, sono certamente imbarazzanti, e si è spesso discusso se il fumetto sia davvero per bambini. Non a caso *Crayon Shin-chan* fu serializzato inizialmente su *Weekly Manga Action*, una rivista per lettori adulti che in precedenza aveva ospitato titoli come *Kozure Ookami*, *Dosei jidai* e *Lupin III*. Tuttavia, quando nel 1992 il fumetto raggiunse il piccolo schermo con una serie animata, diventò incredibilmente popolare tra i bambini. Nonostante la natura irriverente di Shin-chan fosse stata sfumata, l'Associazione giapponese di genitori e insegnanti definì *Crayon Shin-chan* poco adatto ai bambini. Eppure, l'innegabile verità è che, se anche avesse una cattiva influenza, è esattamente il tipo di fumetto che piace ai bambini. Dopo la morte improvvisa e in circostanze misteriose di Yoshito Usui nel 2009, la produzione del fumetto è passata ad altri membri del suo studio. **TS**

Bone 1991

Jeff Smith

Prima edizione Cartoon Books (USA)
Autore USA (1960)
Genere Commedia
Riconoscimenti Premio Eisner (1993)



Letture simili
La principessa Rose Bone Jeff Smith
Pogo Walt Kelly
RASL Jeff Smith
The Far Side Gary Larson

Jeff Smith iniziò a disegnare i personaggi di quello che poi sarebbe diventato *Bone* quando ancora frequentava l'asilo. A nove anni si appassionò a *Pogo* di Walt Kelly, e la passione si rifletté presto sul suo stile. A dieci anni scriveva e disegnava già le avventure di *Bone*, che all'epoca chiamò "Fone Bone – costarring Phoney Bone", mentre la prima versione in bianco e nero autoprodotta uscì nel 1991. Tredici anni e cinquantacinque sporadiche uscite dopo, le epiche avventure dell'eccentrico Smiley, dell'idealistico Fone e dell'avido Phoney si sono guadagnate dieci premi Eisner e sono state definite dal giornalista della rivista *TIME* Andrew Arnold come "il miglior graphic novel per tutte le età di tutti i tempi".

"Imponente come Il signore degli anelli."

TIME

Smiley, Fone e Phoncible sono cugini che vivono nell'immaginaria città di Boneville, che al lettore non è mai dato di vedere. I primi numeri iniziano con loro improvvisamente senza un tetto dopo esser scappati dalla città. Senza un posto dove stare, né cibo da mangiare, e con in mano solo un'inattendibile mappa che "sembra disegnata da un bambino di cinque anni", si avventurano in un deserto, sopravvivono a uno sciame di locuste, e alla fine entrano in una misteriosa valle dove si imbattono in creature simili a ratti e nella malevola presenza del Signore delle locuste. Gli eroi si ritrovano quindi al centro di un catartico scontro tra il bene e il male.

Le loro frequenti avventure comiche si svolgono su sfondi fantastici, e la vasta gamma di creature che popolano la valle donano a *Bone* una magnificenza degna de *Il signore degli anelli*. Un epico trionfo di fantasy e commedia. **BS**

Gon 1991

Masashi Tanaka

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1962)
Genere Avventura
Influenza su *Age of Reptiles*

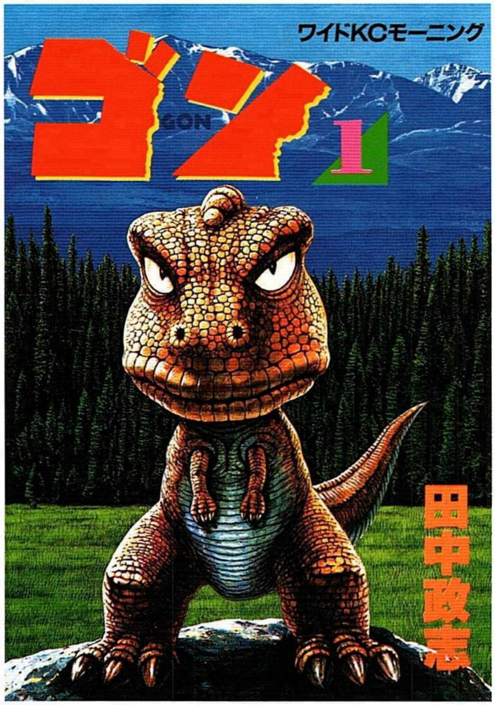
In *Gon mangia e dorme*, la primissima storia di Gon, un dinosauro piccolo e tozzo di razza indefinita intimidisce un orso grizzly prendendolo a testate, mangiandosi i suoi pesci e usandolo poi come letto. Il tutto viene rappresentato senza dialoghi, didascalie od onomatopee. In *Gon va a pesca*, Gon vive in un nido con delle giovani aquile, condividendo con loro i pesci che gli porta la madre e proteggendoli da una lince predatrice. In *Gon splende*, ambientato in Australia, Gon difende ogni sorta di animale, compresi koala e canguri, da un dingo in cerca di cibo per i suoi cuccioli.

Ogni avventura vissuta da Gon si svolge in ambientazioni diverse con diversi coprotagonisti animali, senza

> *"I manga non dovrebbero avere grammatica."*
>
> **Masashi Tanaka**

nessuna particolare logica alla base del tutto. Gon è a suo agio tanto in Australia quanto insieme ai pinguini, affrontando piraña o nella Savana africana.

Quello di Masashi Tanaka è un complesso lavoro grafico dal realismo quasi fotografico, sia nel rappresentare gli animali che gli sfondi. Nonostante questa accuratezza, Tanaka riesce comunque ad antropomorfizzare lievemente qualsiasi animale, nei gesti e nelle espressioni,pur senza intaccare l'illusione di realismo. Come da tradizione manga non mancano esagerazioni nelle espressioni facciali, ma sono pienamente coerenti al contesto narrativo e si prestano perfettamente agli scopi comici. Nelle storie successive Tanaka sviluppa uno stile di inchiostratura più disinvolto, dando al fumetto un tono più cartoonesco. *Gon* è arguto e divertente, e lascia nel lettore un certo senso di giustizia, mostrando un essere piccolo ma forte che difende altri piccoli esseri come lui. **NFI**



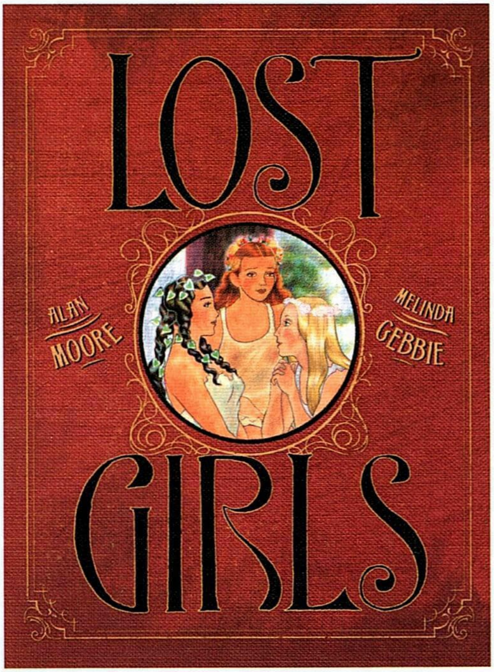
Letture simili

A.L.I.E.E.E.N Lewis Trondheim
Frank Jim Woodring
Louis Metaphrog (John Chalmers e Sandra Marrs)
Unidentified Prince Object U.P.O. Masashi Tanaka

Lost Girls 1991

Alan Moore Melinda Gebbie

Traduzione titolo in italiano *Ragazze perdute*
Prima edizione *Taboo* (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953); Gebbie (USA, anno sconosciuto) **Genere** Erotismo



Letture simili
Un disturbo del linguaggio Alan Moore e Eddie Campbell
From Hell Alan Moore e Eddie Campbell
Promethea Alan Moore e J. H. Williams III
Small Favors Colleen Coover
Watchmen Alan Moore e Dave Gibbons

In un hotel in Austria, poco prima dello scoppio della Prima guerra mondiale, si incontrano tre donne. Hanno tutte qualcosa in comune: a ognuna di loro è accaduto qualcosa di straordinario con la comparsa della pubertà. Una di loro è Alice da *Alice nel Paese delle Meraviglie*: una donna matura ancora in contatto con la sé stessa di un tempo, la bambina per sempre giovane che ha abbandonato al di là dello specchio. La seconda è Wendy di *Peter Pan*, ormai cresciuta e sposata con un noioso uomo d'affari il cui unico interesse è il lavoro. La terza è la giovane Dorothy, appena arrivata dal Kansas e da *Il Meraviglioso Mago di Oz*. Dopo un incontro casuale, le tre cominciano a raccontarsi le rispettive storie, ben diverse da quelle narrate nei libri. Qui l'unica vera magia

"La pornografia è il parco incantato dove i più segreti di tutti i nostri io possono giocare senza pericolo."

è il sesso, liberatorio, intossicante e, a volte, minacciosamente potente.

I racconti sono inframmezzati da scappatelle che coinvolgono le protagoniste, che lentamente realizzano quanto le esperienze fatte nell'infanzia furono positive e fortificanti. Comunque, allo scoppio effettivo della guerra, l'hotel viene evacuato e la fragile utopia erotica lì creatasi viene spazzata via dall'arrivo di violenza e morte.

Lost Girls è un fumetto squisitamente letterario, una rilettura di tre classici per bambini in una chiave che rievoca i racconti erotici di inizio Novecento, e allo stesso tempo una galleria di immagini tipiche del genere, nello stile dei più grandi illustratori dell'epoca. Alan Moore e Melinda Gebbie decantano il potere del sesso nel rendere gli esseri umani più consapevoli di ciò che sono e di quello che vogliono, senza sorvolare sui possibili pericoli che comporta il cedere ai propri desideri incontrollabili. **J-PJ**

Non mi sei mai piaciuto 1991

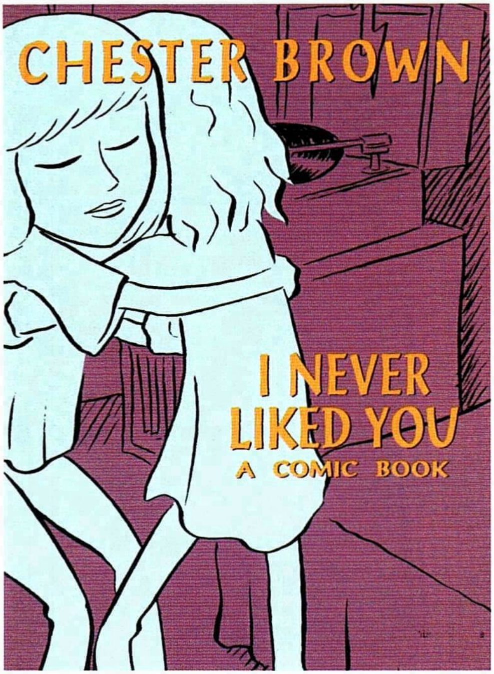
Chester Brown

Molti scrittori iniziano la loro carriera raccontando il proprio passato. Tra i molti fumettisti dediti all'autobiografia nei primi anni Novanta, in particolare si distinse il trio di Toronto composto da Seth, Joe Matt e Chester Brown. Il terzo iniziò a produrre fumetti autobiografici con la storia breve "Helder", pubblicata sulla testata personale, *Yummy Fur*. Precedentemente, aveva lavorato a una surreale serie horror, *Ed the Happy Clown*, e a sporadici racconti brevi che adattavano a fumetti passaggi della Bibbia. Serializzato anch'esso su *Yummy Fur*, *Non mi sei mai piaciuto* è il seguito ideale del suo primo graphic novel, che raccontava le prime ossessioni e pulsioni sessuali dell'autore sfogate nella passione per la rivista *Playboy*.

"Le cose che la gente ha più remore a raccontare sono spesso le cose più interessanti, credo"

La sua rigida educazione cattolica servì solo a fomentare la sua insicurezza e il senso di colpa verso queste ossessioni. *Non mi sei mai piaciuto* è un racconto di formazione che illustra la sofferta incapacità di Brown a relazionarsi con le ragazze, il bullismo subito da giovane e, non di meno, il rapporto con la madre schizofrenica. L'autore cresce in un contesto di repressione verbale (in famiglia era rigido il divieto di imprecare) riverberata sull'incapacità di comunicare, che porta a una costante soppressione dei sentimenti (che pare non sia mai stato in grado di esprimere, né a parole né a gesti – come quando racconta di non aver pianto alla morte della madre). Brown ritrae il se stesso in gioventù in maniera distaccata e asciutta, sia narrativamente che graficamente. Gli occhiali da cui non traspaiono gli occhi lo fanno sembrare quasi autistico; ogni figura è scarna e rigida, a riflettere l'aridità e la spietatezza emotiva in cui è cresciuto. **ID**

Titolo originale *I Never Liked You*
Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Canada (1960) **Genere** Autobiografia
Riconoscimenti Premio Harvey (1990)



Altre opere di Chester Brown
Ed the Happy Clown
Louis Riel
Io le pago
The Little Man
The Playboy

L'uomo che cammina 1991

Jiro Taniguchi

Titolo originale *Aruko Hito*
Prima edizione *Morning Party* (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Realistico

Nelle storie di questa raccolta, di una semplicità disarmante e chiarezza assoluta, non accade pressoché nulla. Vediamo un uomo, nel Giappone moderno, alla fine del XX secolo, che gira a piedi senza una meta ogni qualvolta ne abbia il tempo, giorno o notte che sia, col semplice motivo di godersi pienamente ogni attimo della vita e assaporare il gusto di osservare lo scorrere della vita intorno a lui. All'apparenza sembra non accadere niente di particolare, o quasi niente. Ma è solo questione di punti di vista o di stati d'animo. Per quest'uomo, il fruscio dei rami dei ciliegi, la vista del cielo stellato, la compagnia di un giovane cane o sentire l'acqua scorrere sulla pelle crea momenti preziosi, esperienze di vita da apprezzare come doni speciali.

Quando Jiro Taniguchi iniziò la stesura di *L'uomo che cammina*, il suo approccio umanistico e il ripetere di temi legati alla natura erano già comuni ad altre sue opere, tra cui storie di avventura come *Blanca* o sportivi come *K*. Mai prima, però, si era abbandonato all'edonismo pacifico e contemplativo che contraddistingue *L'uomo che cammina*. In totale contrasto con l'eccesso e l'azione di buona parte dei fumetti, questo titolo inventa l'idea di un manga sereno, praticamente privo di movimento.

Accolto come una rivelazione dai lettori, il libro fu un punto di svolta nella produzione dell'artista giapponese. Da allora, Taniguchi ha continuato a lavorare seguendo la stessa vena introspettiva, immergendosi sempre di più in toni intimi e sensibili, sempre con grande capacità e tatto. **NF**

Jonas Fink L'infanzia 1991

Vittorio Giardino

Prima edizione *Il Grifo* (Italia)
Autore Italia (1946)
Genere Storia **Riconoscimenti** Alph-art per il Miglior fumetto straniero, Angoulême (1995)

Jonas è un introverso bambino di origini ebraiche che vive a Praga, dove nell'ottobre del 1950 assiste all'arresto immotivato del padre da parte della polizia politica, durante le purghe anti-borghesi orchestrate dal regime comunista. Viene quindi allevato dalla madre, con cui affronterà varie forme di discriminazione e problemi economici, che condurranno la famiglia dalla condizione benestante alla povertà. Nel primo volume Jonas è costretto ad abbandonare la scuola prematuramente, nonostante gli ottimi risultati, e a impiegarsi in umili lavoretti, mentre continua a cercare informazioni sul luogo in cui il padre sarebbe detenuto.

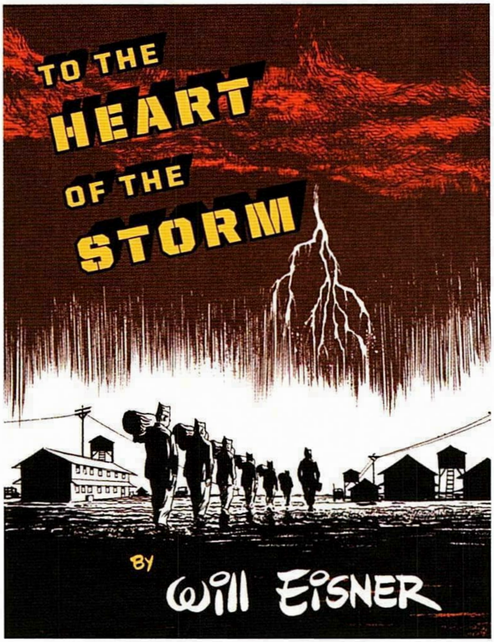
La storia di un bambino costretto a diventare rapidamente uomo, è una triste e commovente descrizione della cupa atmosfera degli anni di Stalin e Krusciov in Cecoslovacchia, in cui la popolazione cerca di vivere un'apparenza di normalità. Ispirato da lunghe corrispondenze con alcuni parenti residenti in Europa dell'Est durante gli anni della Guerra fredda, Giardino decise di avviare questa saga dopo la caduta del muro di Berlino nel 1989. Il progetto nasce come trilogia, con la terza parte che si chiuderà con la Primavera di Praga del 1968.

Ingegnere elettronico di formazione, Giardino debuttò sorprendentemente nel fumetto, ormai quarantenne, nel 1979, con le avventure del detective privato *Sam Pezzo*, un noir ispirato ai romanzi di Hammett. Successivamente realizzò uno dei graphic novel più noti di sempre, *Rapsodia Ungherese*, con protagonista l'ex-agente segreto Max Fridman coinvolto in complicati intrighi politici nell'Europa anni Trenta. **MS**

Verso la tempesta 1991

Will Eisner

Titolo originale *To the Heart of the Storm*
Prima edizione Kitchen Sink Press (USA)
Autore USA (1917–2005) **Genere** Autobiografia
Riconoscimenti Premio Harvey (1992)



Questo libro fu ideato come fiction e solo in seguito prese la forma di "autobiografia sottilmente mascherata". Inizia nel 1942, quando il giovane Willie, arruolatosi poco dopo l'entrata in guerra degli Stati Uniti, si trova su un treno insieme ad altre reclute diretto a un campo di addestramento. Durante il lungo viaggio la sua mente torna all'infanzia, in un flusso di flashback in cui le finestre del treno diventano una sorta di schermo su cui sono proiettati i ricordi – una soluzione grafica e narrativa splendida, tra le tante. Al cuore della narrazione ci sono le sue personali esperienze di fronte all'antisemitismo, che vengono rievocate dall'impellente figura di Hitler.

Nel 1928 la famiglia di Willie si era trasferita in una nuova abitazione. I ragazzi italiani del quartiere prendevano di mira Willie e suo fratello perché ebrei; suo padre gli consiglia di combattere l'idiozia con l'intelligenza, e lui agisce di conseguenza, con buoni risultati. Si passa poi al 1930 e oltre, con le difficoltà della famiglia durante la Depressione, l'ombra della povertà, e la costante del razzismo. Nel corso del racconto, lo spirito dei vari periodi storici esce dalla pagina. Verso la fine, Willie incontra il suo migliore amico dei tempi dell'adolescenza, Buck, e scopre che anche lui cova sentimenti antisemiti. Allora Willie si allontana nella pioggia, e il lettore non può che condividere il suo malessere interiore. I dialoghi solidi, le ambientazioni teatrali, e un'abile composizione di figure e ombre donano realismo e spessore, ma filtrati da una sensibilità cartoonesca. Eisner aveva 74 anni quando realizzò *Verso la tempesta*, e ha continuato a produrre opere di spessore poi per un altro decennio. **CH**

"Impiegai un anno a realizzarlo. Alla fine si rivelò un periodo profondamente terapeutico."

Will Eisner

Letture simili
Un gangster ebreo Joe Kubert
Love and Rockets Gilbert Hernandez
Maus Art Spiegelman
Persepolis Marjane Satrapi
Street Code Jack Kirby

Wolverine
Arma X 1991

Barry Windsor-Smith

Titolo originale *Weapon X*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autore Gran Bretagna (1949) **Genere** Supereroi
Adattamento Film: *X-Men, le origini* (2009)



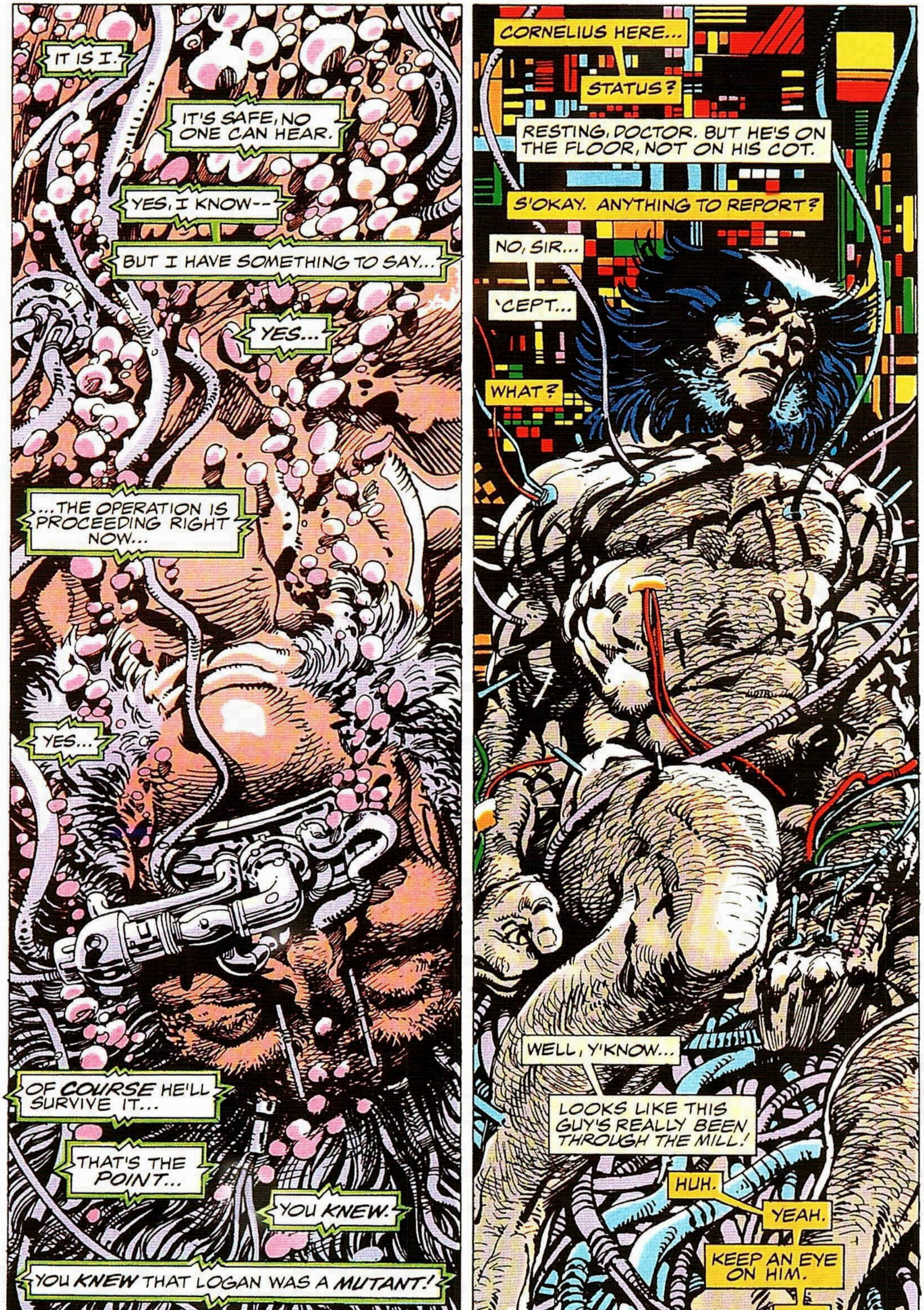
Letture simili
Deadpool Fabian Nicieza e Rob Liefeld
Old Man Logan Mark Millar e Steve McNiven
Punisher Max Garth Ennis e Steve Dillon

Wolverine apparve per la prima volta nel 1974 come personaggio secondario nelle storie de *L'incredibile Hulk*, prima di cominciare la sua carriera come X-Man nel 1975. Moralmente ambiguo, costantemente in bilico fra rabbia, sete di sangue e ambizioni eroiche, Wolverine è il supereroe più misterioso della Marvel, se si esclude Deadpool (con il quale condivide parte del DNA). Durante tutta la sua carriera compaiono qua e là indizi del suo passato dimenticato e della sua problematica storia, che il canadese tenta disperatamente di rimettere insieme. Nel 1991 Barry Windsor-Smith dona a questo beniamino dei fan le sue origini definitive.

Mentre il nostro eroe è sotto le luci della sala operatoria, attaccato a un'infinità di cavi, e si susseguono vignette piene di schizzi di freddo blu e rosso sangue, *Arma X* racconta con scientifica asciuttezza i passaggi che trasformano Logan nella macchina di morte definitiva. Windsor-Smith fa affidamento su didascalie onnipresenti per fornire informazioni concise sulle terrificanti procedure che portano alla fusione dello scheletro di Logan con l'adamantio.

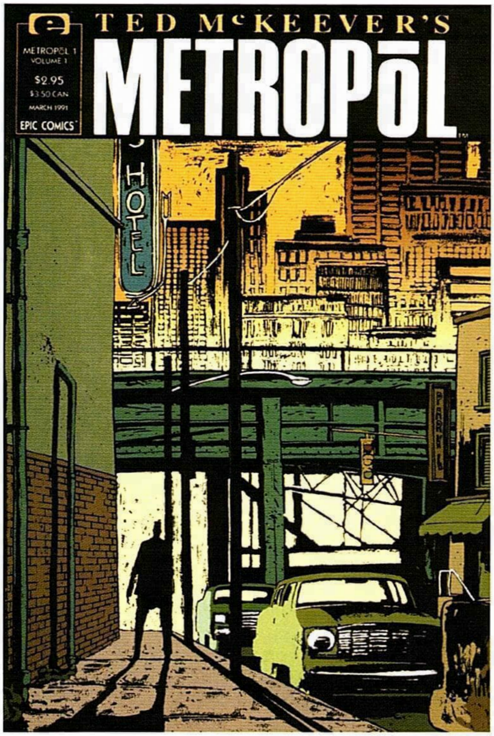
Gli scoppi di violenza, marchio di fabbrica di Wolverine, non mancano, ma per la maggior parte del tempo un Logan silente, incosciente e traumatizzato è sottoposto a brutalità cliniche di livello crescente: legato a un lettino, usato come cavia e sottoposto al lavaggio del cervello. Il racconto fa di tutti i suoi personaggi persone credibili, a cominciare dal misterioso Professore (un oscuro riflesso del Professor X degli X-Men), mostrando il leggendario Esperimento X da un doppio punto di vista: quello degli scienziati e del suo oggetto. Prima di diventare parte dell'esperimento, Logan è presentato come uno spostato e un ubriacone; la storia delle sue origini dimostra che senza le procedure da incubo cui è stato sottoposto, Logan non sarebbe mai diventato l'eroe di oggi. **SW**

Le didascalie di Windsor-Smith rivelano solo frammenti di conversazioni cruciali. ➡


IT IS I.
IT'S SAFE, NO ONE CAN HEAR.
YES, I KNOW--
BUT I HAVE SOMETHING TO SAY...
YES...
...THE OPERATION IS PROCEEDING RIGHT NOW...
YES...
OF COURSE HE'LL SURVIVE IT...
THAT'S THE POINT...
YOU KNEW.
YOU KNEW THAT LOGAN WAS A MUTANT!
CORNELIUS HERE...
STATUS?
RESTING, DOCTOR. BUT HE'S ON THE FLOOR, NOT ON HIS COT.
S'OKAY. ANYTHING TO REPORT?
NO, SIR...
'CEPT...
WHAT?
WELL, Y'KNOW...
LOOKS LIKE THIS GUY'S REALLY BEEN THROUGH THE MILL!
HUH.
YEAH.
KEEP AN EYE ON HIM.
OUT.

Metropol 1991

Ted McKeever



"Queste gracili persone non sanno che è arrivato il momento di scendere dal loro alto e imponente piedistallo."

Letture simili
Alita Yukito Kishiro
Plastic Forks Ted McKeever
Transit Ted McKeever
V for Vendetta Alan Moore e David Lloyd

Traduzione titolo in italiano *Metropoli*
Prima edizione Epic Comics (USA)
Autore USA (anno sconosciuto) **Genere** Fantascienza, avventura **Riconoscimenti** Premio Harvey (1992)

I disegni di Ted McKeever sono contorti, inquietanti, pieni di punti, linee, macchie di sporco e orribili masse scure, usati per raffigurare i bassifondi della società, il regno nascosto di vagabondi e outsider. L'autore ha un occhio di riguardo per l'umorismo nero, e dalla parodia dell'aspirante supereroe di *Eddy Current* è evoluto approdando all'epica con *Metropol*.

Metropol è ambientato nello stesso mondo del suo fumetto precedente, *Transit*, e conclude alcune delle trame lì iniziate. Una città sbriciolata i cui abitanti hanno gettato la spugna è il miglior punto di partenza per la fine del mondo. Una devastante epidemia causa la rinascita di alcuni defunti sotto forma di angeli o demoni, che si scontrano per il predominio. Una manciata di angeli cerca di proteggere i restanti umani dall'armata demoniaca, ma inutilmente. Quasi tutta la storia è raccontata attraverso gli occhi di un umano, invischiato in eventi metafisici fuori dalla sua comprensione. Flashback, visioni e frammenti di sogno non fanno che complicare la già sconcertante natura della narrazione, che tende a procedere per raffiche di eventi, spesso apparentemente sconnessi. La visione dell'Inferno sulla terra di McKeever è tra John Milton e Franz Kafka, perciò non aspettatevi il lieto fine.

McKeever mantenne un grande controllo su *Metropol*, inchiostrandolo e colorandolo da solo, con una tavolozza smorzata che suggerisce la sporcizia e il degrado urbano; anche l'utilizzo di pesanti neri e linee dure non fa che accrescere quest'effetto. La sua tecnica si dimostra molto sicura, corposa e potente, perfettamente combinata con lo scopo stesso della storia. **FJ**

Madam and Eve 1992

Stephen Francis Rico Schacherl

Prima edizione *Weekly Mail* (Sudafrica)
Autori Francis (USA, 1972);
Schacherl (Sudafrica, 1966)
Genere Umorismo

I creatori di *Madam and Eve* furono inizialmente collaboratori della rivista satirica *Laughing Stock*. Stephen Francis e Rico Schacherl ne definiscono il contenuto come una descrizione della "vita domestica e politica del nuovo Sud Africa", che offre un satira sociale molto ampia. La strip è sindacata su tredici testate, ma principalmente fu prodotta per un quotidiano, così che i contenuti erano sempre al passo con gli avvenimenti correnti. Ad esempio, nel periodo in cui il Sud Africa ospitava i mondiali di calcio, il fumetto è riuscito a reagire in fretta alle gesta della squadra di casa, oltre a ospitare gag sulle vuvuzela, le rumorose trombette suonate dai tifosi locali che venivano scoperte allora per la prima volta dal pubblico mondiale.

La "Madam" del titolo è l'esuberante Gwen, ora signora di mezza età, ispirata alla matrigna di Francis. Avendo vissuto sempre in Sud Africa, pur non essendo razzista, le riesce difficile convivere con la società post-apartheid. Eve viene definita una "assistente domestica", ruolo per il quale viene pagata molto poco, e ha quindi anche altre attività extra. Altri personaggi ricorrenti sono Thandi, cugina di otto anni di Eve, e la burbera madre di Gwen, che va avanti a una rigida dieta di gin-tonic e televisione. Da notare che Schacherl contribuisce anche ai testi, che talvolta risultano piuttosto aspri. La rappresentazione di Jacob Zuma coincide con la visione che ne ha il resto del paese, ma Nelson Mandela, assai rispettato al di fuori del Sud Africa, viene dipinto come un tipo corrotto e troppo preoccupato della propria immagine. Nel 2000 la striscia ispirò una sit-com televisiva durata tre stagioni. **FP**

NonNonBa 1992

Shigeru Mizuki

Prima edizione Shinchosha (Giappone)
Autore Giappone (1922)
Genere Fantastico
Riconoscimenti Angoulême (2007)

NonNonBa è una vecchia signora che vive a Sakaiminato, una piccola comunità marittima dove abita anche il giovane Shigeru. Accolta in casa dalla famiglia del bambino dopo la morte del marito, NonNonBa si trova a ricoprire un ruolo importante nella vita di Shigeru. La donna è una fonte inesauribile di storie sugli *yokai* (le creature fantastiche che popolano l'universo animista giapponese), finendo praticamente per iniziare il ragazzo al sovrannaturale. Shigeru si appassiona a queste storie, alle fiabe e alle leggende, sempre in bilico fra terrore e fascinazione.
Grazie alle storie di NonNonba, gli *yokai* giocano un ruolo sempre più rilevante nella vita del giovane Shigeru (la cui prolifica immaginazione nemmeno avrebbe bisogno di stimoli esterni), penetrando a pieno nella "vita reale".

NonNonBa è l'emozionante racconto dell'intreccio tra la vita quotidiana di una piccola comunità e le incursioni di Shigeru nel mondo del sovrannaturale, tra mostri, fantasmi, zombie e altre orribili creature. L'anziana signora non lo sa, ma ha giocato un ruolo fondamentale nel risvegliare la passione per questo tipo di racconti fantastici nel bambino che, in seguito, sarebbe diventato uno dei più famosi narratori del Giappone moderno.

NonNonBa è una perla di semplicità e freschezza: un eccellente esempio di ciò che un fumetto per tutte le età è in grado di raccontare, grazie a un piglio sofisticato e intelligente. Nelle sue 400 pagine di puro piacere grafico e narrativo, Shigeru mostra palesemente passione nel rivivere l'incanto dell'infanzia con sincerità disarmante. **NF**

La pazza del Sacro Cuore 1992

Alejandro Jodorowsky "Moebius"

Titolo originale *La folle du Sacré-Cœur*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autori Jodorowsky (Chilean, 1929); Jean Giraud (Francia, 1938-2012) **Genere** Drammatico

Alain Zacharias Mangelwsky, Mangel per gli amici, è uno stimato esperto di Heidegger dell'università parigina della Sorbona. Sempre vestito di viola, con un seguito da guru, dibatte di religione e filosofia vivendo la cattedra come se fosse un palco.

Quando la sua vita crolla a pezzi (un divorzio, la perdita di ogni rispettabilità) si ritrova coinvolto con dei fanatici religiosi convinti di stare preparando l'avvento di un nuovo messia. Proprio Mangel dovrebbe esserne il genitore designato. Questi personaggi sono altresì legati a un cartello colombiano della droga, e sono dediti ad atti di violenza e magia sessuale. Intorno a Mangel si verificano in effetti numerosi "miracoli", anche se lui, più razionalmente, preferisce considerarli mere coincidenze (o al massimo sincronismi junghiani), privo com'è di fede religiosa.

Per molti versi, gli elementi di spicco di questo fumetto sono gli stessi già sfruttati più e più volte nelle opere di Jodorowsky, siano esse libri, pellicole, sceneggiature teatrali o fumetti. Laddove *L'Incal* sfrutta questi temi nel contesto della *space opera*, *La Pazza del Sacro Cuore* li affronta in situazioni più quotidiane, interrogandosi sulle barriere che intercorrono tra filosofia e religione, fede e razionalismo, sessualità, politica e individuo. Il disegno di Moebius oscilla tra la *linea chiara* del primo capitolo e il tratto più elaborato, alla *Blueberry*, della seconda, con uno storytelling solido e lineare, pronto ad assecondare il crescendo narrativo. La gamma di colori utilizzati, molto luminosi, contribuisce anch'essa all'atmosfera generale. **PM**

Sof' Boy 1992

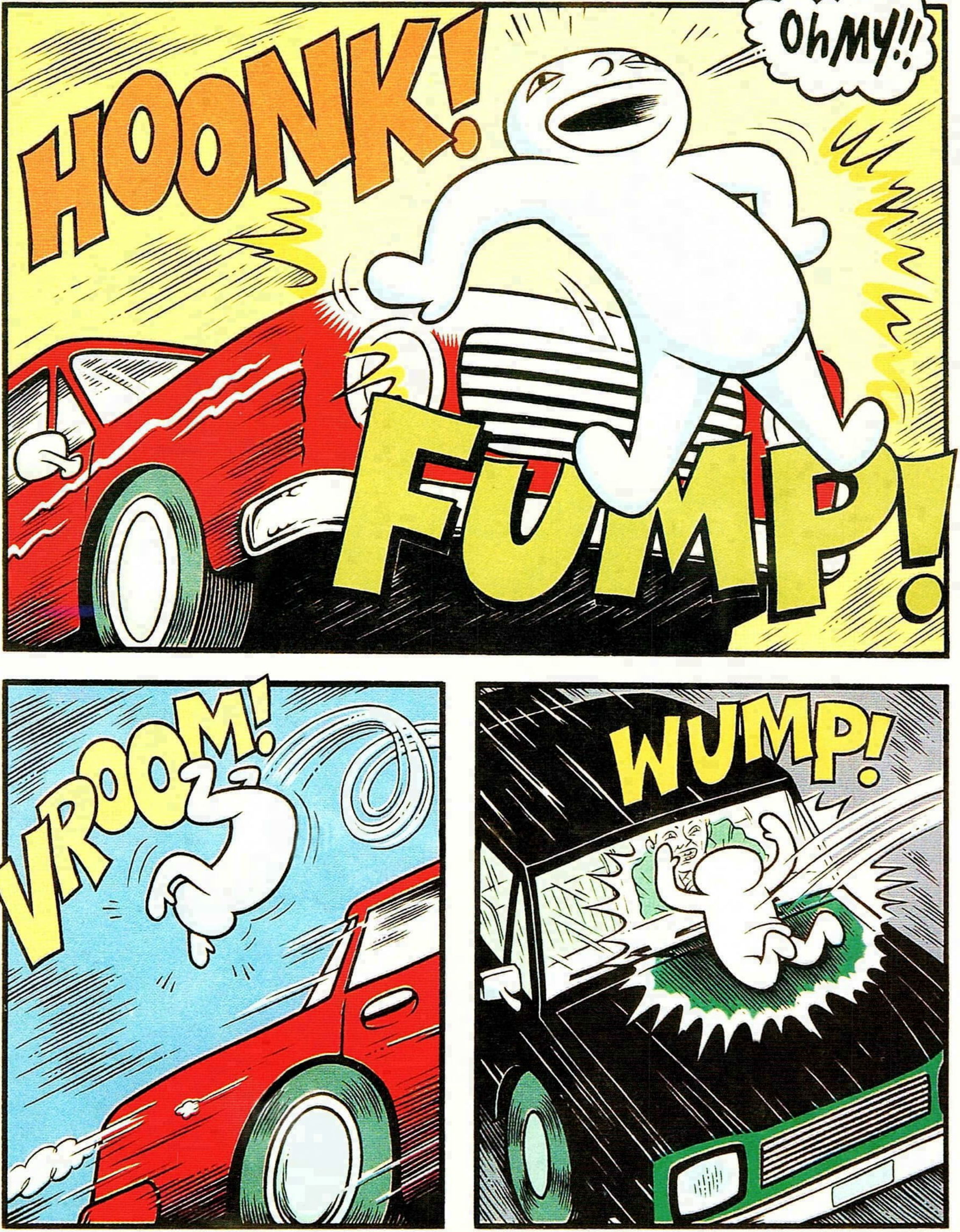
Archer Prewitt

Prima edizione Autoprodotto (USA)
Autore USA (1963)
Genere Alternativo
Riconoscimenti Premio Eisner (1997)

Sof' Boy di Archer Prewitt non è un supereroe, ma la sua morbida indistruttibilità è simile a un superpotere e lo rende avvicinabile, se non a Mister Fantastic, almeno a Plastic Man. Bianco e molle, Sof' Boy ha le caratteristiche di un pupazzo gommoso. Le sue forme sono semplici e i suoi lineamenti sono minimali e dominati da una bocca ampia ed espressiva. Possiede l'ingenuo temperamento di un inguaribile ottimista e desidera essere amico di tutti. Lui e i suoi inseparabili compagni Herbie il gatto e Pidgy il piccione sono l'emblema dell'innocenza. Vivono in una scatola di cartone nei bassifondi di Chicago, mostrando al lettore il contrasto tra il loro atteggiamento spensierato e gli ambienti degradati in cui vivono.

In uno dei primi episodi, dopo aver dato il consueto buongiorno a Herbie, passano solo cinque secondi prima che Sof' Boy venga investito da un rullo compressore. Nei successivi viene sbranato da un cane che lo tratta come una bambola di pezza, gli viene strappata la testa, gli sparano, un vagabondo gli vomita addosso e gli viene addirittura acceso in bocca un fuoco d'artificio. In un enfatico episodio un cane rabbioso gli abbaia contro senza sosta per dieci ore. Sof' Boy alla fine riesce sempre a salvarsi dalle sue avventure in mezzo a punk, prostitute, sbandati e ratti. È fantastico come lui e Herbie riescano sempre a sorridere, mentre quando Sof' Boy è solo è spesso circondato da note musicali come se stesse canticchiando. Con quel contrasto tra personaggi surreali e la riconosciuta abilità di Prewitt nel ritrarre gli angoli più reconditi della sua città, *Sof' Boy* si è affermato come una spensierata rappresentazione dell'America dei suoi tempi. **LC**

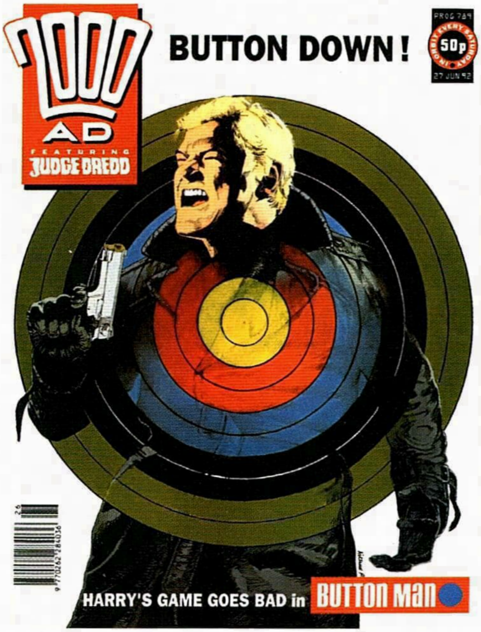
L'invincibile ragazzo di gomma sopravvive a un'altra disavventura. ➡


HOONK!
OhMY!!
FUMP!
VROOM!
WUMP!

Button Man
The Killing Game 1992

John Wagner Arthur Ranson

Prima edizione Fleetway (Gran Bretagna)
Autori Wagner (Gran Bretagna, 1949); Ranson (Gran Bretagna, 1939) **Genere** Poliziesco
Riconoscimenti Premio Eagle (2000)



Letture simili
Una storia violenta John Wagner e Vince Locke
Button Man: The Confessions of Harry Exton John Wagner e Arthur Ranson
Colère Noire Philippe Marceé e Thierry Smolderen
Kickback David Lloyd

Button Man è la storia di Harry Exton e del suo apprendistato nel mondo segreto del "gioco dell'omicidio", una versione moderna dei giochi gladiatori combattuta nelle strade dell'Inghilterra tra i "Button Men" (ovvero, "sicari") per il piacere e il profitto personale dei superricchi. Come per i gladiatori dell'antica Roma, la posta in gioco è molto alta. Vincere può voler dire guadagnare un sacco di soldi, mentre perdere può significare perdere la vita.

L'ex soldato e mercenario Harry Exton è un "Button Man" estremamente dotato. Quando uno degli avversari da lui sconfitti gli dice che "In questo gioco non si può mollare", Harry decide di scoprire quanto sia vero.

Sceneggiato da John Wagner, il creatore di *Judge Dredd, Button Man* è uno dei vertici più neri del noir moderno. Wagner è un maestro quando si tratta di creare un antieroe e Harry Exton è il suo personaggio più sinistro: uno psicopatico, un uomo che uccide non per libertà, amore o vendetta, bensì per piacere e per profitto personale. È un assassino in un mondo di assassini, ma ancora più spietato e sadico dei colleghi. Eppure quando la narrazione è in prima persona e rivela la logica gelida, distaccata ed egocentrica, i lettori non possono che parteggiare per lui. Le tavole iperrealistiche di Arthur Ranson conferiscono un realismo agghiacciante alla storia e riflettono la determinazione distaccata di Exton, riuscendo al contempo a infondere una tensione drammatica anche alle scene più tranquille. Button Man è un thriller dall'anima britannica che non sfigura accanto a classici del genere come *La roccia di Brighton* di Graham Greene o *Carter* di Mike Hodges. Per definirlo con le parole di uno dei personaggi, è "un pesce freddo". **BD**

"Ho lasciato a Wiley la chiave e mille testoni in contanti. Tanto stava cercando un posto dove svernare."

Segno di Gesso 1992

Miguelanxo Prado

Quando Raul, a bordo del suo yacht, avvista in pieno oceano un isolotto non riportato sulle carte nautiche, è immediatamente colpito dal suo strano aspetto e dall'insolita atmosfera. Una lunga banchina si allunga come un segno di gesso sullo sfondo azzurro del mare; un faro disabitato è attaccato da uno stormo di gabbiani, una casa isolata funge da drogheria, bar e chissà cos'altro ancora. Dietro a tutto ciò dev'esserci qualche mistero.

Il lettore sperimenta la sensazione di non riuscire a distinguere cosa sia sogno e cosa non lo sia nello scoprire, di pari passo con Raul, la geografia di questo luogo insolito. I personaggi che lo popolano sono a loro volta intriganti, come Sara, la proprietaria della casa, suo figlio Dimas, ottuso e violento, e in particolare la timida e riservata Ana, giunta di recente sull'isola per aspettarvi qualcuno. Raul ne è irresistibilmente attratto, e nello spazio di pochi giorni tra i due inizia a instaurarsi uno strano rapporto.

"Qui tutto sembra assurdamente inutile, senz'altra giustificazione oltre il semplice fatto di esistere."

Dopo una brutale e tragica sequenza, la storia finisce con le strade dei due che si dividono, e con un ultimo sconvolgimento temporale che getta pesanti dubbi sull'esatta sequenza degli eventi. Inutile dire che è proprio questo senso di diffuso mistero a costituire la forza dell'opera, oltre al notorio talento grafico di Miguelanxo Prado, che proprio con *Segno di gesso* ha smesso di essere soltanto un bravo illustratore per elevarsi al rango di maestro della nona arte. Considerato un simbolo del fumetto spagnolo contemporaneo, nel 1994 il libro ha vinto sia il premio come migliore opera spagnola al Salón del Cómic de Barcelona, sia il premio come migliore opera straniera al Festival de la Bande dessinée di Angoulême. **NFI**

Titolo originale *Trazo de Tiza*
Prima edizione *Cimoc* (Spagna)
Autore Spagna (1958)
Genere Drammatico



Altre opere di Miguelanxo Prado
Deliri quotidiani
Manuel Montano
Papeles Dispersos
Tangents

My Troubles With Women 1992

Robert Crumb

Traduzione titolo in italiano *I miei problemi con le donne*
Prima edizione Last Gasp (USA)
Autore USA (1943) **Genere** Underground, umorismo
Riconoscimenti Eisner Hall of Fame (1991)

My Trouble With Women consiste in una serie di storie brevi realizzate negli anni Ottanta (raccolte in Italia anche nel volume Io e le donne), nelle quali Robert Crumb esplora e analizza le sue relazioni con le donne e con il suo "fardello" di feticista. Il tema gli causò molti problemi durante i primi anni di carriera. La sua sincerità nei riguardi del sesso e l'oggettivazione delle donne furono mal compresi e risultarono sgradevoli alle esponenti della controcultura femminista.

La sua compagna storica, Aline Kominsky-Crumb, esprime di quando in quando la sua opinione, mentre Crumb cerca di scoprire cosa affligge la sua sessualità raccontando la nascita delle sue abitudini morbose – come in *Footsey* – e i comportamenti sessuali nella vita quotidiana. Nel divertentissimo *Dirty Laundry Comics* entrambe i Crumb disegnano loro stessi, espediente poi sviluppato in una serie di storie. Il non più giovane Crumb si preoccupa di invecchiare continuando a essere ossessionato dal sesso, ma anche che la lettura del suo lavoro possa influenzare sua figlia. Per contro, in *If I Were King* lascia libera la sua scatenata immaginazione, in un'orgia di dominatrici dai vestiti attillati, sederi pronunciati e scarpe altissime. Crumb è un fantastico artigiano, un grande fumettista dall'umorismo farsesco e maestro di una dozzina di stili diversi. Rivela in modo schietto ogni crepa e ogni rottura della sua anima, pur sapendo di essere accusato di misoginia, razzismo e chissà cos'altro. Crumb è come obbligato a rivelarci tutto, dal suo desiderio di far del male alle donne ai suoi periodi di impotenza. I suoi lavori sono confessioni in forma di fumetto. **FJ**

Flood! 1992

Eric Drooker

Prima edizione Thunder's Mouth Press (USA)
Autore USA (1958)
Genere Alternativo
Riconoscimenti Premio American Book (1994)

Il messaggio dell'acclamato graphic novel muto di Eric Drooker è che l'uomo moderno ha una mentalità ristretta e che le città alienano le persone. Il suo personaggio centrale, un uomo comune (che il libro suggerisce possa essere l'autore stesso), si affanna in giro per una non ben specifica città piena di edifici scuri e oppressivi, vagando in aree popolate da prostitute e senzatetto. La pioggia cade su di loro e sul protagonista, che è talmente concentrato da non notare o non preoccuparsi delle acque che salgono intorno.

Drooker è un grande illustratore e in queste pagine lo mostra chiaramente. *Flood!* è spesso composto da illustrazioni una accanto all'altra più che da vignette in sequenza, e per comprenderle al lettore è richiesta acuta osservazione, tanto da dover magari interrompere la lettura. Ogni immagine è dotata di una potenza e di una bellezza proprie, ma è difficile dire se costituiscano davvero un graphic novel o una raccolta di immagini non necessariamente legate tra loro. La scelta dell'assenza di testo è certamente un approccio e che guarda anche oltre il ristretto mondo del fumetto e ha permesso a Drooker di conquistare fan in ogni campo artistico (una vignetta è stata usata come copertina di un disco dei Faith no More).

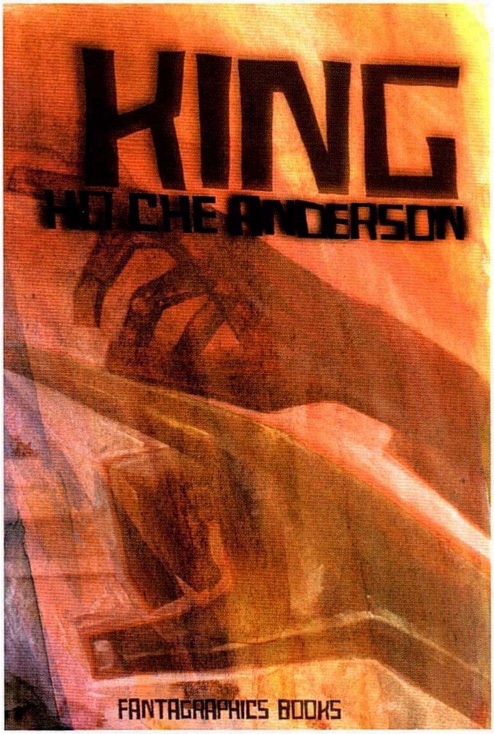
Drooker utilizza la tecnica dell'incisione, mostrando l'influenza di artisti degli inizi del XX secolo, specialmente il pittore e illustratore Frans Masereel. Le sue linee complesse e i neri densi trasmettono la stessa oppressione che pesa sui suoi personaggi; e l'autore usa astutamente simboli e loghi sparsi nelle tavole per aumentare i riferimenti e la comprensività universale dell'opera. **FJ**

Il rigido e violento bianco e nero di Drooker mostra chiaramente influenze espressioniste ➡



King 1992

Ho Che Anderson



"Forse non ha fatto sempre la cosa giusta – ma ci ha provato."

Altre opere di Ho Che Anderson
I Want to Be Your Dog
Sand & Fury Scream
Queen Wise Son: The White Wolf
Young Hoods in Love

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Canada (1969)
Genere Storia, biografia
Riconoscimenti Harvey Award (1991)

Ho Che Anderson a diciannove anni era un artista che cercava di farsi strada svolgendo lavori saltuari per mantenersi, mentre nel frattempo inviava i suoi lavori agli editori nella speranza di venir notato. Qualcuno lo fece. Un editor della Fantagraphics lo contattò chiedendogli se fosse stato interessato a sviluppare una storia sulla figura di Martin Luther King Jr., l'eroe del movimento americano per i diritti civili. A detta dello stesso Anderson, fu "un'esperienza di quelle che ti cambiano la vita".

Il progetto di *Martin Luther King* iniziò prevedendo un volume autoconclusivo di circa novanta pagine, per poi invece crescere in un'opera di tre volumi (infine raccolti in un unico tomo) che impiegò dieci anni di lavoro di Anderson, diventando nel frattempo una pietra miliare del fumetto biografico. Anderson iniziò il primo volume (1992) ad acquerelli ma presto virò sul bianco e nero, sperimentando anche con collage e tecniche miste per ritrarre i primi anni di vita dell'attivista. Il secondo volume (2002) comprende il discorso di King con le famose parole "ho un sogno..." e vede Anderson sperimentare con disegni realizzati su vecchie fotografie in bianco e nero, con un utilizzo della china che ricorda Frank Miller e, nei volti più espressivi, anche José Muñoz. Il terzo volume (2003), completamente a colori, culmina con l'assassinio di King avvenuto nel 1968 al Lorraine Motel di Memphis, nel Tennesse. *Martin Luther King* è un emozionante esempio della peculiare possibilità del graphic novel di illuminare ed educare. Un ottimo uso di materiale d'archivio, narrazione stratificata, interviste e citazioni, unito alla maestria nel disegno. **BS**

Sailor Moon 1992

Naoko Takeuchi

Titolo originale *Bishojo senshi Sera Moon*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Supereroi, maghette

Negli anni Novanta accadde qualcosa di incredibile: le ragazze di tutto il mondo iniziarono a leggere fumetti. La ragione principale fu la pubblicazione di un manga intitolato *Sailor Moon*. Ci sono molti motivi dietro l'enorme successo di questa serie. A una prima occhiata non è altro che una storia di supereroi per ragazze; l'eroina principale, Usagi Tsukino, è una normale studentessa, finché non incontra un gatto parlante di nome Luna. A quel punto Usagi scopre di essere Sailor Moon, la reincarnazione di una soldatessa Sailor e, grazie a un fermaglio magico, è in grado di trasformarsi e combattere le forze del male. Altre guerriere Sailor si uniranno a lei in una squadra dedita alla lotta per "l'amore e la giustizia".

La componente romantica ha certamente aiutato ad attrarre il pubblico femminile, anche in paesi in cui la cultura del fumetto era meno diffusa. La trama si ispira a miti e leggende provenienti da ogni parte del globo. Il team delle Sailor basa la propria unione sull'amicizia e la fiducia, ed è composto secondo stereotipi in cui le giovani possono identificarsi.

Anche lo stile grafico strizza l'occhio alle lettrici femminili; le Sailor sono bellissime (il che per il pubblico maschile non guasta) e indossano abiti sfavillanti e acconciature originali. La composizione delle tavole è molto dinamica e al layout principale si aggiungono varie note a margine scritte dalla Takeuchi e rivolte direttamente ai lettori. *Sailor Moon* ha goduto di ampio successo in termini di merchandise, diventando un brand popolarissimo per gadget, cartoni animati, giochi, CD musicali e addirittura dei musical. **RB**

Underworld 1992

"Kaz"

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Kazimieras G. Prapuolenis (USA, 1959)
Genere Umorismo, per adulti
Raccolta *Ink Punk: Underworld Three* (1998)

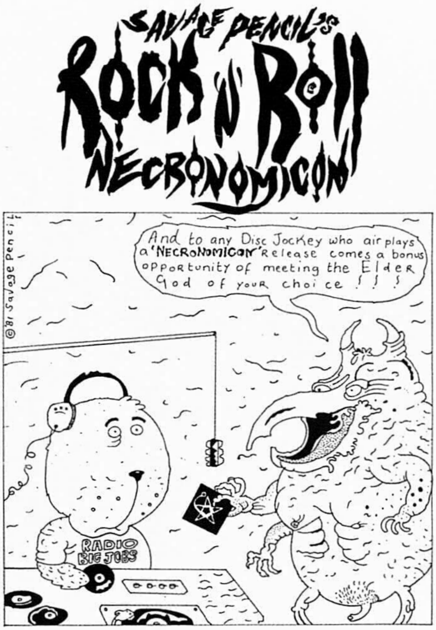
La strip *Underworld* debuttò sulla stampa settimanale alternativa, fra cui *The New York Press*, *Seattle Stranger* e *Chicago Reader*. Il brutto-ma-splendido sottobosco di Kaz è composto da un gruppo di debosciati, su tutti l'"anti-Braccio di Ferro" Sam Snuff e il rotondo e volgare gatto fumatore Smoking Cat. Omicidi, caos, malattie, crudeltà e necrofilia sono ritratti con tale disinvoltura e originalità che la sola reazione sensata non può che essere farsi una risata fragorosa. Figlie di un'estetica punk, queste strisce, con la loro cupa prospettiva sulla vita, sono tra le più divertenti nella produzione americana recente – se siete gente che apprezza l'umorismo nero. I folli personaggi che abitano queste strips sono strettamente legati alla storia del fumetto, grazie ai riferimenti visivi su cui sono costruiti: Disney, Segar, Chester Gould, Basil Wolverton e altri.

La compattezza di ciascuna di queste storie, selvaggiamente immaginifiche, è sorprendente. In una striscia Kaz affronta le grandi questioni della vita da fumettista: un giovane aspirante arriva alla sua prima lezione, insieme allo sbarbato fumatore di sigaro Mr Snud. Viene quindi istruito a intraprendere una vera vita da debosciato: "Allora, e solo allora, sarai adatto a disegnare *Bumber the Delightful Bunny-Poo*". Nel 2001 il *New York Press* interruppe la serie rifacendosi alla sua prassi di non pubblicare una strip per più di dieci anni (*Underworld* era all'ottavo). Dopo il brusco licenziamento, vari fumettisti proposero nuove serie. Incluso Kaz, che inviò quattro vignette, ciascuna delle quali con una parola: "baciatemi" - "il" - "culo" - "peloso". **LC**

Rock 'n' Roll Zoo Necronomicon 1992

"Savage Pencil"

Prima edizione Music Comics (Gran Bretagna)
Autore Edwin Pouncey (Gran Bretagna, 1951)
Genere Underground
Influenzato da Cal Schenkel



Nel 1976, l'anno del primo album dei Ramones e dei primi singoli dei Sex Pistols, la rivista musicale *Sounds* iniziò a stampare una bizzarra striscia di Edwin Pouncey (firmata col nome d'arte di Savage Pencil). Intitolata *Rock 'n' Roll Zoo*, sembrava ciò che un teenager avrebbe potuto scarabocchiare su un pezzo di carta in classe durante la lezione di algebra e lottando valorosamente per ignorare l'argomento.

Il che è un complimento. Catturare la frenesia ormonale dei teenager in tutta la sua striminzita gloria non è facile. Non che *Zoo* riguardasse i teenager. Il suo focus era il rock 'n' roll, all'epoca nella sua fase adolescenziale, tra il fiorire degli anni Sessanta e la professionalizzazione di MTV degli Ottanta. La matita disegnava e scriveva con un

> *"Non riguardava tanto me, quanto la mia casa editice immaginaria."*
>
> **Edwin Pouncey**

misto di affetto trasandato e antico disgusto per gli ego e i putiferi del rock, con particolare interesse per le band cerebrolese e i giornalisti allucinati che le adoravano. Le sue caricature sembravano piccoli granelli di polvere gonfiati e animali malnutriti, le facce erano sfere vuote o dedali ingarbugliati di linee fratricide. I colleghi di matita più vicini potrebbero essere Gary Panter, che condivide la mano tremolante e un amore duraturo per le frange più psichedeliche del punk rock e Pushead (al secolo Brian Schroeder), l'artista che ha fornito a molte band punk/metal la loro immagine grafica.

Nel 1992, un anno dopo la chiusura di *Sounds*, *Rock 'n' Roll Zoo* riapparve in un libro, *Savage Pencil's Rock 'n' Roll Necronomicon*. Il fumetto continuò poi su *Top*, pubblicato in Inghilterra dalla Tower Records. In seguito Pencil disegnò la serie *Trip or Squeek* per *The Wire*, una rivista di musica sperimentale. **MW**

Altre opere di Savage Pencil

Bad Thorts
Corpsemeat Comix
Dead Duck
Destroy All Monsters con Ken Hollings
Nyak-Nyak! con Andy Dog e Chris Long

Titeuf 1992

"Zep"

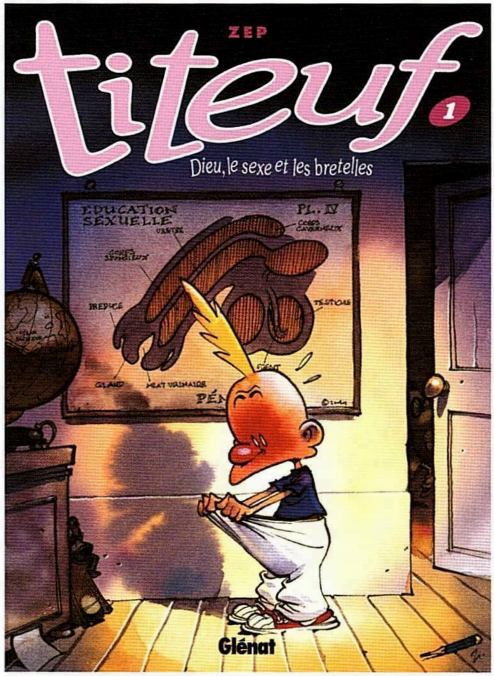
Prima edizione AtoZ (Svizzera)
Autore Philippe Chappuis (Svizzera, 1967)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Premio del pubblico al Sierre Comics Festival (1996)

Come avvicinarsi a un fumetto diventato un fenomeno sociale? Quando espressioni usate in un fumetto diventano di uso comune anche da parte di chi non conosce l'opera da cui provengono si può davvero parlare di fenomeno sociale. È il caso di *Asterix* in Francia, e lo stesso vale anche per *Titeuf*. Pubblicato per la prima volta sul numero 5 di *Sauve qui peut* (una fanzine pubblicata dal marchio AtoZ), il progetto fu poi proposto a diversi editori francofoni che rifiutarono finché Jean Claude Camano non propose al suo autore, Philippe Chappuis, alias Zep (una citazione dei Led Zeppelin), di produrre un volume intero. Fu l'editore Glénat a produrlo nel 1993, con una tiratura iniziale di 4000 copie. Quindici anni dopo, lo stesso editore ne annunciò una tiratura di 1.800.000 copie per il dodicesimo volume francese, a prova dell'incredibile popolarità raggiunta.

"Ho subito sentito che stava succedendo qualcosa tra Titeuf e me."

Zep

Titeuf è un ragazzino con un ciuffo di capelli biondi, di cui l'autore racconta le disavventure quotidiane scolastiche e casalinghe. Tra i suoi amici ci sono Manu, il timido miglior amico di Titeuf e Jean-Claude, che balbetta perché ha l'apparecchio ai denti. Titeuf passa gran parte del suo tempo con gli amici a farsi domande sul sesso e sul mondo degli adulti, interpretando in modo buffo ogni cosa che sente. È innamorato di una ragazzina di nome Nadia, ma le sue tecniche di approccio non portano mai a niente. Le storie si sviluppano solitamente in una pagina, basate su gag e situazioni comiche. Generando inoltre adattamenti televisivi animati, cinematografici e videogiochi, *Titeuf* è diventato una vera e propria icona del fumetto europeo. **CM**

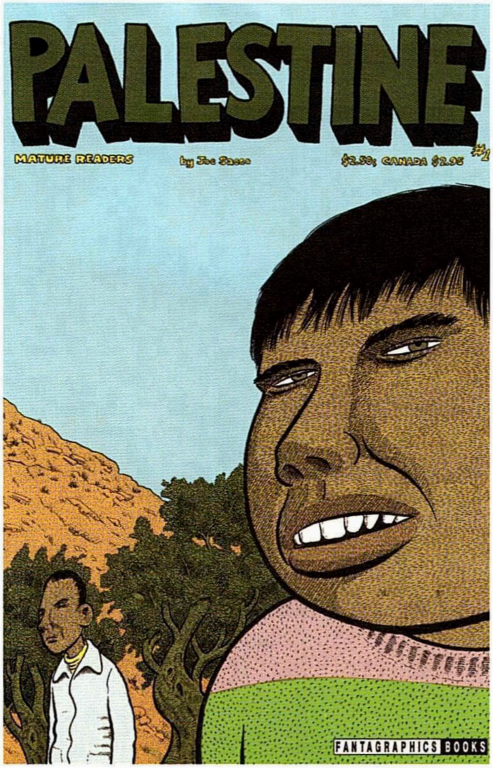


Altre opere di Zep
C'est pô juste
Dieu, le sexe et les bretelles
L'amour c'est pô propre
Nadia, se marie
Tchô, monde cruel

Palestina 1992

Joe Sacco

Titolo originale *Palestine*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Malta-USA (1960) **Genere** Storia
Riconoscimenti Premio American Book (1996)



Letture simili
Gaza 1956 Joe Sacco
Il fotografo Didier Lefèvre e Emmanuel Guibert

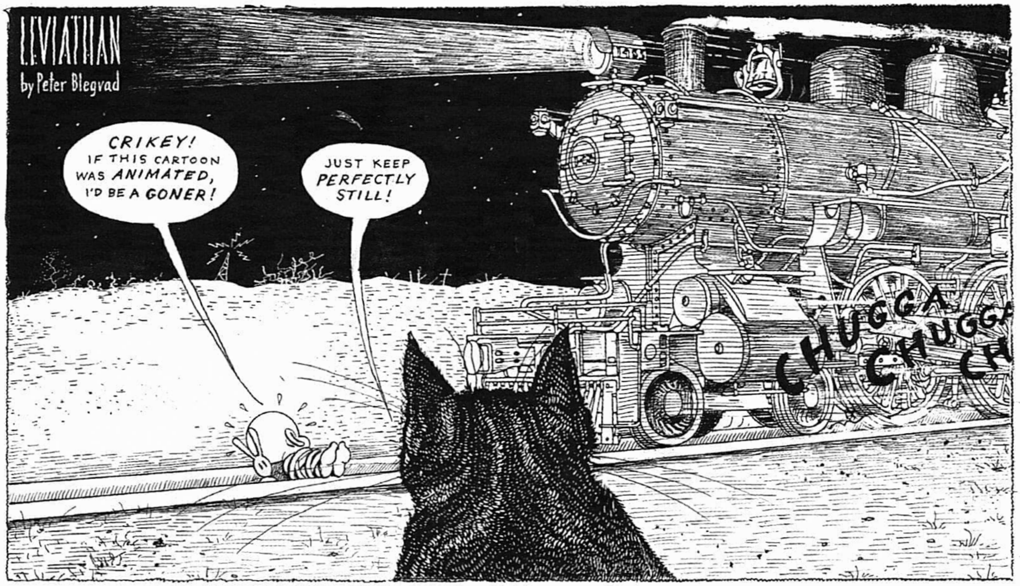
Joe Sacco si definisce un fumettista, ma ha anche una laurea in giornalismo. Dopo qualche tentativo di intraprendere la carriera di giornalista, decise di tentare di vivere del suo hobby, il fumetto. Iniziò a collaborare con la storica rivista di critica fumettistica *Comics Journal* e prese a viaggiare. L'interessamento per le vicissitudini politiche del Medio Oriente lo portò in Israele e nei territori occupati dal 1991 al 1992. Spiegò così le ragioni del viaggio: "mi resi conto che i media americani avevano mal rappresentato la situazione. E la cosa mi sconvolse. Sono cresciuto percependo i palestinesi come dei terroristi e ci volle un bel po' di tempo e di buone letture per capire che le dinamiche di potere nel Medio Oriente non erano come credevo". Usando tecniche letterarie, ispirandosi al New Journalism degli anni Sessanta e Settanta di Tom Wolfe, Truman Capote e Hunter S. Thompson, Sacco ha donato un tocco narrativo alle storie delle persone intervistate, dando loro una possibilità di esprimersi che nessun altro pareva disposto a dare. Queste testimonianze vennero pubblicate in *Palestina*.

> *"Certo, sappiamo tutto dalle news, ma la CNN non l'ha mai mostrato così."*
>
> **Frank Stack, animatore**

Il fumetto adotta un'impostazione grafica in un certo senso barocca, ispirata al fumetto underground. Le sue figure sono caricature eccessive e le inquadrature danno il senso di esser viste attraverso la lente fish-eye di una macchina fotografica. Le linee spesse dei primi piani, unite a quelle sottili degli sfondi creano una prospettiva aerea, distante e ampia. Tratteggi più o meno fitti e puntini servono a dare consistenza e volume al disegno. In seguito Sacco ha abbandonato molti degli aspetti più caricaturali del suo stile, modellando l'approccio verso effetti più realistici. **DI**

Sacco raffigura la terribile paranoia che accompagna la vita in *Palestina*. ➡


we walking too fast?
he looking at us?
are they?
very colorful...
why is she looking at her feet?
she's acting nervous
couple more corners



Leviathan 1992

Peter Blegvad

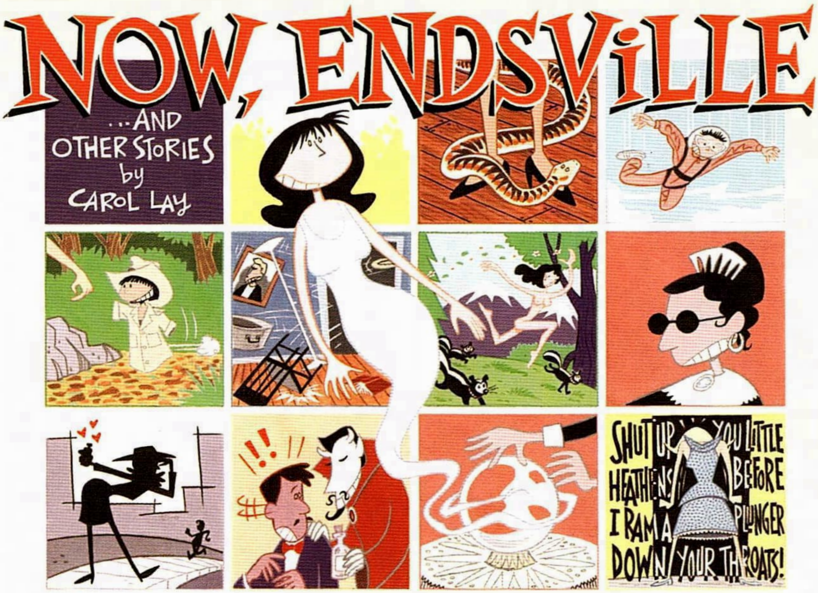
Prima edizione *The Independent* (Gran Bretagna)
Autore USA-Gran Bretagna (1951)
Genere Satira
Riconoscimenti Sony Award (2003)

Figlio della scrittrice Lenore e dell'illustratore Erik Blegvad, Peter è sempre stato circondato da carta e inchiostro. È cresciuto come un individuo irriverente e ribelle in un ambiente progressista, tra libertà di pensiero e giochi di parole. Precoce fan dei Beatles, senza idee su cosa fare, aveva un piede negli Stati Uniti e l'altro in Gran Bretagna. Era ossessionato dai liquidi — acqua, china, alcol, latte — dalla psichedelia anni Sessanta e dai fumetti. Sognava le sue idee verbali, poetiche, visive e musicali, registrando persino i suoi discorsi notturni.

Iniziò a lavorare dipingendo e disegnando gli sfondi per i libri basati sugli speciali televisivi dei *Peanuts*. Vedeva come semplici passioni il disegno e la musica (da solo e con gli Slapp Happy). Nel 1992 i suoi disegni furono finalmente notati dal *Sunday Review*, rivista di grande formato dell'*Independent* di Londra. La sua straordinariamente surreale serie *Leviathan* – con protagonisti Hand, Cat, Mama, Papa, Rebecca e Levi, un onnipotente neonato altamente loquace e senza volto – è stata pubblicata settimanalmente per sette anni. In un bianco e nero basico con pochi accenni di colore, era disegnata con una penna d'oca e un pennello.

Attraverso i 377 episodi della serie, Blegvad ha rivelato la sua visione in un flusso di versi, disegni e ombreggiature, uniti a riferimenti ai dada, a Duchamp, a Yeats e a Dio. Alcune storie sono apparse anche in *The Book of Leviathan* (2001). Ottenendo pochi soldi ma numerosi plausi, Blegvad continua a lavorare con la musica e a insegnare, realizzando al contempo i suoi "eartoon", i cartoon per le orecchie, per la BBC Radio. **HvO**

Il piccolo Levi affronta un'ennesima, spaventosa fine. ↑



Now, Endsville 1993

Carol Lay

Prima edizione *The Village Voice* (USA)
Autore USA (1952) **Genere** Parodia
Influenza su Kim Deitch

Nel 1987, mentre lavorava come storyboarder, a Carol Lay fu proposto di creare un fumetto tutto suo. Il suo lavoro principale, *Good Girls*, aveva come protagonista Irene Van de Kamp, una donna cresciuta da una tribù africana, completa di cicatrici e anelli al labbro, che ritorna in società nelle vesti di disincantata ereditiera. Disegnata con lo stile classico dei fumetti romantici, questa parodia diede un primo assaggio della mente distorta della sua autrice.

Il talento di Lay fiorì attraverso le limitazioni. Incapace di dividersi fra un fumetto in corso di pubblicazione e il lavoro altamente pagato di illustratrice, concepì le bizzarre e irritanti strisce di *Story Minute*, che raccontano un'intera storia in otto/dodici vignette. Esilaranti anche se non strettamente umoristiche, queste strisce, che nessun altro avrebbe potuto scrivere, esprimono totalmente il punto di vista di Lay. Presa confidenza con il formato, Lay ritornò a narrazioni più lunghe, fra cui *Now, Endsville*. Jill non vuole accontentarsi di nessun tizio noioso ed è pronta ad aspettare per trovare quello giusto. Quando Steve fa capolino nella sua vita la storia prende una piega ancora più imprevedibile. Un altro filone narrativo vede Madame Asgar, un'eccentrica birraia cieca dalle ricette infallibili, impiegata presso un uomo d'affari che vuole arricchirsi con lo sfruttamento dalla foresta pluviale.

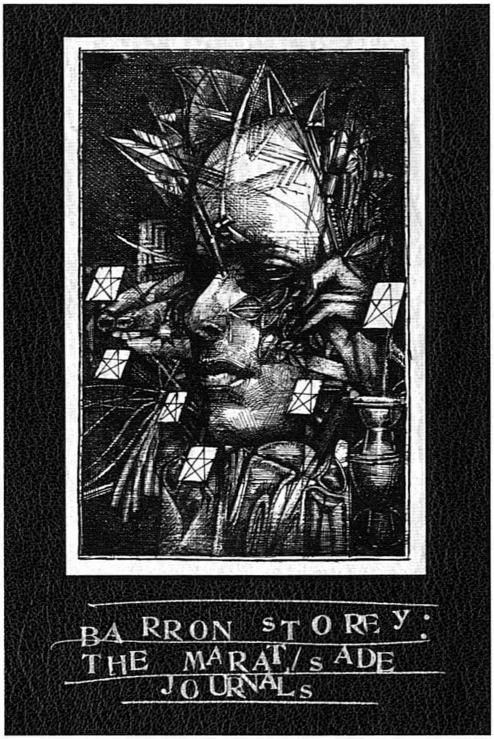
Il modo di disegnare di Lay è gioioso e impeccabile, caratterizzato da abili trovate. La raccolta *Story Minute* è da tempo fuori catalogo, ma si può ancora leggere su www.waylay.com; lo stesso formato è stato ripreso nella striscia *WayLay* che appare nel magazine online *Salon*. **FP**

↑ *Now, Endsville* mostra la sensibilità unica e peculiare della sua creatrice.

The Marat/Sade Journals 1993

Barron Storey

Traduzione titolo in italiano *I diari di Marat/Sade*
Prima edizione Tundra Publishing (USA)
Autore USA (1940) **Genere** Biografia, alternativo
Influenza su Dave McKean



Letture simili
Hic Sunt Leones Frédéric Coché
Leben? Oder Theatre? Charlotte Salomon

Sebbene la produzione di fumetti dell'artista e insegnante Barron Storey sia limitata (questa è la sua prima incursione), i lettori ritrovano in essa un perfetto esempio di unione fra fumetto, libro d'arte e diario grafico. Etichettare *The Marat/Sade Journals* come graphic novel sarebbe troppo restrittivo. Descriverlo come un "adattamento" è altrettanto problematico. Il titolo fa riferimento all'opera omonima di Peter Weiss, *Marat/Sade*, che può essere considerata la sua spina dorsale, ma Storey disorienta e cita Shakespeare, il drammaturgo Peter Shaffer, oltre a una manciata di film e canzoni. Per di più, come dice il prologo, la principale fonte del fumetto è "il diario personale dell'artista che invecchia". Molti dei disegni hanno un titolo autonomo e saccheggiano diverse fonti.

"Adoro il suo corpo ma lei non realizza che la sua bellezza risiede nella sua perfetta pertinenza..."

Per certi versi il fumetto di Storey può anche essere visto come una autobiografia.

Storey spinge i confini del fumetto fino a luoghi mai visti in precedenza. La sua influenza si può rintracciare nel lavoro dei suoi amici e studenti – da Dave McKean a Bill Sienkiewicz, Kent Williams e George Pratt – ma anche in una generazione di artisti più giovani, come David Choe e David Mack, e di scrittori (provate a rileggere *Batman: Arkham Asylum* di Grant Morrison come variazione in chiave supereroistica di *The Marat/Sade Journals*).

Attraverso l'uso di collage, fotografia, pittura, testo (comprensibile e non), tecnica mista e variando l'aspetto visivo e le metodologie grafiche, Storey mostra un vasto repertorio di forme di illustrazione in cui il significato viene costruito, distrutto e poi ricostruito, in un flusso costante. **PM**

Kane 1993

Paul Grist

Kane è una gioia assoluta. Si tratta di una serie poliziesca procedurale con un taglio surreale e cinico, disegnata con uno stile molto semplice. Autoprodotta dal 1993 da Paul Grist, consapevole del fatto che un minor numero di dettagli può produrre un impatto persino maggiore, è vagamente incentrata sul detective Kane e sui suoi casi, talvolta banali e talaltra assolutamente spettacolari. *Kane* è ambientato nella città immaginaria di New Eden, e offre elementi tipicamente britannici in un formato tradizionalmente americano. Grist omaggia spesso, inoltre, la serie televisiva *Hill Street giorno e notte*, con battute e citazioni ben comprensibili agli appassionati.

Alla sua prima apparizione, Kane si ritrova al centro delle indagini sull'omicidio del suo collega corrotto, attirando così i sospetti degli altri agenti e del suo nuovo collega Page. Piuttosto che fugarli, Kane si butta a capofitto nel lavoro. Partendo dal punto di vista di un personaggio in crisi per osservare la totalità del dipartimento di polizia di New Eden, Grist amplia la serie fino a farla diventare corale, sviluppando numerosi personaggi e rivelando i segreti di New Eden. Per lunghe sequenze, Kane fa apparizioni solo fugaci. Inoltre, Grist utilizza una gran varietà di escamotage per indicare la presenza di flashback o sequenze fantastiche, arrivando addirittura a cambiare il narratore a metà di una storia. Grist ha un senso dell'umorismo decisamente malizioso e *Kane* è venato di uno spirito pungente che ricorda *Sin City*. Le tavole incisive, con i loro angoli netti e le ombre dense, hanno un che di assoluto rispetto alle storie, ricche invece di stacchi temporali improvvisi. Il mondo visivo di *Kane* è in bianco e nero, ma il suo mondo morale non lo è. **FJ**

"Usi la pistola per allontanarti dal bersaglio, invece di permetterle di farti avvicinare."

Prima edizione Dancing Elephant Press (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1960)
Genere Poliziesco
Influenza su Jim Connolly

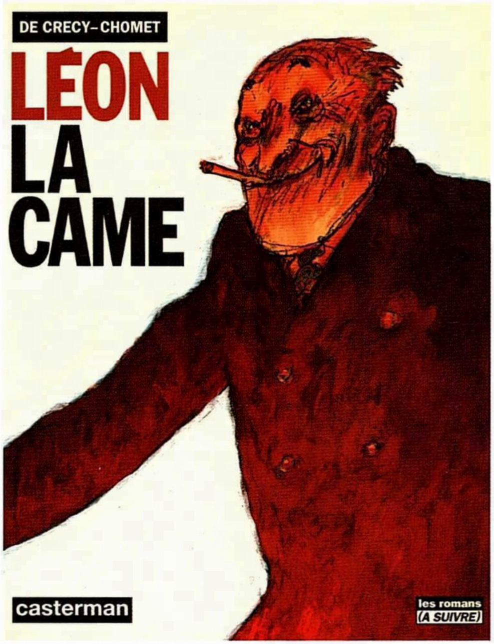


Letture simili
Gotham Central Greg Rucka, Ed Brubaker e altri
Jack Staff Paul Grist
Sin City Frank Miller

Léon lo strambo 1993

Sylvain Chomet Nicolas de Crécy

Titolo originale *Léon la came*
Prima edizione À Suivre (Francia)
Autori Chomet (Francia, 1963); de Crécy (Francia, 1966)
Genere Satira



"Lo stile sciolto, libero di de Crécy infonde vita nei suoi personaggi, conferendo dinamicità alle sue tavole." **Library Journal**

Alla vigilia del suo centesimo compleanno, Léonce Houx-Wardiougue, fondatore negli anni Venti della famosa azienda di cosmetici che porta il suo nome, lascia l'ospizio in cui la sua famiglia lo ha deliberatamente abbandonato per poi dimenticarlo. In ottima forma, l'arzillo vecchietto ha deciso di ricordare all'amata famigliola la sua esistenza. I familiari sono preoccupati e sconvolti: come gestire il ritorno di un vecchio con un intuito, una schiettezza, un passato scomodo e imbarazzante (è stato un sindacalista durante i turbolenti anni Trenta) che producono solitamente effetti devastanti?

L'indistruttibile Léonce, naturalmente, si diverte a rendere impossibile la vita della sua famiglia e dei loro consulenti amministrativi e finanziari, fatta eccezione per il nipote Geraldo-Georges, un timidissimo ragazzo con cui, contro ogni aspettativa, stabilisce subito un saldo e affettuoso legame. Tremate, malvagi! Léon lo strambo è in città ed è furibondo: indignazione e irritazione a ogni piè sospinto, morte agli stupidi e lunga vita alla rivoluzione!

Quando la feroce favoletta confezionata da Sylvain Chomet e Nicolás de Crécy fu pubblicata per la prima volta in Francia, fece a dir poco sensazione. La sceneggiatura si rivelò un'arma per demolire ogni bersaglio: l'umana infingardaggine, la borghesia, gli inganni dei professionisti della comunicazione. Solo l'amore – qui rappresentato dall'incontro del nevrotico Geraldo-Georges con una giovane invalida senza gambe – riesce a salvarsi. Il disegno è straordinario quanto la storia. Postosi subito in evidenza con quest'opera, de Crécy possiede un raro talento grafico in grado di trasfigurare tutto ciò che tocca.

Léon lo strambo (apparso in Italia su *Comic Art*) è un'opera irriverente quanto unica nel suo genere, vincitrice del premio René Goscinny nel 1996. **NF**

Il quaderno blu 1993

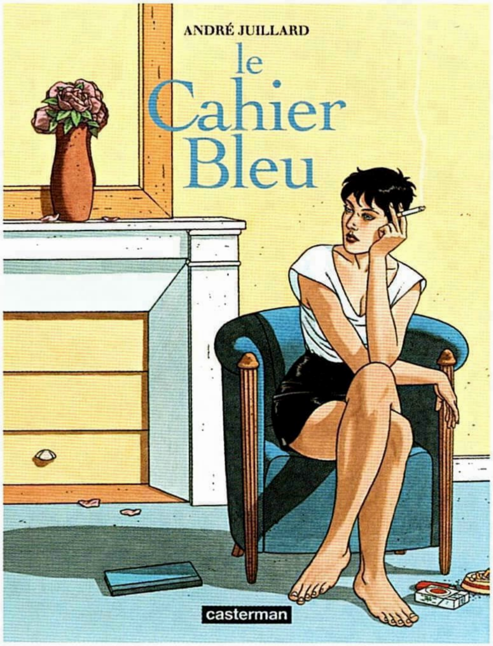
André Juillard

Il volume per cui è maggiormente noto André Juillard è, per assurdo, uno dei meno rappresentativi della sua opera complessiva. Campione incontrastato del fumetto storico e in costume, in cui si è impegnato sin dai suoi primi passi negli anni Settanta, Juillard ha provato a diversificare la propria produzione solo negli anni Novanta, optando per un'ambientazione contemporanea, priva di riferimenti storici e sceneggiata personalmente. Il volume gli è valso una valanga di premi, ed è ancora oggi ritenuto uno dei suoi capolavori.

La trama, apparentemente semplice, descrive un classico triangolo amoroso. Una giovane donna, Louise, è intravista nuda nel suo appartamento da Armand, in quel momento a bordo di una metropolitana sopraelevata. Armand, con la sua parlantina, riesce a ritrovare la giovane e a sedurla. Louise, tuttavia, interrompe subito quella che le sembra essere una relazione priva di prospettive, soprattutto adesso che ha appena conosciuto Victor, un personaggio tormentato dalla cui sensibilità si sente molto attratta. La loro relazione sta per fiorire quando Louise trova nella sua cassetta delle lettere un'agenda azzurra, senza indicazione del mittente. È il diario di Victor, che in apertura racconta di come una volta, viaggiando in metropolitana, abbia intravisto il corpo nudo di Louise.

Più sofisticato e articolato di quanto possa sembrare a un primo approccio, *Il quaderno blu* conquista con la sua imprevedibile struttura narrativa, che ripercorre gli stessi eventi proponendoli però da prospettive sempre diverse. Più che in qualsiasi altra sua opera, qui Juillard si dimostra un artista di grande chiarezza. Con grande cura del particolare e massima leggibilità, il suo segno arricchisce le tavole con colori caldi e luminosi, conferendo vita alla vicenda. Il lettore si sente vicino a Louise e a tutte le persone come lei, oltre che a tutti gli uomini che, almeno una volta, si sono innamorati dell'immagine di una sconosciuta intravista in una grande città. **NF**

Titolo originale *Le Cahier bleu*
Prima edizione À Suivre (Francia)
Autore Francia (1948)
Genere Drammatico, romantico



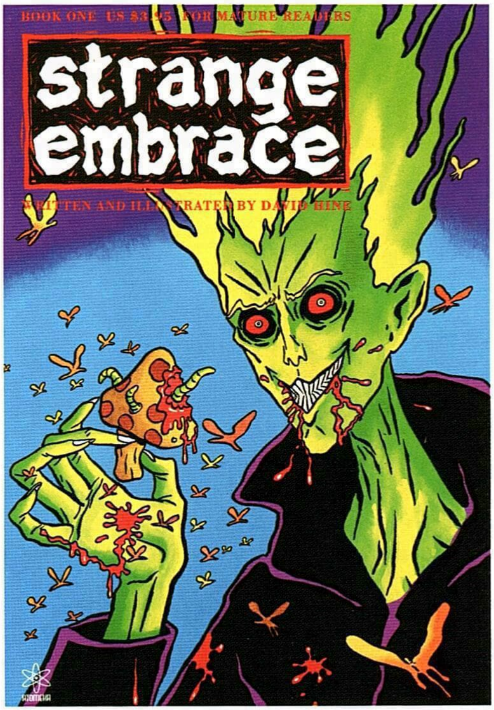
"Si percepisce sia la presenza della città che la solitudine trasmessa da un amore sofferto."

Christian Perring, critico

Strange Embrace 1993

David Hine

Traduzione titolo in italiano *Strano abbraccio*
Prima edizione Tundra Publishing (USA)
Autore Gran Bretagna (1956) **Genere** Soprannaturale
Influenzato da David Lynch e Roman Polanski



Letture simili
Assassini vittoriani Rick Geary
From Hell Alan Moore e Eddie Campbell
Taboo Stephen R. Bissette
Uzumaki Junji Ito

Strange Embrace è un fumetto quasi impossibile da catalogare. Un'allucinogena storia di fantasmi, mista a una critica contro l'ipocrisia sessuale e la misoginia inglesi, percorsa da un sordido ma divertente melodramma. Si parla di feticismo, solitudine e affetto mal riposto, il tutto raccontato con nero umorismo, compassione e rabbia verso la calcolata crudeltà della vecchia classe dirigente. Unico nel suo genere, è un fumetto che merita di essere conosciuto.

Gran parte della storia è ambientata in epoca Vittoriana. I lettori scoprono gli oscuri segreti della famiglia reale e del masochista Anthony Corbeau, che potrebbe essere – o forse no – il personaggio centrale della storia. In omaggio alle migliori e più ambigue storie

"Nessun uomo sano di mente salterebbe intorno al cospetto di idoli che si infilzano con le proprie unghie."

di fantasmi vittoriane, come il *Giro di Vite* di Henry James, David Hine usa una varietà di tecniche narrative – lettere, diari, flashback – per dettagliare lentamente la storia di un giovane innocente divenuto corrotto e malevolo. Se James poneva molta attenzione all'architettura della trama, Hine fa lo stesso: alla fine del quarta e ultima storia di *Strange Embrace* tutte le fila della storia si uniscono e si risolvono in modo estremamente soddisfacente, ma anche originale e inaspettato.

I disegni di Hine, frastagliati e deliberatamente brutti, forse non si accordano perfettamente con la sceneggiatura, ma nel procedere della serie si viene a creare un compromesso, ed essi si adattano perfettamente al cuore surreale della storia. Emblemi dell'arte tribale africana vengono utilizzati in modo particolarmente efficace per estendere la critica, che permea tutto il fumetto, ai saccheggi imperialisti. **AL**

Casanova's Last Stand 1993

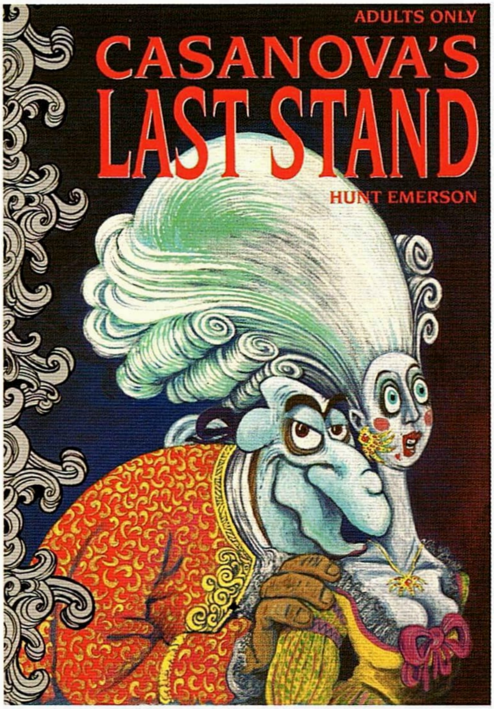
Hunt Emerson

In un "castello di terz'ordine a Dux, in Bavaria", un anziano libertino cerca di mantenere la propria precaria posizione di bibliotecario raccontando a un signorotto della sua stessa età licenziose storie per far risvegliare la sua umanità. Egli stesso è rinvigorito dal raccontare allo stupido figlio del signorotto le sue scappatelle amorose, che il ragazzo le voglia ascoltare o no. Casanova, un tempo idolo e al tempo stesso scandalo d'Europa, è caduto davvero in basso e se ne rende conto. Nessuno crede del tutto agli exploit che descrive, così, quando al castello arriva un'ospite prosperosa, Casanova è determinato a guadagnarne gli affetti — nonostante lei detesti in modo evidente quel vecchio uomo scoreggiante e sifilitico.

Hunt Emerson, il più grande autore underground britannico – anche se tale descrizione non rende giustizia al suo genio comico profano – presenta divertenti estratti della vita del grande libertino, contrapponendo l'altisonante prosa delle sue memorie con la realtà visiva della situazione, prima di avventurarsi nella "resistenza finale" del celebre seduttore. Lungo la storia si possono trovare scorci di un Casanova giovanissimo e triste, abbandonato dalla madre, incapace di rimediare a tale mancanza d'affetto nonostante la gran quantità di donne con cui condividere il letto. Questo tono malinconico viene però contrapposto a brillanti gag visive. Il genio di Emerson risiede nell'aver montato abilmente il materiale a disposizione, fornendo al lettore la giusta quantità di flashback piccanti e di momenti drammatici prima di dare vita alla cavalcata comica che compone la storia principale. Pochi graphic novel sanno far ridere e, insieme, commuovere il lettore quanto *Casanova*. **FJ**

"... quale miglior modo di andarsene che in compagnia di una giovane e adorabile donna."

Traduzione titolo in italiano *L'ultima impresa di Casanova*
Prima edizione Knockabout Comics (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1952) **Genere** Parodia
Influenzato da Le memorie di Casanova

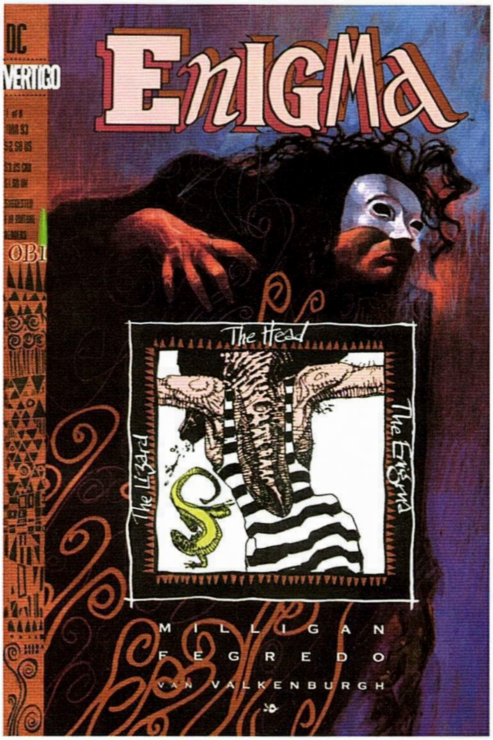


Altre opere di Hunt Emerson
Lady Chatterley's Lover
Outrageous Tales from the Old Testament
The Rime of the Ancient Mariner
The Seven Deadly Sins

Enigma 1993

Peter Milligan Duncan Fegredo

Prima edizione DC Comics/Vertigo (USA)
Autori Milligan (Gran Bretagna, 1962); Fegredo (Gran Bretagna, 1964)
Genere Supereroi



Altre opere di Peter Milligan
Girl con Duncan Fegredo
Rogon Gosh
Shade, the Changing Man

Michael Smith è un riparatore di telefoni di 25 anni che vive un'esistenza noiosa e monotona fino a quando i personaggi dei fumetti che era solito leggere da bambino iniziano a prendere vita. Quando Enigma e i grotteschi cattivi – Testa, Verità e la Ragazza-Busta – appaiono improvvisamente dal giornaletto e diventano reali, Michael sente di essere collegato in qualche modo al suo eroe dell'infanzia. Un incontro con Testa, il succhia-cervelli, lascia Michael quasi morto, ma si salva miracolosamente e si lascia alle spalle la vita precedente e la sua ragazza, in cerca dell'autore del vecchio fumetto *Enigma*, Titus Bird. Michael quindi offre il suo aiuto a Titus, perseguitato da una setta e che lo ritiene una sorta di messia. Insieme, scoprono un legame tra gli strani eventi e una fattoria isolata in Arizona in cui, 25 anni prima, aveva avuto luogo un raccapricciante omicidio. Riusciranno a ritrovare Enigma e ottenere da lui la verità, ma non prima che Michael si innamori del supereroe del suo passato. Quando Enigma deve affrontare quella che potrebbe essere la sua battaglia finale, Michael e Tito sono con lui.

"Sta fregando uno dei miei personaggi. E allora segnaliamo quel bastardo al Sindacato degli scrittori."

Enigma è una strana storia raccontata da un narratore che rimane invisibile fino all'ultima pagina dell'ultimo capitolo, in cui si spiegheranno molti eventi bizzarri. Alla fine, la domanda centrale del libro – è stato forse Michael a portare Enigma in vita? – trova una risposta molto intelligente, che getta una nuova luce su tutta la vicenda. Lo scrittore Peter Milligan spedisce il suo eroe in un pericoloso viaggio alla scoperta di sé, abilmente spalleggiato dall'artista Duncan Fegredo e dalla sua lunatica ed eccentrica rappresentazione di un'America crepuscolare. **J-PJ**

Ghost World 1993

Daniel Clowes

Tutto ebbe inizio quando Daniel Clowes vide un graffito sui muri di Chicago che recitava le parole "Ghost World". Quelle parole racchiudevano il disagio verso la desolazione urbana di aree in cui le vite sono vissute solo a metà, e niente sembra poter restare. Forse bisogna essere un disadattato per capire gli altri disadattati, ma *Ghost World* offre senza dubbio dei ritratti credibili e nient'affatto superficiali del mondo degli adolescenti americani moderni.

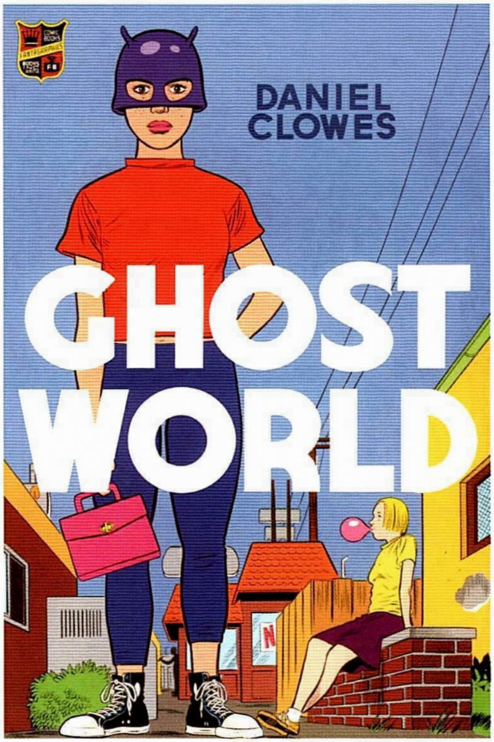
Non è una coincidenza se il nome della protagonista Enid Coleslaw è l'anagramma del nome dell'autore stesso. Le due protagoniste sono unite dal destino nel tentativo di sopravvivere a quell'inferno che è il mondo delle scuole superiori: la confusa, occhialuta e introversa

"Non è una meraviglia quando vedi due persone tanto brutte che si amano?"

Enid e la biondina tranquilla Rebecca, unite nella loro quotidiana lotta contro il conformismo. In una serie di brevi episodi successivi, Clowes si insinua nel loro complesso rapporto e nella loro confusa relazione col fidanzato in comune, Josh. La strenua e contraddittoria unione viene messa alla prova e interrotta con la fine del liceo, a causa delle pressioni familiari, del college e del desiderio che entrambe provano di crescere indipendentemente.

Le caricature leggermente esagerate degli stereotipi umani di Clowes agiscono in scenari fuori dal tempo con costruzioni e locali quasi fermi agli anni Cinquanta, illuminati da una luce di tonalità verde brillante, quasi artificiale o come visti attraverso un televisore un po' scassato, dal segnale tremolante. Uno sguardo spietato sul nichilismo di due ragazze che escono dall'adolescenza ed entrano nell'età adulta. **PG**

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1961)
Genere Realistico
Adattamento Film (2001)



Altre opere di Daniel Clowes
Art School Confidential
Ice Haven
The Death Ray

Lapinot 1993

"Lewis Trondheim"

Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Laurent Chabosy (Francia, 1964)
Genere Umorismo

Lapinot è l'eroe più improbabile che si sia mai visto sulle pagine di un fumetto mainstream. È un tranquillo coniglietto, molto riservato, che vive a Parigi, circondato da uno stuolo di amici tra cui spiccano l'esuberante Richard, l'intellettuale Pierrot, il donnaiolo Titi e Nadia, la sua ragazza. Nel corso di dieci volumi si troverà coinvolto nelle più disperate avventure – che contemplano mostri, cowboy e pietre maledette – e avranno maggiore o minore impatto sulla sua tranquillissima esistenza.

Il personaggio ha fatto il suo esordio in una saga di ben 500 pagine realizzata da Trondheim, *Lapinot et les carottes de Patagonie* (Lapinot e le carote della Patagonia), un'opera con cui l'autore mirava ad affinare il proprio disegno. *Slaloms*, primo volume della nuova serie regolare, è stato pubblicato per la prima volta nel 1993 da L'Association, in bianco e nero. Due anni dopo il personaggio ha traslocato presso Dargaud, dove ha cominciato a essere pubblicato in grandi volumi cartonati a colori.

Una delle peculiarità della serie è la sua irregolarità cronologica. Molti dei volumi sono ambientati nel passato, compresi *Blacktown* (un western), *Walter* (una storia di mostri fin-de-siècle) e *Vacances de Printemps* (ambientato nell'Inghilterra vittoriana). In ciascuno di questi volumi, il cast conserva la propria caratterizzazione e la propria continuity, indifferente ai cambiamenti circostanti. Punto di forza della serie sono poi i tempi comici di Trondheim e la sua capacità di farsi beffe di gran parte delle convenzioni del mezzo. I suoi personaggi sono aggiornatissimi sugli sviluppi della cultura pop, e vi filtrano le loro esperienze. **BB**

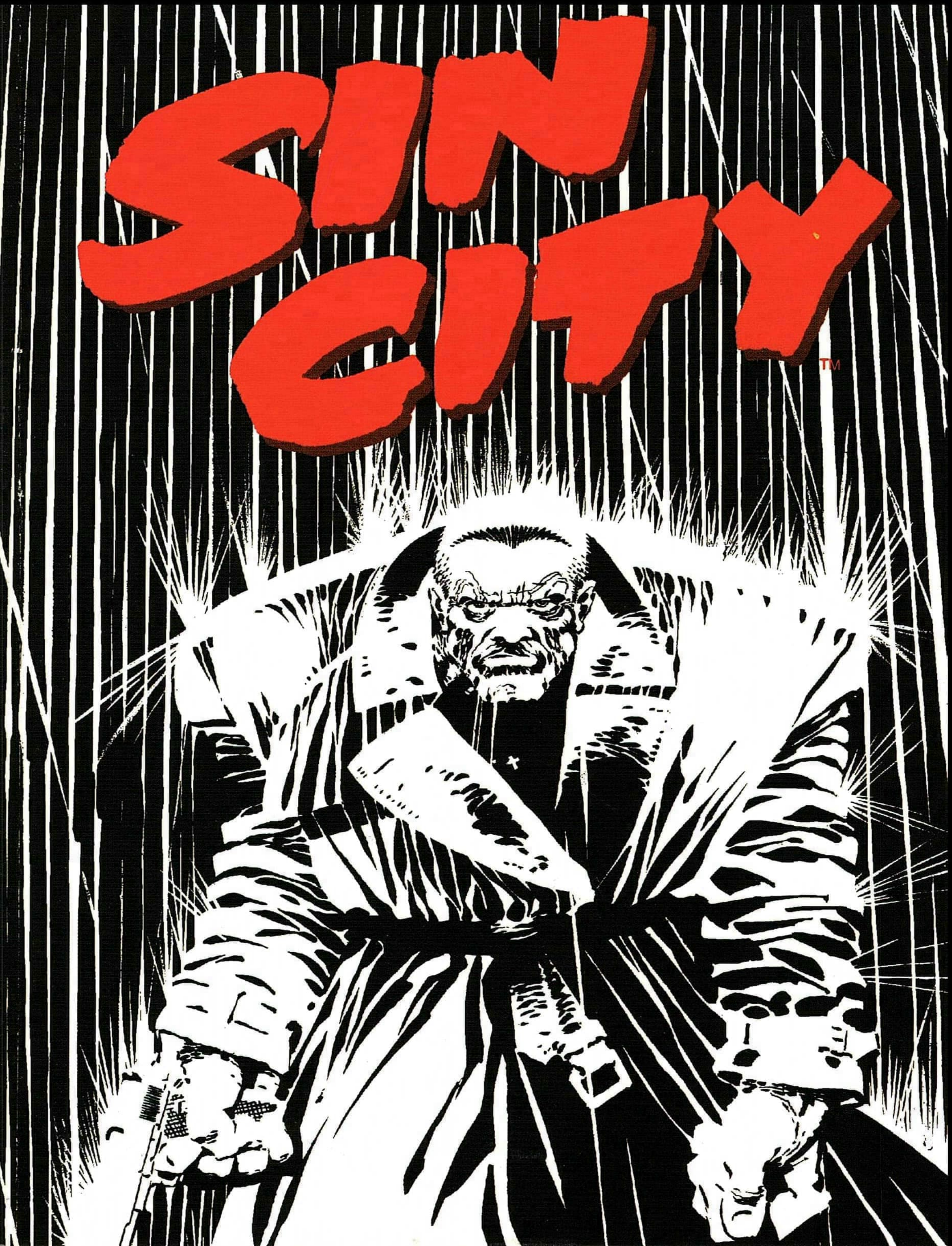
Sin City 1993

Frank Miller

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autore USA (1958)
Genere Avventura, poliziesco
Riconoscimenti Premio Eisner (1997)

Ritornando al genere *crime* che tanto gli aveva portato fortuna quasi un decennio prima ai tempi della sua run di *Daredevil*, Frank Miller creò *Sin City*. La protagonista è una città cupa, costantemente immersa nell'oscurità e nella pioggia, apparentemente composta soltanto da quelle zone squallide che si trovano in ogni grande agglomerato urbano. I malviventi agiscono impuniti, mentre intimoriti esponenti delle forze dell'ordine chiudono più di un occhio e accettano il loro ruolo di vittime e muti testimoni di varie atrocità.

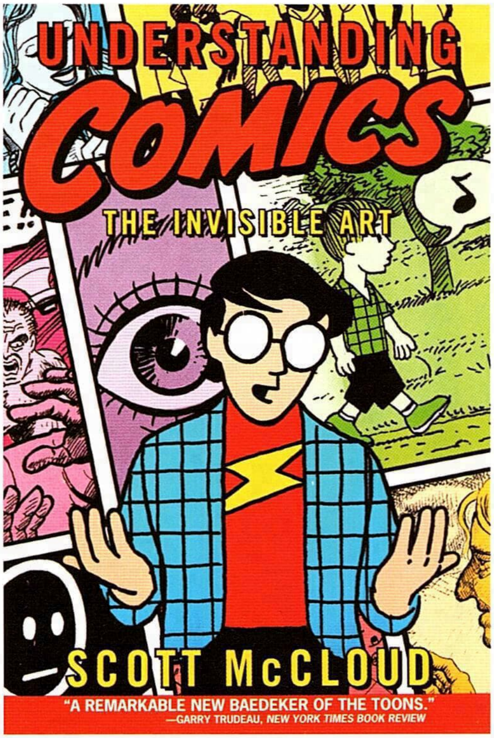
Miller popola il suo mondo di personaggi memorabili: lo spietato brutto ceffo Marv, la piccola assassina Miho, il poliziotto integerrimo Hartigan, la ballerina di night Nancy, che nasconde un segreto. Alcuni sono del tutto privi di fortuna, altri sono semplicemente vittime delle circostanze, ma tutti sono irrimediabilmente compromessi. Nel suo disegno sempre cupo, Miller orchestra una sinfonia di neri; l'unico bianco costante nelle sue pagine è composto dalle strisce di pioggia che tagliano le vignette. Quando si allontana dalla regola inserendo "macchie" di un solo colore (rosso o giallo), nei volumi quattro e sei, l'atmosfera non può che farsi ancora più disturbante. Miller esplora *Sin City* in sette volumi e diversi decenni durante i quali i suoi personaggi incrociano più volte i loro destini. Protagonisti di un ciclo possono apparire come comprimari in un altro, e la stessa notte nello stesso posto possono accadere più eventi. Il film di *Sin City* si appoggia più sulle sue figure maschili solitarie e forti, ma raramente un film ispirato a un fumetto è stato tanto coerente con la fonte originale. **FP**


SIN CITY™

Capire il fumetto 1993

Scott McCloud

Titolo originale *Understanding Comics*
Prima edizione Tundra Publishing (USA)
Autore USA (1960) **Genere** Riflessione critica
Influenza su *Logicomix*



Letture simili
Il fumetto come arte sequenziale Will Eisner
Fare il fumetto Scott McCloud
Reinventare il fumetto Scott McCloud

Come si definisce il medium fumetto? Cosa lo differenzia dagli altri mezzi artistici? Quali sono i principi con cui funziona? Basandosi sui lavori di Will Eisner e altri autori, Scott McCloud spiega i meccanismi di questo mezzo di comunicazione e rivela che una sola tavola nasconde ben più di quanto si possa pensare.

Iniziando dal tentativo di trovare una definizione di fumetto e rivelando alcuni usi sorprendenti di narrazione grafica nel corso della storia (come l'arazzo di Bayeux e i dipinti funerari nelle tombe degli antichi egizi), McCloud passa poi a decostruire la vera e propria grammatica di questo mezzo di comunicazione. Spiega il potere della semplificazione delle immagini, esplora la forza della giustapposizione ai fini narrativi

"Le possibilità per il fumetto sono sempre state e sono anche oggi infinite."

Scott McCloud

ed esamina la natura elastica del tempo in ciascuna vignetta, oltre che tra una vignetta e la successiva. Tra i tanti argomenti trattati, si segnalano l'uso della qualità della linea per esprimere le emozioni più diverse, l'applicazione del colore e persino un'ampia definizione di cosa sia l'arte.

Capire il fumetto è un esaustivo ma divertente studio su ciò che rende vivo questo mezzo di comunicazione. La narrazione di McCloud è complessa e cerebrale, ma all'insegna della massima chiarezza. Il che è di per sé un successo, considerando che l'autore utilizza praticamente le stesse tecniche descritte per illustrare tutte le sue spiegazioni. Per queste ragioni molti editor considerano *Capire il fumetto* una lettura obbligatoria per chi abbia intenzione di fare del fumetto il proprio lavoro, e molti professionisti lo considerano uno strumento prezioso per la loro carriera. **BD**

Capire il fumetto decostruisce il medium utilizzando le sue stesse tecniche. ➡


IN EUROPE HERGÉ CAPTURED THE MAGIC OF SUCH FLAT COLORS WITH UNPRECEDENTED SUBTLETY.
The signora's room.
Ravishing!
HERGÉ CREATED A KIND OF DEMOCRACY OF FORM IN WHICH NO SHAPE WAS ANY LESS IMPORTANT THAN ANY OTHER-- A COMPLETELY OBJECTIVE WORLD.
COMICS PRINTING WAS SUPERIOR IN EUROPE AND FOR HERGÉ, FLAT COLORS WERE A PREFERENCE, NOT A NECESSITY.
BUT OTHERS SUCH AS CLAVELOUX, CAZA AND MOEBIUS SAW IN THEIR SUPERIOR PRINTING AN OPPORTUNITY TO EXPRESS THEMSELVES THROUGH A MORE INTENSE SUBJECTIVE PALETTE.
SOME OF THIS WORK BEGAN REACHING AMERICA IN THE 70's, INSPIRING MANY YOUNG ARTISTS TO LOOK BEYOND THEIR FOUR-COLOR WALLS.
HEAVY METAL
VODKA
SUDDENLY IT SEEMED POSSIBLE FOR COLOR TO TAKE ON A CENTRAL ROLE.
COLORS COULD EXPRESS A DOMINANT MOOD.
TONES AND MODELLING COULD ADD DEPTH.
WHOLE SCENES COULD BE VIRTUALLY ABOUT COLOR!

Ikkyu 1993

Hisashi Sakaguchi

Titolo originale *Akkanbe Ikkyu*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1946–95)
Genere Storico, biografico



Letture simili
Buddha Osamu Tezuka
L'imperatore della terra e del sol levante Ryoko Yamagishi
Martin Luther King Ho Che Anderson
Onmyoji Reiko Okano
Vagabond Takehiko Inoue

Ikkyu è una biografia romanzata di 1200 pagine che racconta la storia di un monaco buddista del XV secolo, tra le figure più significative ed eccentriche nella storia dello Zen. Si tratta anche dell'opera ultima di Hisashi Sakaguchi, un "maestro zen" del fumetto morto pochi mesi dopo aver rappresentato su carta la morte del suo eroe. Ikkyu fu un personaggio enigmatico, mistico e controverso, famoso sia come asceta che come libertino, iconoclasta e intollerante verso l'ipocrisia. Il graphic novel di Sakaguchi segue Ikkyu nella sua lunga ricerca dell'illuminazione, dall'infanzia in un monastero di Kyoto fino ai vagabondaggi in tutto il Giappone. Di grande importanza sono le relazioni di Ikkyu con le donne, che gli offrivano sempre esperienze trascendentali. Nonostante conducesse una vita di povertà e abnegazione, il monaco non vide contraddizione nel prender parte ai piaceri della carne.

Nel 1420 Ikkyu stava meditando su una barca sul lago Biwa quando il gracchiare di un corvo accese il suo *satori* (l'improvvisa illuminazione). Questo evento è ritratto con eloquente semplicità da Sakaguchi in una serie di vignette che descrivono la luce che cala mentre il monaco è perso in ricordi e rimorsi. Dall'oscurità esce il "grido" di un uccello che passa– lungo due pagine– portando Ikkyu a dimenticare momentaneamente tutto, anche la percezione di sé stesso. Col sorgere del sole sul lago, il monaco si sente rinascere, tutt'uno con l'ambiente circostante. I disegni di Sakaguchi sono classici e asciutti, con palesi contrasti di bianco e nero, arricchiti di dettagli storici, specialmente architettonici. A momenti cinematografici (si pensi ad Akira Kurosawa) se ne alternano di poetici, ispirati sia all'arte delle stampe giapponesi che al teatro Noh. La narrazione di Sakaguchi è calma, riflessiva e lirica. Leggere quest'opera contemplativa è un po' come studiare un *koan* (le frasi usate nel buddismo zen): il significato o le risposte sono celati nel lettore. Come dice Ikkyu: "C'è un solo importante *koan*… tu!" **TRL**

Tokyo daigaku monogatari 1993

Tatsuya Egawa

Quando Naoki Murakami vede per la prima volta Haruka Mizuno a un incontro di tennis per liceali è amore a prima vista. *Tokyo daigaku monogatari* di Tatsuya Egawa segue la loro relazione dalle superiori all'università e oltre, in una soap-opera serializzata nel corso di otto anni e raccolta in trentaquattro volumi.

Quella che inizia come una semplice storia romantica diventa presto un convulso racconto di sesso e ossessione, arricchito da ricorrenti digressioni, tra lunghi sogni a occhi aperti e fantasie erotiche (i temi preferiti di Egawa). Haruka è una ragazza dolce, tranquilla e amorevole; Murakami invece è un personaggio piuttosto psicopatico. La sua passione per Haruka è forte, ma i suoi atteggiamenti compulsivi e le frequenti relazioni sembrano minare la loro storia. Le frequenti immagini di "sesso sudato" rappresentate da Egawa nel corso della serie la fecero accusare di pornografia, persino nel tollerante Giappone. Nella sua descrizione dell'amore fisico si trovano inclusi anche la gravidanza e scene esplicite di un parto.

Il disegno stilizzato di Egawa è caratterizzato da espressioni facciali estreme e da tecniche narrative di notevole forza cinematografica. Quando Murakami fallisce l'esame di ammissione all'università, Egawa mostra la sua reazione alla notizia in una sequenza di ben quattordici pagine. Da un primo piano sui risultati affissi, una sequenza a ritroso rivela, pagina dopo pagina, Murakami di fronte ai tabelloni, con le spalle ricurve per la depressione. Egawa passa quindi a inquadrature sempre più distorte e aumenta l'oscurità, facendo sentire al lettore la disperazione di Murakami. Tra gli esperimenti e le soluzioni narrative di Egawa ci sono trasparenze, personaggi in versione superdeformed, grafici, diagrammi, fumetti-nel-fumetto e improvvisate "lezioni".

Adattato in un film dal vivo diretto da Egawa stesso nel 2006, col suo caos provocatorio e l'eccentrico uso del medium, è un autentico capolavoro. **TRL**

Traduzione titolo in italiano *Storie dell'Università di Tokyo*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1961)
Genere Romantico



Letture simili

Be Free! Tatsuya Egawa
Golden Boy Tatsuya Egawa
Great Teacher Onizuka Tohru Fujisawa
Harenchi gakuen Go Nagai
The Last Man Tatsuya Egawa

Onmyoji 1993

Reiko Okano

Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Giappone (1960)
Genere Storico
Riconoscimenti Premio Shogakukan miglior manga (1988)



Letture simili
Calling. Il richiamo Reiko Okano
Inana Reiko Okano
Petshop of Horrors Matsuri Akino
Youmi henjou yawa Reiko Okano

Mischiando Feng Shui, shintoismo e buddismo, la cultura del Giappone feudale inventò un modo di comprendere lo scorrere del mondo, designando addirittura sciamani reali per svolgere questo compito. *Onmyoji* è la storia immaginaria di Seimei Abeno, il più leggendario di questi sciamani. Egli è il protettore spirituale della capitale, colui che ne evita gli attacchi da parte di pericolosi demoni e fantasmi e, inoltre, è incaricato di sistemare le irregolarità nella natura, come ad esempio ottenere il favore dei cieli perché piova durante i periodi di siccità. Insieme al buon Hiromasa, l'unico amico fidato di Seimei, che tenderebbe altrimenti a isolarsi dalla società, i due compongono una versione feudale di Sherlock Holmes e Watson, impegnati a risolvere casi paranormali.

"In realtà non mi importa niente di cosa possa succedere alla nostra capitale o al nostro signore."

L'autrice, Reiko Okano, cognata del "Dio del manga" Osamu Tezuka, si prende tutto lo spazio necessario per ricreare in modo dettagliato l'autentica atmosfera dell'epoca. Invece di ricorrere ai combattimenti veloci tanto comuni nei manga moderni, gli incantesimi usati per ristabilire l'ordine naturale delle cose sono basati sulla filosofia, sulla religione o addirittura sulla geometria. In un affascinante esempio, Seimei gioca all'antico gioco cinese del Go contro una divinità malvagia, mentre la posta in gioco è il futuro della capitale. Nella storia, inoltre, la poesia e la musica sono annoverate tra le prime forze in grado di combattere e allontanare le forze del male.

Sostenuto da un lavoro grafico superbo, che unisce elementi del folklore giapponese e cinese per rappresentare le sue creature sovrannaturali, *Onmyoji* è senza dubbio un'opera unica. **NK**

Maxx 1993

Sam Kieth William Messner-Loebs

Il personaggio principale di *Maxx* è il senzatetto David, che vive in un cartone in un vicolo. La sua amica Julie Winters, scampata a uno stupro e in difficoltà nel fare i conti con la propria vita, è la sua assistente sociale. Entrambi entrano in un mondo parallelo, l'Outback, che altro non è che la manifestazione del subconscio di Julie, in cui lei stessa è la Regina della Giungla e Dave il suo spirito protettore, nelle vesti di un coniglio di nome Maxx. La realtà e l'Outback si intrecciano, e la sfida per Julie e Dave è rimanere sani di mente mentre passano dall'uno all'altro dei due mondi. In ciò gli sono d'aiuto l'adolescente Sarah e suo padre, che si rivela essere il cattivo Mr. Gone.

L'ambientazione ben poco plausibile sarebbe potuta risultare meno affascinante di quanto non sia, ma Sam

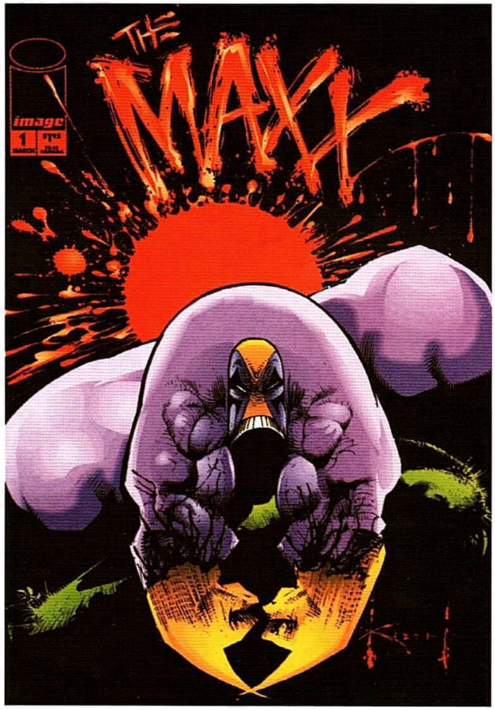
"Continuo a voler chiedere come possano volare le rocce, ma in questo contesto mi sembra una domanda da secchione."

Kieth la spunta grazie ai dialoghi credibili e ben scritti di Messner Loebs e a una sfilza di personaggi colorati e interessanti, accompagnati da sequenze d'azione ritmate e battute divertenti.

Traumi infantili, animali immaginari, crimini e sogni distorti sono mescolati insieme in strabilianti e dinamici disegni. Il bizzarro miscuglio di reale e di immaginario è reso comprensibile dal significato che assumono la varietà di stili diversi, colori, balloon di dialogo e la stessa impaginazione, decisamente sperimentale. Le pagine di Kieth risultano pazze e selvagge tanto quanto la sua storia.

Maxx è esagerato ma al tempo stesso commovente nel raccontare come l'amore possa superare ogni ostacolo, farci superare i momenti più difficili, e come i nostri cari possano aiutarci a sconfiggere l'oscurità che c'è dentro di noi. **RPC**

Titolo originale *The Maxx*
Prima edizione Image Comics (USA)
Autori Kieth (USA, 1963); Messner-Loebs (USA, 1949)
Genere Supereroi



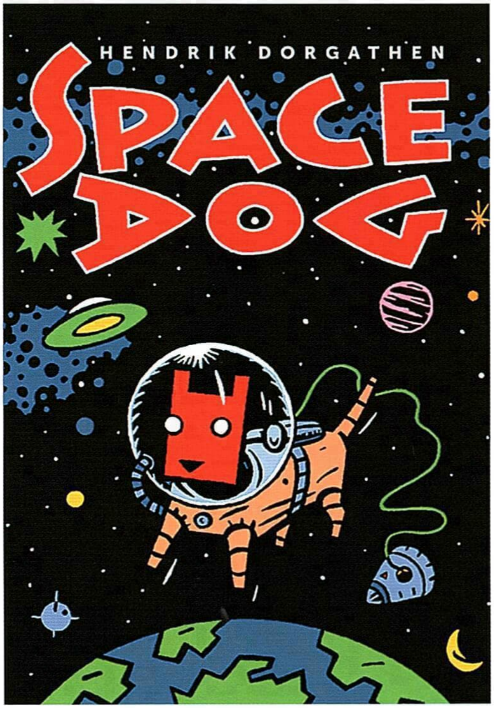
Letture simili

Quattro donne Sam Kieth
The Invisibles Grant Morrison e altri
The Sandman Neil Gaiman e altri
Zero Girl Sam Kieth

Space Dog 1993

Hendrik Dorgathen

Prima edizione Rowohlt (Germania)
Autore Germania (1957)
Genere Fantascienza, umoristico
Riconoscimenti Premio Max & Moritz (1994)



Letture simili
Hundert Ansichten der Speicherstadt Martin tom Dieck
In Vitro Marc Caro
La città: un viaggio appassionato Frans Masereel
Slow Hendrik Dorgathen

Se si pensa di giudicare *Space Dog* secondo i criteri più comuni nella critica, questo lavoro potrebbe non passare affatto il test come "fumetto". Questo perché *Space Dog* è muto e privo di alcune tra le caratteristiche più comuni ai fumetti, come le nuvolette che contengono il testo. L'idea non è certo nuova: l'artista belga Frans Masereel aveva fatto esperimenti del genere nella narrazione sequenziale per immagini, già nel suo libro muto *La città: un libro appassionato* (*Mon Livre d'Heures*) nel 1919. Influenzato dallo stile angolare delle incisioni di Masereel, Dorgathen incorpora nel fumetto la pixel art che andava di moda negli anni Novanta, arricchita da brillanti colori primari.

Il protagonista che dà il titolo al libro è un piccolo cane rosso che cresce in un ambiente bucolico e idilliaco col desiderio di visitare spazi più grandi. Viaggia dunque verso la città e si ritrova in un canile dove impara la vita del randagio. Lì viene scoperto da un operaio della NASA. Quel semplice cane di campagna viene allora trasformato nel famoso Space Dog, perché nello spazio ci sono creature extraterrestri che permettono al cane di comunicare nella lingua degli umani. Il mondo intero ascolta il cane spaziale mentre parla con l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, chiedendo la pace e criticando la lobby nucleare. Space Dog si comporta come una celebrità umana: ha rapporti con starlettes, tenta la fortuna come cantante e cede all'alcol. In realtà è soltanto alla ricerca del suo amore, una cagnolina che aveva incontrato prima di essere portato via dagli accalappiacani.

Space Dog è una storia senza tempo che ricorda certi classici del passato, mentre riesce a restare estremamente contemporanea da un punto di vista grafico e narrativo. L'opera di Dorgathen colma il vuoto tra fumetto e illustrazione e tra arte e animazione, che riesce abilmente a unire insieme. **MSc**

Strangers in Paradise 1993

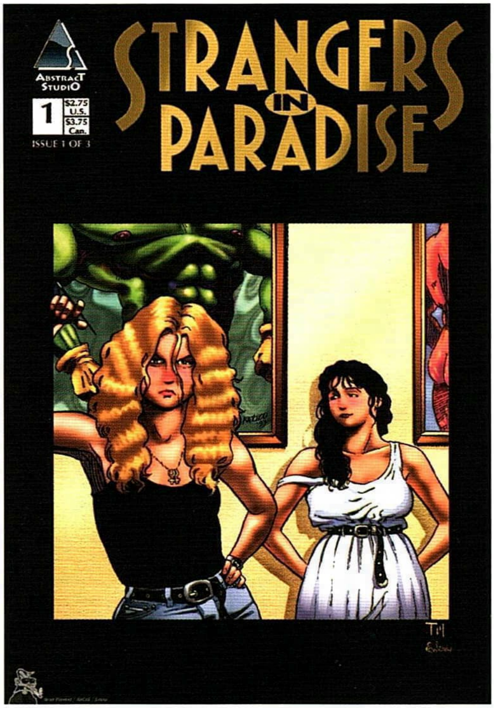
Terry Moore

Katchoo e Francine sono due ragazze che condividono un appartamento. Francine ha un fidanzato, Freddy, anche se in realtà si lamenta della loro relazione. Katchoo è innamorata di Francine – che apparentemente è etero – ma cerca l'affetto che Francine non può darle in un uomo di nome David. Inizialmente basata sulla comicità amara generata sia dall'inconsapevolezza di Francine dei reali sentimenti di Katchoo che dai problemi di lei con Freddy, la storia prende in seguito una direzione più seria quando i lettori vengono a conoscenza del passato di Katchoo: un tempo era una prostituta lesbica al servizio di Darcy Parker, la sorella maggiore di David. Alla trama si aggiungono poi un senatore morto e un bel po' di soldi rubati che creano una situazione alquanto pericolosa.

Gli episodi della serie vanno avanti e indietro nel tempo mostrando anche Francine sposata con Brad e madre di una bimba di cinque anni, Ashley. Darcy viene mostrata mentre cerca di ricattare Katchoo per affidarle un ultimo lavoro. Viene rivelato di più sulle motivazioni di Katchoo e sui suoi rapporti con le ragazze di Darcy, mentre, in un altro arco temporale, la madre di Francine chiama controvoglia Katchoo perché vada a trovare Francine depressa in vista del matrimonio. La trama centrale che si sviluppa da tutti questi elementi ruota intorno all'impossibilità di Katchoo e Francine di ammettere i loro sentimenti reciproci, e ai tentativi di Katchoo di scampare a un'indagine della polizia sul suo passato.

L'autore, Terry Moore, scrive in uno stile realistico, concedendosi spesso testi lunghi per raccontare di più o permettere dialoghi ampi. Dal punto di vista del disegno, le sue linee apparentemente semplici sono arricchite da un sapiente uso delle chine, talvolta sfarzoso, ma piacevole. Il lettore può essere infastidito dai continui alti e bassi delle relazioni tra i protagonisti, ma va detto che Moore è assai abile nella precisa e realistica caratterizzazione dei suoi personaggi. **NFI**

Prima edizione Antarctic Press (USA), per lo più autoprodotto
Autore USA (1954)
Genere Romantico



Letture simili
Locas Jaime Hernandez
Omaha la gattina ballerina Kate Worley e Reed Waller
Tales from Sleaze Castle Terry Wiley
Amori tangenti Miguelanxo Prado

The K Chronicles 1993

Keith Knight

Traduzione titolo in italiano *Le cronache di K*
Prima edizione *San Francisco Weekly* (USA)
Autore USA (1966) **Genere** Umorismo, autobiografia
Riconoscimenti Premio Harvey (2007)

Le strisce di Keith Knight rappresentano l'equivalente in forma di fumetto delle osservazioni di un comico, che annota e commenta i fastidi della vita quotidiana. Detto ciò, l'autore non rappresenta le azioni di un cast di personaggi regolari, ma disegna sulla base di eventi reali, mentre accadono. Uno dei filoni di *The K Chronicles* ha come tema "Le Piccole Vittorie della Vita" (che tratta di eventi fortuiti, come trovare in casa tutti gli ingredienti di una ricetta senza averlo programmato), per il quale gli stessi lettori hanno proposto degli spunti.

Da afroamericano il cui lavoro spesso riflette le esatte esperienze degli afroamericani nel suo paese, Knight dipana una tela sorprendente. Sei pagine di una raccolta, aperte a caso, trattano della sparizione delle cover band di San Francisco negli anni Settanta; delle elezioni presidenziali americane; della madre che pulisce la cantina di casa e scopre i suoi disegni di nudo; delle trovate pubblicitarie per il reality televisivo *Fear Factor*; delle disturbanti abitudini di coinquilini precedenti e dell'ignoranza delle lingue straniere. Uno stile vicino a Don Martin nei disegno al tratto e nella recitazione espressiva contribuiscono al successo di Knight.

Il lavoro di Knight è ambientato nel mondo reale e spesso abbraccia temi politici, sociali o razziali. Rare sono state le controversie, ma nel 2008 si scatenò un polverone quando Knight mise per iscritto la storia vera di una coppia che, interpellata da un sondaggista porta a porta su quale candidato avrebbero votato, risposero "il negro". Senza troppi compromessi, sì, ma questo è l'umorismo di Knight. **FP**

Our Cancer Year 1994

Harvey Pekar, Joyce Brabner e Frank Stack

Prima edizione New York Press (USA)
Autori Pekar (USA, 1939–2010); Brabner (USA, 1952); Stack (USA, 1937)
Genere Biografia

Nel 1987 il burbero e lamentoso Harvey Pekar scoprì di avere il cancro. Qualche anno dopo, decise di raccontare la sua lotta contro la malattia col mezzo a lui più congeniale, il fumetto. Ciò che ne nacque fu un libro spiazzante, che non si ritrae di fronte agli orrori del cancro; non è la trionfante storia di un sopravvissuto, e nemmeno un freddo resoconto. Si concentra, invece, sulle piccolezze di una quotidianità vissuta all'ombra della malattia.

Scrivendo insieme alla moglie Joyce Brabner, Harvey Pekar ha modo di presentare una narrazione duale. Il racconto passa dall'uno all'altra mantenendo un ritmo costante e sottolineando momenti di tensione senza tralasciarne altri teneri o buffi. Pekar, le cui condizioni finanziarie sono sempre state precarie, lotta contro la malattia nonostante la difficoltà di mantenere la famiglia e la paura di perdere la casa. Non ci sono momenti di eroismo, né discorsi coraggiosi, solo persone terrorizzate che cercano di tirare avanti.

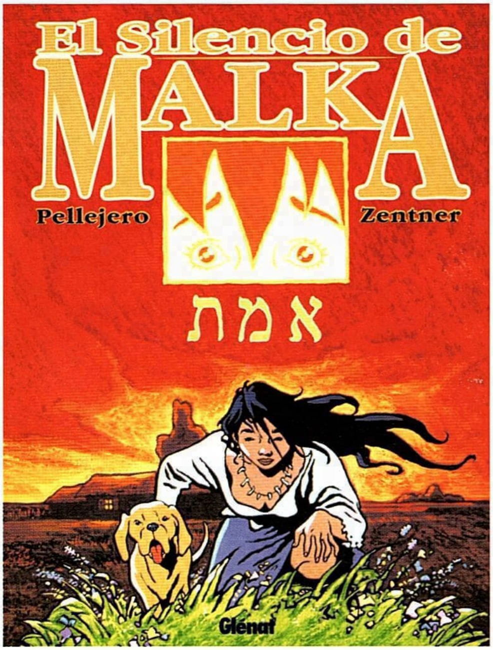
Dal punto di vista del disegno, *Our Cancer Year* è un vero trionfo, merito dell'illustratore Frank Stack (più noto come il fumettista underground Foolbert Sturgeon), vecchio amico di Pekar che aveva già contribuito alle pagine di *American Splendor*. Lo stile di Stack ha sempre preferito l'effetto immediato dello schizzo, ma qui sembra riuscire a esprimere empatia per lo stato di salute di Pekar, con un segno che pare arrivare sulla tavola senza l'intermediazione di alcuna bozza. Facendo parallelismi tra la sua esperienza e la Guerra del Golfo che si stava svolgendo in quel momento, Pekar costruisce un'opera dall'intensità emotiva unica. **FJ**


OUR CANCER YEAR
HARVEY...FORGET ABOUT THE GROCERIES, HONEY, LET'S GET YOU INSIDE FIRST.
BY HARVEY PEKAR AND JOYCE BRABNER
ART BY FRANK STACK

Il silenzio di Malka 1994

Jorge Zentner Rubén Pellejero

Titolo originale *El Silencio de Malka*
Prima edizione Glénat España (Spagna)
Autori Zentner (Argentina, 1953); Pellejero (Spagna, 1952) **Genere** Fantasy, Drammatico



Altre opere di Rubén Pellejero
Un Peu de Fumée Bleue
Âromm
Dieter Lumpen
Monsieur Griffaton
Taboo

Il silenzio di Malka è incentrato sulle famiglie ebreo-ucraine della Bessarabia che, sul finire del diciannovesimo secolo, emigrarono in Argentina per sfuggire ai pogrom in corso in Russia, stabilendosi nella provincia agricola di Entre Rios, nella parte orientale del paese (quella dei nonni dello sceneggiatore fu una di queste famiglie). L'eroina del titolo, Malka, una ragazzina dai capelli rossi, funge da filo conduttore tra i cinque capitoli di cui si compone questo fumetto di ottantadue pagine. Zentner aggiunge al contesto storico un elemento appartenente al folklore ebraico: la leggenda del Golem. Zelik, lo zio di Malka, in perenne difficoltà economiche da quando si è stabilito in Argentina, è convocato dal profeta Elia. Questi chiede a Zelik di creare un Golem di fango, spiegandogli che questi diventerà un uomo. Le cose si complicano quando Rosita, la nipote di Tomasa la guaritrice, si innamora del Golem vivente.

"Un libro emotivamente speciale. Era la mia storia famigliare..."

Jorge Zentner

Il ben documentato soggetto di Zentner si sposa armoniosamente con i disegni di Rubén Pellejero, qui leggermente più stilizzato che in precedenti opere e con una colorazione particolarmente curata. *Il silenzio* è infatti il primo lavoro in cui Pellejero ha applicato il colore direttamente sulle tavole. Queste, del resto, meritano un particolare plauso per la spettacolarità di alcune sequenze, su tutte quelle del sogno di Malka prima di lasciare l'Argentina e la disperata ricerca di un dottore da parte del Golem. Il capitolo finale, che ci presenta una Malka ormai donna, propone un attendibile ritratto della Buenos Aires del 1920. *Il silenzio di Malka*, tra i tanti premi, si è aggiudicato anche l'Alph-Art di Angoulême come migliore opera straniera. **AM**

Piratas do Tietê e Outras Barbaridades 1994

Laerte Coutinho

Laerte Coutinho, tra i principali fumettisti brasiliani, ha avuto successo sin dagli anni Settanta. Il suo celebre *Piratas do Tietê* apparve per la prima volta nel 1980 in un Brasile governato dai militari, un periodo in cui i fumetti erano per lo più umoristici, infarciti di satira politica. Molti fumettisti non sopravvissero all'avvento della democrazia nel 1985, visto che la politica era stato il solo soggetto che avevano saputo affrontare.

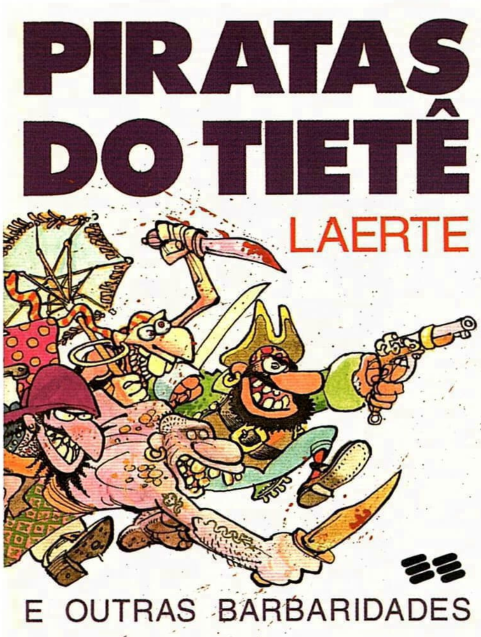
L'opera di Laerte, invece, conobbe una fioritura quando si diffuse la stampa libera per la quale tanto si era battuto. L'autore è tra i pochi vignettisti brasiliani il cui lavoro ha guadagnato in qualità e in reputazione, e che ha saputo portare la sua striscia a risultati mai visti prima. Ha creato personaggi sempre più folli, e il suo umorismo

"– Padre, aiuto!
– Di' dieci Ave Maria e prendi un barile di rum..."

acido continua ancora a colpire come un'arma spietata. *Piratas do Tietê e Outras Barbaridades* è una raccolta di storie originariamente pubblicate sulla rivista *Circus*. I racconti ruotano attorno a un gruppo di irriverenti pirati che derubano e torturano chiunque incontrino sulla propria strada, e per puro divertimento. Sono aiutati dall'abilità dell'autore nel cogliere l'essenza delle cose che sceglie di rappresentare.

Il fumetto di Laerte è ancora oggi popolare, anche se i pirati si sono ormai ritirati. Nel frattempo, sono riusciti a divertirsi persino con dei lupi mannari, e si sono mostrati spassosamente suscettibili di fronte alla poesia. Laerte ha adattato la striscia per il cinema nel 2003. Le altre storie della raccolta mostrano un autore che non è stato con le mani in mano negli anni Novanta. Queste brevi e affilate storie, pluri-premiate e disegnate con maestria, non mancheranno mai di strappare grasse risate. **CB**

Traduzione titolo in italiano *Pirati del Tietê e altre atrocità*
Prima edizione Circo Editorial (Brasile)
Autore Brasile (1951)
Genere Umorismo

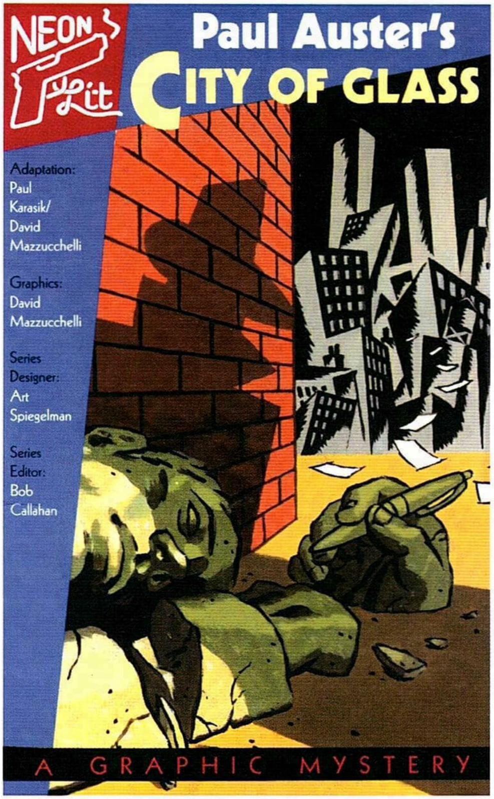


Altre opere di Laerte
Laertevisão
Muchacha
Histórias Repentinas (Storie improvvise)
Los Tres Amigos (I tre amici) con Angeli e Glauco Villas Boas

Città di vetro 1994

Paul Auster e Paul Karasik David Mazzucchelli

Titolo originale *City of Glass*
Prima edizione Avon Books (USA)
Autori Auster (USA, 1947); Karasik (USA, 1956); Mazzucchelli (USA, 1960) **Genere** Noir



"Tutto cominciò con un numero sbagliato..."

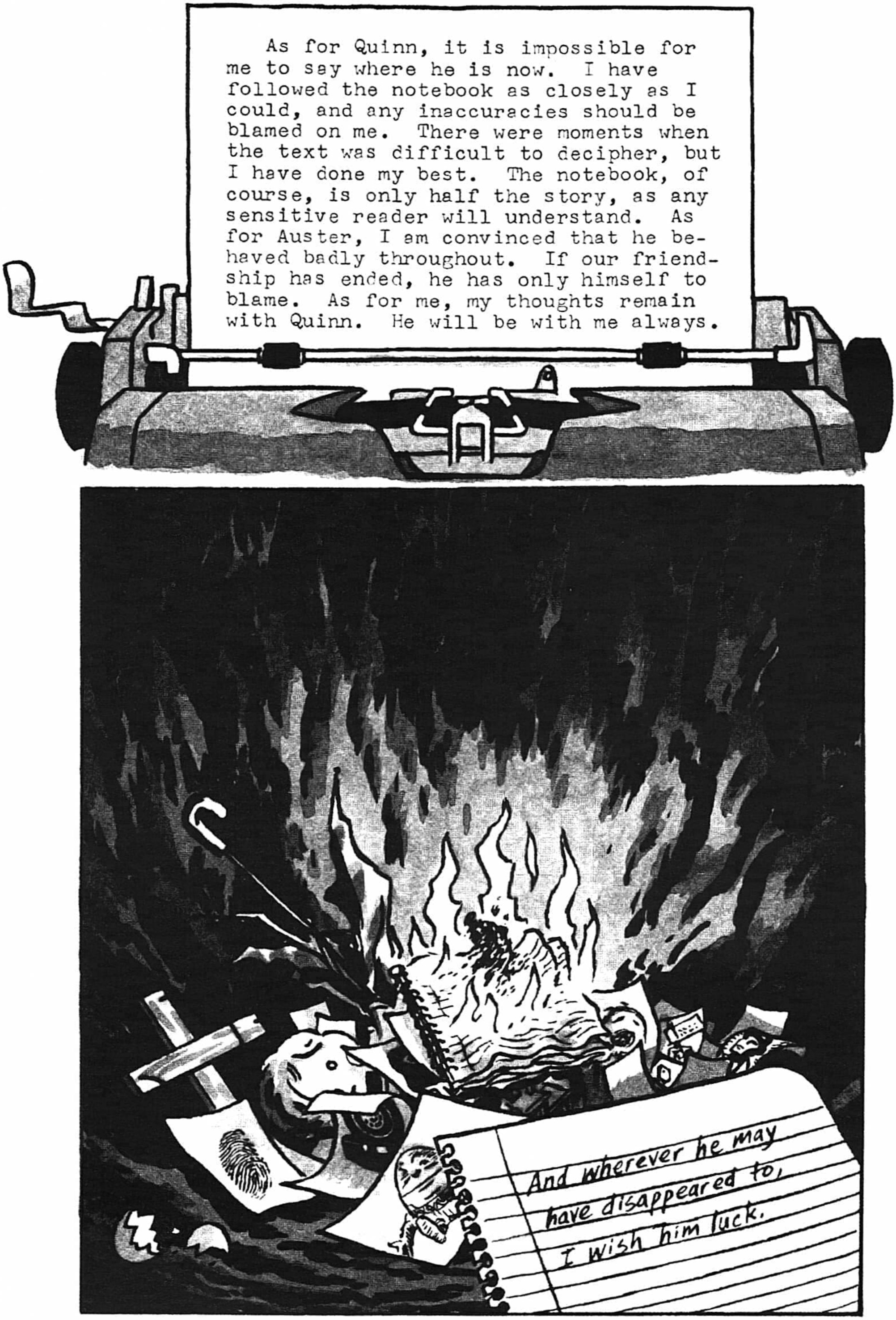
La domanda: perché realizzare un adattamento a fumetti di uno dei romanzi più celebrati degli anni Ottanta? La risposta: per renderlo ancora migliore. Sembra questo l'atteggiamento con cui Karasik e Mazzucchelli si sono rivolti all'acclamato omonimo romanzo noir postmoderno. Le possibilità di fallire erano elevate, visto quanto era giàfosse ambizioso il romanzo, e il loro successo rende quest'opera ancor più stimolante.

Il romanzo originale di Paul Auster, *Città di vetro*, parte della cosiddetta *Trilogia di New York*, racconta la storia di un depresso scrittore di romanzi gialli che, dopo aver risposto per sbaglio a una telefonata indirizzata a un investigatore privato chiamato Paul Auster, resta coinvolto in un misterioso caso che riguarda la famiglia di un certo Stillman. Tuttavia non siamo di fronte a un giallo tradizionale, e quando Quinn avvia le indagini, inizia a perdere progressivamente sé stesso. Il racconto esplora le implicazioni psicologiche della perdita, di sé e di altri, e indaga le possibilità del linguaggio, insieme a Quinn che fonde queste ricerche in un'esplorazione della città.

Per Karasik e Mazzucchelli, la questione di rappresentare visivamente un romanzo in cui succede molto poco in termini d'azione, necessitava l'adozione di un approccio completamente nuovo alla tavola a fumetti. Il disegno scarno di Mazzucchelli passa dalla rappresentazione puntuale dei dettagli all'astrazione, rendendo letterali le questioni filosofiche sollevate che strutturano la storia. *Città di vetro* è un'opera profonda, che riflette una reale comprensione del testo d'origine, ma soprattutto una grande padronanza del mezzo espressivo del fumetto.

Il progetto vanta il supporto di un guru del fumetto d'autore come Art Spiegelman e si distingue senza dubbio come uno degli adattamenti a fumetti di romanzi più riusciti di sempre. **BB**

Il romanzo e il fumetto si uniscono alla perfezione. ➡


As for Quinn, it is impossible for me to say where he is now. I have followed the notebook as closely as I could, and any inaccuracies should be blamed on me. There were moments when the text was difficult to decipher, but I have done my best. The notebook, of course, is only half the story, as any sensitive reader will understand. As for Auster, I am convinced that he behaved badly throughout. If our friendship has ended, he has only himself to blame. As for me, my thoughts remain with Quinn. He will be with me always.
And wherever he may have disappeared to, I wish him luck.

L’autoroute du soleil 1994

"Baru"

Titolo originale *Taiyo Kosoku*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Hervé Barulea (Francia, 1947)
Genere Avventura, drammatico



Altre opere di Baru
Quéqette Blues
Verso l’America
con Jean-Marc Thévenet
Povere nullità
Vive la Classe

Il percorso editoriale di *L’autoroute du soleil* fu veramente insolito. Fu la casa editrice giapponese Kodansha a commissionare questo vasto progetto (più di 400 tavole) all’interno di una sorta di esperimento editoriale: presentare autori europei al mercato giapponese, tramite la pubblicazione regolare sul settimanale per un pubblico maturo *Morning* (all’interno del quale apparve anche *Brillo* di Igort). Questo progetto permise al fumettista Baru di concepire la sua opera indirizzandola a un formato insolito per un autore francese: il graphic novel. Subito pubblicata come libro dall’editore Casterman, fu talmente innovativa e interessante da ricevere il premio come miglior fumetto nel 1996 al festival francese di Angoulême.

Ovviamente il titolo non si distingue solo per questioni di formato. Se questo road movie francese è rimasto da allora una pietra miliare del fumetto, è anche perché sintetizza alla perfezione l’originalità dello stile di Baru, offrendo inoltre un’inequivocabile critica sociale e politica, all’interno di un’efficace rappresentazione della Francia proletaria, messa in atto con acuto senso del movimento e dell’azione.

La storia segue le avventure di due personaggi – Karim e Alexander – uniti dal destino. Karim, un ventiduenne di bell’aspetto di origini nordafricane, è appena stato scoperto a letto con la moglie del leader di un partito di estrema destra. Solo grazie alla pronta reazione di Alexander Karim riesce a fuggire dalle guardie del corpo del marito, che hanno ricevuto l’ordine di ucciderlo. Quello che segue è un concitato inseguimento che porta i fuggitivi in giro per tutta la Francia, una folle fuga che li porta a incontrare personaggi affascinanti, originali e talvolta patetici. Questo esilarante graphic novel mostra un magnifico esempio di dinamicità narrativa e grafica, mentre allo stesso tempo riesce a illustrare casi umani dallo sconcertante realismo. **NF**

Lanfeust di Troy
L'avorio del Magohamoth 1994

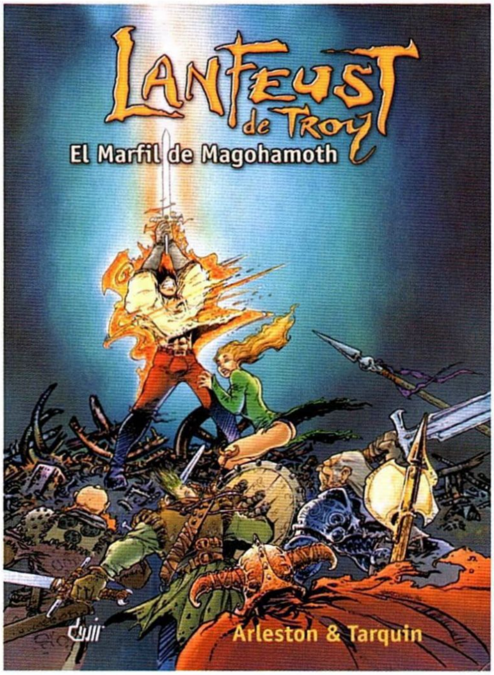
Christophe Arleston / Didier Tarquin

L'Avorio del Magohamoth è il primo degli otto volumi che costituiscono la saga originale di Lanfeust, realizzata tra il 1994 e il 2000. Pubblicata anche in Italia nel 2009, questa serie fantasy ha quindi generato diversi spin-off, su tutti il fortunato prequel *Trolls* di Troy.

Nel mondo di Troy ogni umano dispone di un diverso talento magico di cui fare uso nella propria quotidianità. Il protagonista della serie, Lanfeust, può ad esempio riscaldare i metalli a piacimento, e decide quindi di sfruttare il suo potere come apprendista fabbro. Quando un cavaliere di passaggio gli chiede di ricomporre il suo brando, Lanfeust è affascinato dall'impugnatura dell'arma. Ricavata dall'avorio di un leggendario animale, è in grado di sviluppare poteri illimitati a rarissimi fortunati, tra cui figura proprio il nostro apprendista. Lanfeust si imbarca così per un lungo viaggio accompagnato dal savio Nikoledo e le sue due figlie, C'ian (fidanzata di Lanfeust) e Cixi (che provoca e tormenta costantemente Lanfeust) alla volta del Conservatorio di Eckmul per capire meglio i suoi nuovi poteri. Lungo il cammino i quattro incontreranno innumerevoli ostacoli, mentre la loro ricerca li porta attraverso il coerente ed elaborato mondo di Arleston, abitato da incredibili popolazioni e strane creature, tutte mirabilmente disegnate da Tarquin.

Se l'essenza della letteratura francese riposa sulla tensione tra l'ordine classico e la libertà dell'*esprit gaulois*, allora Lanfeust propende manifestamente verso la seconda. Arleston prende i canoni del fantasy e li distorce all'insegna dei più umili *fabliaux*, o racconti umoristici in versi. Ogni singolo volume è imbottito di giochi di parole, pesanti allusioni, damigelle svestite e bagni di sangue (tenere il conto delle morti violente contenute nel primo volume è quasi impossibile), ma, come nei più felici Asterix di Goscinny, la giocosità linguistica e sottotestuale è ben distribuita. **DN**

Titolo originale *Lanfeust de Troy*
Prima edizione Soleil Productions (Francia)
Autori Arleston (Francia, 1963); Tarquin (Francia, 1967)
Genere Fantastico

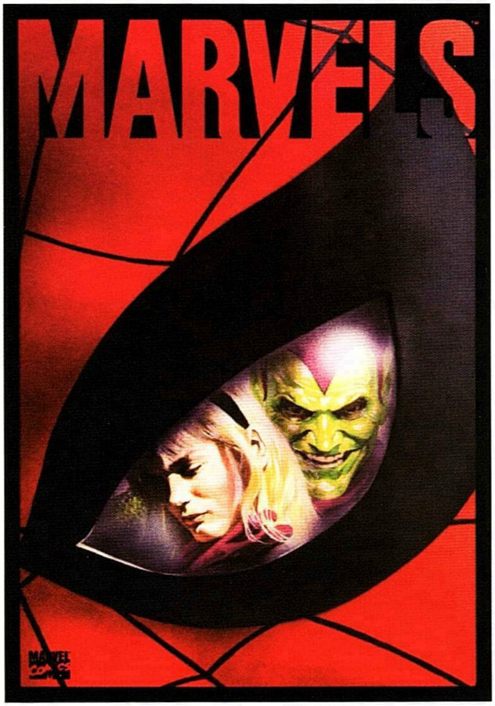


Nella serie *Troy*
Les Conquérants de Troy
Lanfeust Odyssey
Lanfeust des Étoiles
Les Légendes de Troy
Trolls di Troy

Marvels 1994

Kurt Busiek Alex Ross

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Busiek (USA, 1960);
Ross (USA, 1970)
Genere Supereroi



Letture simili
Astro City Kurt Busiek, Alex Ross e Brent Anderson
Justice Jim Krueger, Alex Ross e Doug Braithwaite
Kingdom Come – Venga il Tuo Regno Mark Waid e Alex Ross

Marvels è un graphic novel che rivisita gli avvenimenti principali della storia dell'universo Marvel dal punto di vista del giornalista Phil Sheldon. La trama intreccia in modo intelligente i principali avvenimenti della storia americana e mondiale dal 1939 al 1970 con la storia personale dei supereroi di casa Marvel. Busiek e Ross enfatizzano la stranezza, perfino l'orrore, che la gente comune prova vivendo accanto alle cosiddette "meraviglie", i supereroi. La comparsa dei supereroi indica che il mondo non è più il posto accogliente che era prima – così come accadde storicamente con l'avvento del Nazismo, l'Olocausto e la bomba atomica.

Dal punto di vista artistico *Marvels* è un *tour de force* del visionario Ross, le cui tavole pittoriche ci restitui-

"È con estrema difficoltà che ricordo il me stesso delle origini"

La Torcia Umana

scono la strabiliante vitalità delle fiamme della Torcia Umana, la sinistra apparenza dei mutanti X-Men e anche il primo avvistamento di Galactus. La sceneggiatura – in linea con le storie di supereroi tormentati degli anni Novanta – si focalizza sull'effetto che ha l'esistenza di esseri superiori sulla mentalità e sul benessere psicologico degli uomini e delle donne comuni. Reinventando l'universo Marvel dal punto di vista dello spettatore, Busiek e Ross hanno fornito una brillante via d'uscita al genere supereroistico, impantanatosi nella violenta decostruzione del genere che aveva seguito la pubblicazione di *Batman: Il Ritorno del Cavaliere Oscuro* e *Watchmen*. L'idea di osservare la storia mondiale attraverso la lente dei supereroi ha fornito lo spunto per numerosi fumetti di successo, come *Astro City* di Busiek, *Kingdom Come* di Ross, *DC: La Nuova Frontiera* di Darwyn Cook. **RR**

Nègres Jaunes 1994

Yvan Alagbé

Yvan Alagbé incontra Olivier Marboeuf nei primi anni Novanta; entrambi i giovani sono insoddisfatti dei fumetti presenti sul mercato e condividono il desiderio di esprimersi per immagini. Insieme, nel 1992, mettono in piedi le edizioni Amok. Un loro editoriale ne illustra l'intento: "La nostalgia della propria infanzia sacrifica il potenziale del fumetto nel rapportarsi con il mondo reale, condannandolo ai margini delle sfide contemporanee. Amok intende essere il cuore del confronto della creatività con il mondo che ci circonda".

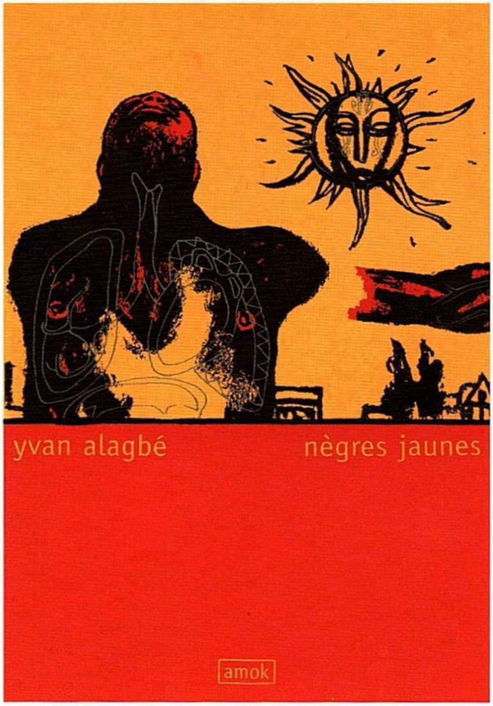
L'antologica *Le Cheval sans Tête* era la loro testata principale, ma pubblicarono anche diversi lavori propri e di altri artisti. La tematica prediletta era l'esperienza dell'immigrazione postcoloniale francese e la storia dei popoli colonizzati. Una prima versione di *Nègres Jaunes* vide la luce proprio su *Le Cheval*, ma fu pesantemente rimaneggiata dall'autore in occasione della pubblicazione in volume, tenendo conto della propria evoluzione artistica. Il suo nuovo stile fa ampio ricorso agli spazi negativi ed è molto più semplice ed elegante. Era, per dirla con le sue parole, molto più rilassato e distaccato, caratteristica importante per toccare argomenti sensibili come il razzismo e lo sradicamento dalla propria terra.

"Volevo fare qualcosa che fosse freddo, non troppo emotivo."

Yvan Alagbé

Un'interessante soluzione narrativa usata da Alagbé è il variare il colore dei personaggi a seconda del razzismo delle persone. Come dire che i protagonisti sono definiti più dall'occhio di chi guarda che da ciò che sono. *Nègres Jaunes* racconta la storia di Mario, un ex-harki algerino schierato con i francesi. Un personaggio miserabile, rifiutato dalla società dei bianchi ma impossibilitato a ridiventare un africano. **ID**

Traduzione titolo in italiano *Negri gialli*
Prima edizione Amok Éditions (Francia)
Autore Francia (1971)
Genere Drammatico

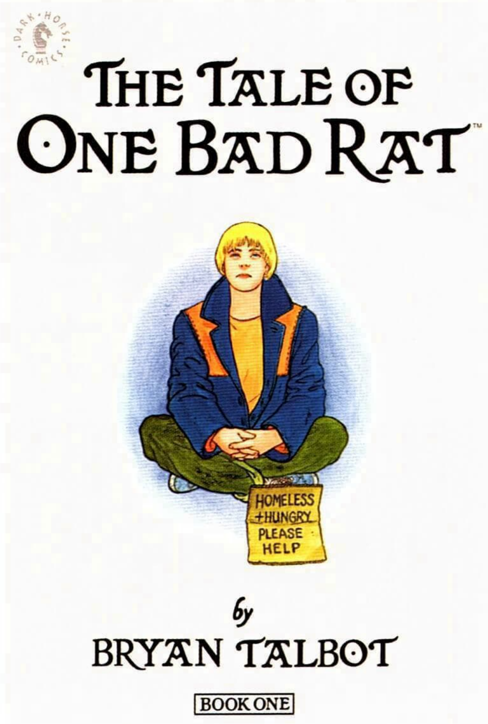


Letture simili
Une Ville un Mardi Olivier Marboeuf
Dyaa Yvan Alagbé
Les Exilées, Histoires Nabile Farès e Kamel Khélif
Qui a Connu le Feu Yvan Alagbé e Olivier Bramanti

La storia del Topo Cattivo 1994

Bryan Talbot

Titolo originale *The Tale of One Bad Rat*
Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autore Gran Bretagna (1952) **Genere** Drammatico
Riconoscimenti Premio Eisner (1996)



Letture simili
Alice in Sunderland Bryan Talbot
Ctrl Alt Shift Unmasks Corruption Autori vari
Psychiatric Tales Darryl Cunningham

La storia del Topo Cattivo è il racconto doloroso, ma in definitiva positivo, di Helen Potter, una ragazzina che fugge da un padre molestatore e da una madre noncurante. Helen, che vive per la strada, priva di autostima, tormentata dagli sconosciuti e fantasticando sul suicidio, si imbarca in un viaggio sulle orme della sua eroina, Beatrix Potter.

Viaggiando verso nord, da Londra al bellissimo Distretto dei Laghi, in compagnia di un gigantesco ratto immaginario, Helen realizza che deve affrontare i suoi demoni e radunare tutte le sue forze per accettare gli abusi subiti e confrontarsi con il suo molestatore.

Fumetto tra i più originali degli ultimi vent'anni, *La storia del Topo Cattivo* parla del superamento dei traumi del passato e funziona come una sorta di manuale di autosostegno tanto quanto il più potente dei drammi. Sin dalla sua pubblicazione, Bryan Talbot ricevette una marea di lettere di vittime di abusi per i quali Helen era stata un'ispirazione. Ma non bisogna per forza aver subito molestie per trarre qualcosa dal libro: vittime del bullismo, di violenze domestiche e di altre forme di abuso potranno trovare aiuto nel viaggio di Helen.

"Eri la persona più importante della mia vita. Il mio idolo. Poi hai cominciato a molestarmi."

Gli abusi sessuali sono un argomento decisamente difficile da affrontare, ma Talbot vi si approccia con una calma e misurata maturità che fa di *La storia del Topo Cattivo* un punto di riferimento. Lo stile chiaro e sicuro delle illustrazioni è deliberatamente ideato per essere accessibile anche a coloro che solitamente non leggono i fumetti, e il viaggio di Helen è stato per molti un viatico per questo medium. *La storia del Topo Cattivo* saràun'esperienza di trasformazione anche per tutti coloro che lo leggeranno. **BD**

Brooklyn Dreams 1994

J. M. DeMatteis Glenn Barr

J. M. DeMatteis ama definire la sua miniserie *Brooklyn Dreams* come un "resoconto autobiografico sottilmente camuffato" del suo ultimo anno alle superiori. È un viaggio personale che usa il personaggio di Carl Santini per cercare risposte sui grandi temi della vita: la famiglia, Dio, il bisogno d'amore e l'inevitabilità della morte. "Credo che la finzione sia una via d'accesso migliore per arrivare alla verità, rispetto al ricordo", ha detto una volta l'autore.

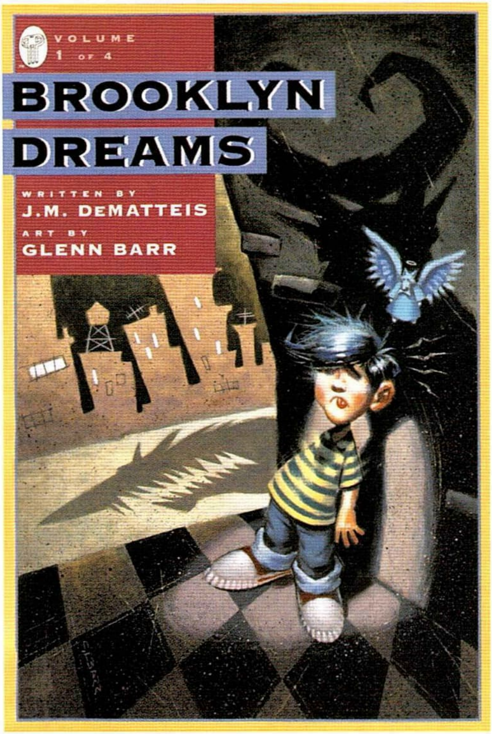
Santini ha vissuto l'infanzia in un quartiere popolare di Brooklyn, a New York, e in veste di narratore ripercorre in *Brooklyn Dreams* i suoi ricordi, rivivendo a freddo alcuni dei momenti fondamentali del suo ultimo anno di liceo, rianalizzati da un punto di vista adulto.

"Vi racconterò alcune bugie sulla mia vita. Chissà? Con un po' di fortuna... potrebbero rivelarsi vere."

Brooklyn Dreams fu inizialmente pubblicato in quattro albi da novantasei pagine dalla Paradox Press, una divisione della DC Comics che si occupava di pubblicare titoli maturi e sofisticati al di fuori del classico universo supereroistico DC. Il fatto che la Paradox alla fine non ce l'abbia fatta a decollare non ha influito sulla buona riuscita di volumi come *Brooklyn Dreams*.

Il racconto ipnotico di DeMatteis, illustrato da Glenn Barr con matita, china e toni di grigio in uno stile deformato che non disdegna un occhio all'Oriente, mostra personaggi talmente realistici e ben definiti che al lettore può sembrare di trovarsi davanti a una storia del tutto vera. Il cane randagio che Santini incontra non è esattamente il suo angelo custode, ma le sue tante digressioni, come la descrizione del melodrammatico padre cattolico italoamericano e della nervosa madre ebrea, traboccano di rabbia e realismo. **BS**

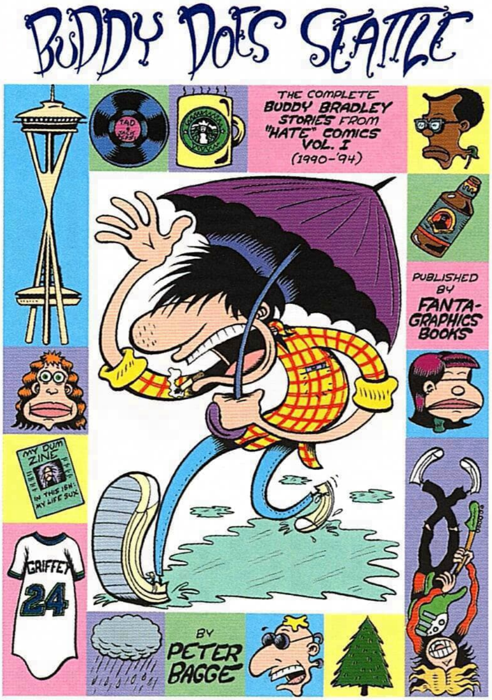
Prima edizione Paradox Press/DC Comics (USA)
Autori DeMatteis (USA, 1953);
Barr (USA, 1958)
Genere Drammatico, autobiografico



Letture simili
Contratto con Dio Will Eisner
Era mio padre Max Allan Collins e Richard Rayner
Seekers into the Mystery J. M. DeMatteis

Buddy Does Seattle 1994

Peter Bagge



Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1957)
Genere Umoristico, realistico
Riconoscimenti Premio Harvey (1991)

"La linea tra umorismo e tragedia è molto sottile, specialmente per me che uso la prima per affrontare la seconda"

Altre opere di Peter Bagge
Apocalisse Ora!
Buddy + Lisa
Hey Buddy!
The Bradleys

Buddy Does Seattle è una raccolta di varie storie tratte dalla serie *Hate* (Odio) di Peter Bagge. Il suo protagonista, Buddy Bradley, è un perdente anche un po' patetico che lascia una famiglia piuttosto ostile per andarsene a stare per conto suo. Se ne va a Seattle, la culla della cultura alternativa degli anni Novanta, dove spera di godersi la vita lontano dalla fastidiosa sorella e dai genitori conformisti. Ma non ha ancora idea di come sia dividere l'appartamento con un gruppo di disadattati. Per non dire del problema di tirare su qualche soldo.

Lo sguardo acuto di Bagge mette a nudo con spietatezza molti aspetti della cultura alternativa dei primi anni Novanta, usando il suo stile di disegno esuberante e caricaturale – uno dei più espressivi e caratteristici che siano in giro – per creare la parodia di una generazione di giovani "alternativi" o aspiranti tali. Ogni cosa è esagerata, dagli occhi scoppiati, alle esplosioni di rabbia delle sue bocche spalancate, fino all'apatia più totale, rappresentata alla perfezione in personaggi che sembrano potersi "sciogliere" in pozzanghere. E oltre al disegno, anche nei dialoghi Bagge è davvero brillante. Bagge fa di tutto per non far perdere la testa a Buddy, nonostante questi si ritrovi a interagire con non pochi scocomerati. Alla fine Buddy si arrende e torna a casa con la coda tra le gambe, dopo una serie di relazioni disastrose con donne bizzarre. L'opera di Bagge è ricca di un umorismo fisico e prorompente, oltre a un'acuta e partecipata critica della cultura giovanile. L'autore si concentra molto sui suoi personaggi e sulle frustrazioni e le insicurezze che sembrano farli scoppiare da un momento all'altro. **FJ**

Maakies 1994

Tony Millionaire

Prima edizione *New York Press* (USA)
Autore USA (1956)
Genere Umorismo
Adattamento Serie TV animata (2007)

Stando alle voci, Tony Millionaire avrebbe creato la prima striscia di *Drinky Crow* (Corvo Brillo), che mostrava "un piccolo uccello ubriaco che si faceva saltare le cervella", su un fazzolettino del bar sotto casa. Il barista gli offriva da bere gratis a ogni nuovo disegno, e questo lo incoraggiò a sviluppare i personaggi finché il *New York Press* non si interessò a lui e gli propose di realizzare una striscia regolare. Inserì quindi il Corvo Brillo nel surreale mondo di *Maakies*, e fu un successo.

All'inizio degli anni Novanta Millionaire sembrò apparire dal nulla. Una voce matura e spregiudicata, con a disposizione un cast di personaggi grotteschi, resi in uno stile realistico e al contempo disturbante. Molte delle strisce di *Maakies* hanno per protagonista Zio Gabby, una scimmia ubriacona e l'altrettanto alcolizzato Corvo Brillo, impegnati in conversazioni assurde, o che a volte semplicemente vomitano copiosamente. Altre strisce introducono nuovi personaggi e sono ambientate su quella che sembra una nave pirata, equipaggiata di una serie di bizzarri e disgustosi individui.

Maakies è un fumetto anarchico e Millionaire è sempre pronto a stupire, ad esempio con vignette disegnate da membri della sua famiglia (ovviamente per primi i figli, con scarabocchi infantili), o invitando altri fumettisti come disegnatori ospiti. Il suo stile è un mix di influenze del passato; il segno è ruvido, denso e deciso. La costruzione della tavola include spesso piccolissime e sottili strisce supplementari sotto a quella principale, mostrando come l'autore sappia gestire il mezzo con un'ampia gamma di risorse, sempre pronto a stupire e provocare. **FJ**

Monster 1994

Naoki Urasawa

Titolo originale *Monsuta*
Prima edizione *Big Comic Original* (Giappone)
Autore Giappone (1960)
Genere Thriller

Nella Düsseldorf del 1986, un giovane e brillante chirurgo giapponese, Kenzo Tenma, salvò la vita al giovane Johann. Il ragazzo era un rifugiato, sopravvissuto al misterioso massacro di una famiglia. Il bambino però era sparito non appena conclusa l'operazione e i tre colleghi di Tenma erano stati inspiegabilmente assassinati. Nove anni dopo, Tenma ricopre un'importante carica in un grande ospedale, e finisce per imbattersi nuovamente in Johann. Le circostanze sono sanguinarie e l'incontro breve, ma dura quanto basta perché egli capisca che alla base di questi tragici eventi c'è il ragazzo.

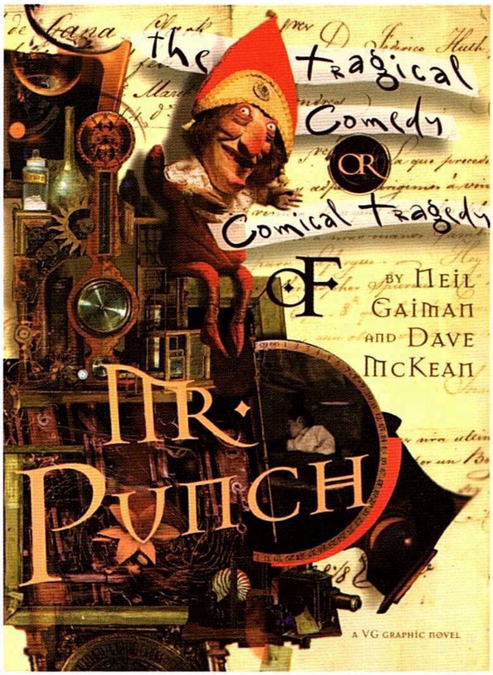
È qui che entra in scena l'investigatore Heinrich Runge; un uomo metodico, determinato, convinto che Tenma sia il responsabile di tutti quei delitti. Costretto a scappare, il dottore decide di rintracciare Johann, sua unica speranza di dimostrare la propria innocenza. Inizia dunque un'incredibile caccia all'uomo tappezzata di ulteriori omicidi e messaggi oscuri che avvertono Tenma dell'imminente arrivo di Monster, qualcosa che nessuno sarà in grado di fermare.

Pubblicato serializzato su rivista per sette anni e raccolto in diciotto volumi, *Monster* rappresenta un punto di svolta nella recente storia del fumetto giapponese. Complesso e ricco di sfumature, questo thriller possiede una brillante struttura narrativa che ha le proprie radici negli angoli più bui della recente storia europea e nelle fantasie totalitarie che in essa si sono sviluppate. Ospita numerosi personaggi e tematiche, tra le quali eugenetica, paranoia, teorie cospirative, manipolazioni e le perversioni della scienza. **NF**

La tragica commedia o comica tragedia di Mr. Punch 1994

Neil Gaiman Dave McKean

Prima edizione Gollancz (Gran Bretagna)
Autori Gaiman (Gran Bretagna, 1960); McKean (Gran Bretagna 1963) **Genere** Fantastico
Adattamento Dramma radiofonico (2005)



Letture simili
Batman: Arkham Asylum Grant Morrison e Dave McKean
Cages Dave McKean
Signal to Noise Neil Gaiman e Dave McKean
Casi Violenti Neil Gaiman e Dave McKean

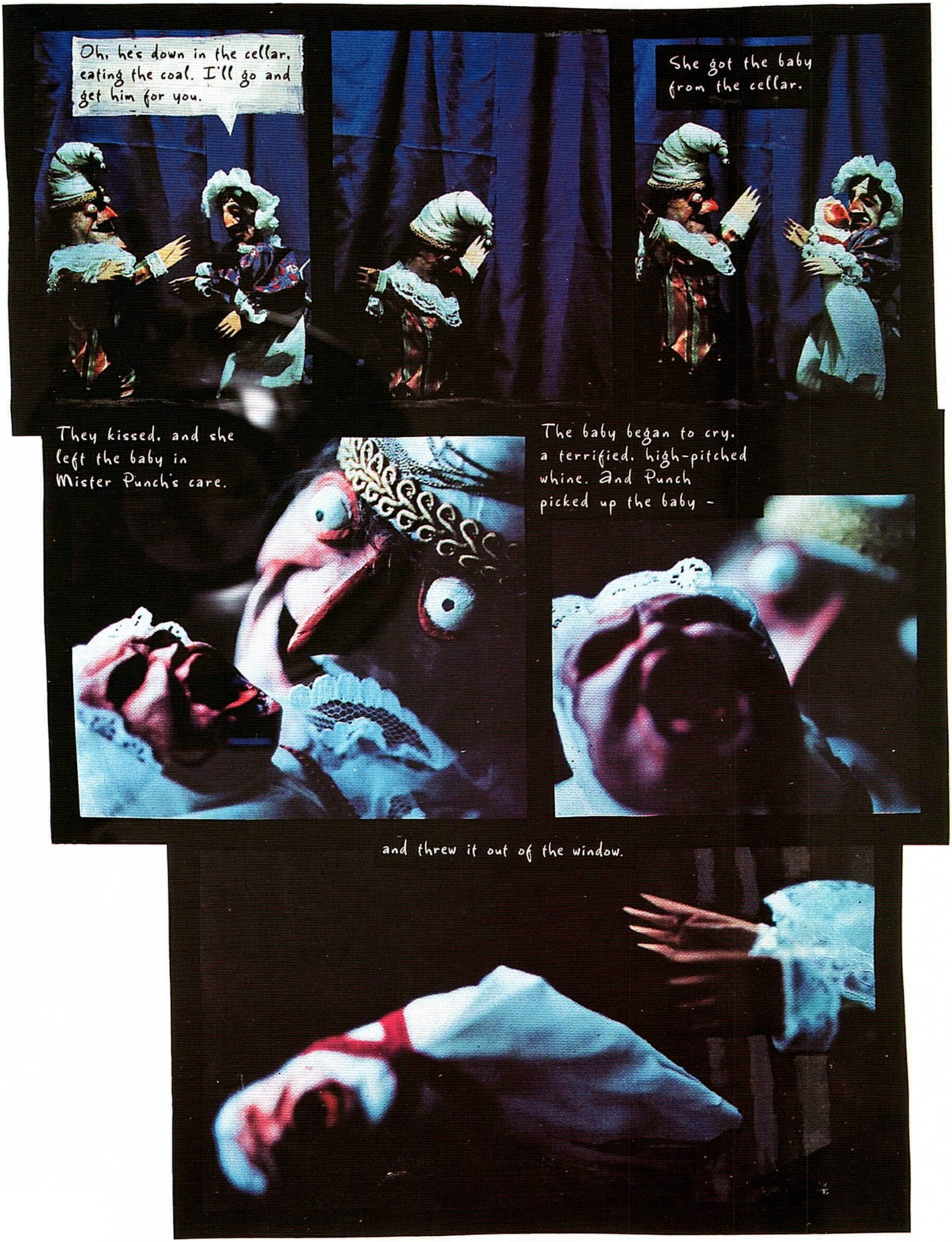
Come già indica il titolo completo del graphic novel, *Mr. Punch* è un'opera ardua da classificare. In apparenza, la storia segue i ricordi del narratore, dei suoi viaggi al mare a casa dei nonni e del suo incontro con un sinistro burattinaio specializzato nelle marionette britanniche di Punch e Judy. Oltre a esperienze più comuni come la pesca sulla spiaggia, vengono introdotto elementi più bizzarri come un nonno malato di mente, un prozio gobbo, una sirena in un luna park e una gravidanza indesiderata.

La storia procede in parallelo con il racconto popolare di Mr. Punch, l'archetipo dell'imbroglione. Il volume è uno dei lavori nati dalla collaborazione tra Gaiman e McKean tra la fine degli agli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, all'origine di alcune delle opere più innovative e affascinanti della storia del fumetto. Il loro primo graphic novel *Casi violenti* era incentrato sui ricordi frammentati che un ragazzo ha di suo padre, un osteopata che ha curato Al Capone. I temi introdotti in *Casi violenti* vengono ripresi e sviluppati anche in *Mr. Punch*. Come molti dei lavori scritti da Gaiman, *Mr. Punch* verte sulla memoria e sulla natura inaffidabile dei ricordi. Anche in questo caso il tema dei segreti "dimenticati" di famiglia contiene alcuni tipici elementi gotici.

> *"Lo spettacolo più grande, antico e saggio che ci sia: la comica tragedia, la tragica commedia di Mr. Punch."*

La storia si sposa in modo impeccabile con le tavole di McKean, a volte stridenti e frastornanti, in uno stile più debitore del design grafico e delle avanguardie artistiche che del fumetto tradizionale (come è possibile vedere nelle sue straordinarie copertine realizzate per *Sandman*). *Mr. Punch* documenta la sinergia perfetta di Gaiman e McKean, e per molti resta la loro opera migliore. **TV**

Fotografie e disegni distorti rappresentano il mondo di Mr. Punch. ➡

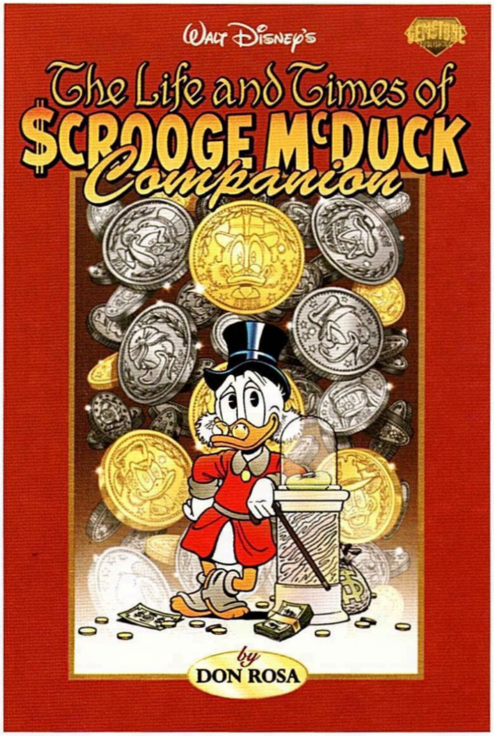


Oh, he's down in the cellar, eating the coal. I'll go and get him for you.
She got the baby from the cellar.
They kissed, and she left the baby in Mister Punch's care.
The baby began to cry, a terrified, high-pitched whine. And Punch picked up the baby -
and threw it out of the window.

La saga di Paperon de' Paperoni 1994

Don Rosa

Titolo originale *The Life and Times of Scrooge McDuck*
Prima edizione Gladstone Publishing (USA)
Autore USA (1951) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Eisner (1995)



"La ragione principale per cui accettai questo compito fu il piacere di svolgerlo."

Don Rosa

Dopo il successo della serie televisiva *Duck Tales*, la Disney sentì il bisogno di una storia cronologica su Zio Paperone. Carl Barks aveva concepito il personaggio nel 1947, creando le sue storie prima che l'idea di continuity divenisse comune nei fumetti. Per più di vent'anni i riferimenti al passato di Zio Paperone furono inseriti, il più delle volte come intermezzi, quando faceva comodo all'autore, per poi essere accantonati.

In mani meno abili, la catalogazione della vita di Paperone sarebbe potuta essere un esercizio sterile, ma l'incarico fu affidato a Don Rosa, da molti considerato l'erede di Barks. Le sue storie risultarono ben documentate, inventive e accattivanti, i suoi disegni espressivi e spiritosi. Rosa cominciò col classificare le storie di Barks come un canone e con l'ignorare quelle di autori meno dotati, per poi comporne i dettagli in un'epopea in dodici parti.

Lungo la serie Paperone, da giovane papero che guadagna il suo primo decino a Glasgow, diviene l'acido avaraccio che Paperino incontra decenni dopo. Le sue avventure in giro per il mondo comprendono i primi incontri con la Banda Bassotti, Archimede Pitagorico e famiglia, Cuordipietra Famedoro. Rosa rivisita i momenti salienti della vita di Paperone, intrecciando ad essi storie originali e costruendo l'albero genealogico dei Paperi. Il successo della *Saga* generò altri racconti sul passato di Paperone, in cui l'autore continuò a inserire personaggi ben noti. Tali storie furono pubblicate nella raccolta *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*.

Pur non avendo raggiunto la sterminata produzione di Barks, Rosa ha creato un significativo corpus di opere prima del suo ritiro nel 2007. Rosa ha anche raccontato del peggioramento della vista, e accusato l'editore americano di corrispondere bassi compensi, oltre a non pagare i diritti d'autore per storie vendute in milioni di copie nel mondo. **FP**

Starman 1994

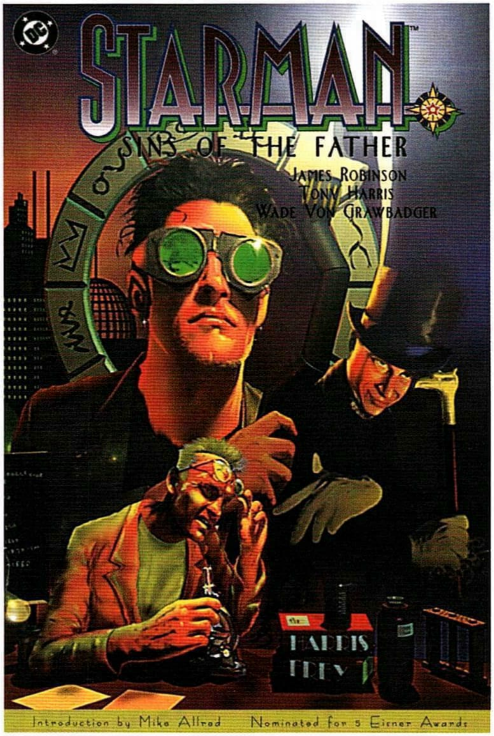
James Robinson Tony Harris

L'universo dei supereroi della DC è costruito sul concetto di eredità, sull'idea che le dinastie di eroi passino con orgoglio il mantello alle generazioni successive. *Starman* di Jack Knight rappresenta una premeditata ribellione alla tradizione. Figlio dello Starman della Golden Age ed esempio dell'eroe restìo, Jack è più interessato a racimolare cianfrusaglie per il suo negozio che al passato eroico del padre. Solo dopo che suo fratello Davi viene assassinato per una vendetta nei confronti della famiglia Knight, Jack si accolla rassegnato il nome, ma non il costume, di Starman.

A differenza delle tradizionali narrazioni senza fine sui supereroi, *Starman* venne pubblicato per oltre sette anni come serie autoconclusiva, con un inizio e una fine. Ciò permise all'autore James Robinson di preannunciare eventi con un anticipo di mesi, a volte anche di anni. Il sentore di qualcosa di complesso e ben congegnato si va ad aggiungere all'intero arco di storie, rendendole narrativamente superbe. L'assunto che la continuity arricchisca piuttosto che sovraccaricare la narrazione è evidente nel momento in cui Robinson modella avvincenti e accessibili sottotrame a partire da oscuri dettagli della storia della DC. Anche l'ambientazione, Opal City, va considerata a pieno diritto un memorabile personaggio di contorno, con le sue bellissime decorazioni Art Déco dell'artista Tony Harris, e i suoi retroscena.

Oltre all'ovvio supereroismo, il mix di temi di *Starman* è eclettico come il negozio di oggettistica di Jack. Si parla di oggetti di modernariato, di cultura popolare, dell'emozione davanti a un raro articolo da collezione, così come di impegni, di famiglie e dei sacrifici che si fanno per onorarli. Ma più di tutto si parla di un uomo, inizialmente sprezzante verso il mondo dei supereroi, che scopre il suo innato eroismo, il senso di responsabilità, fino a comprendere l'importanza del lignaggio di Starman. **AO**

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Robinson (Gran Bretagna, 1963); Harris (USA, 1969)
Genere Supereroi

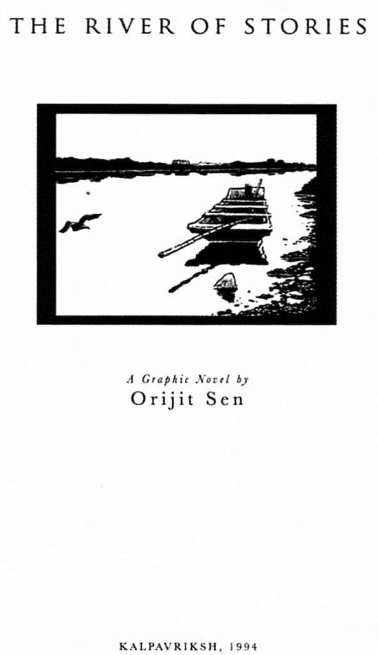


"Non sono un eroe. Per niente. E ancor meno… di sicuro… sono Starman."

The River of Stories 1994

Orijit Sen

Prima edizione Kalpavriksha (India)
Autore India (1962)
Genere Drammatico, realistico
Influenzato da La crisi della valle del Narmada



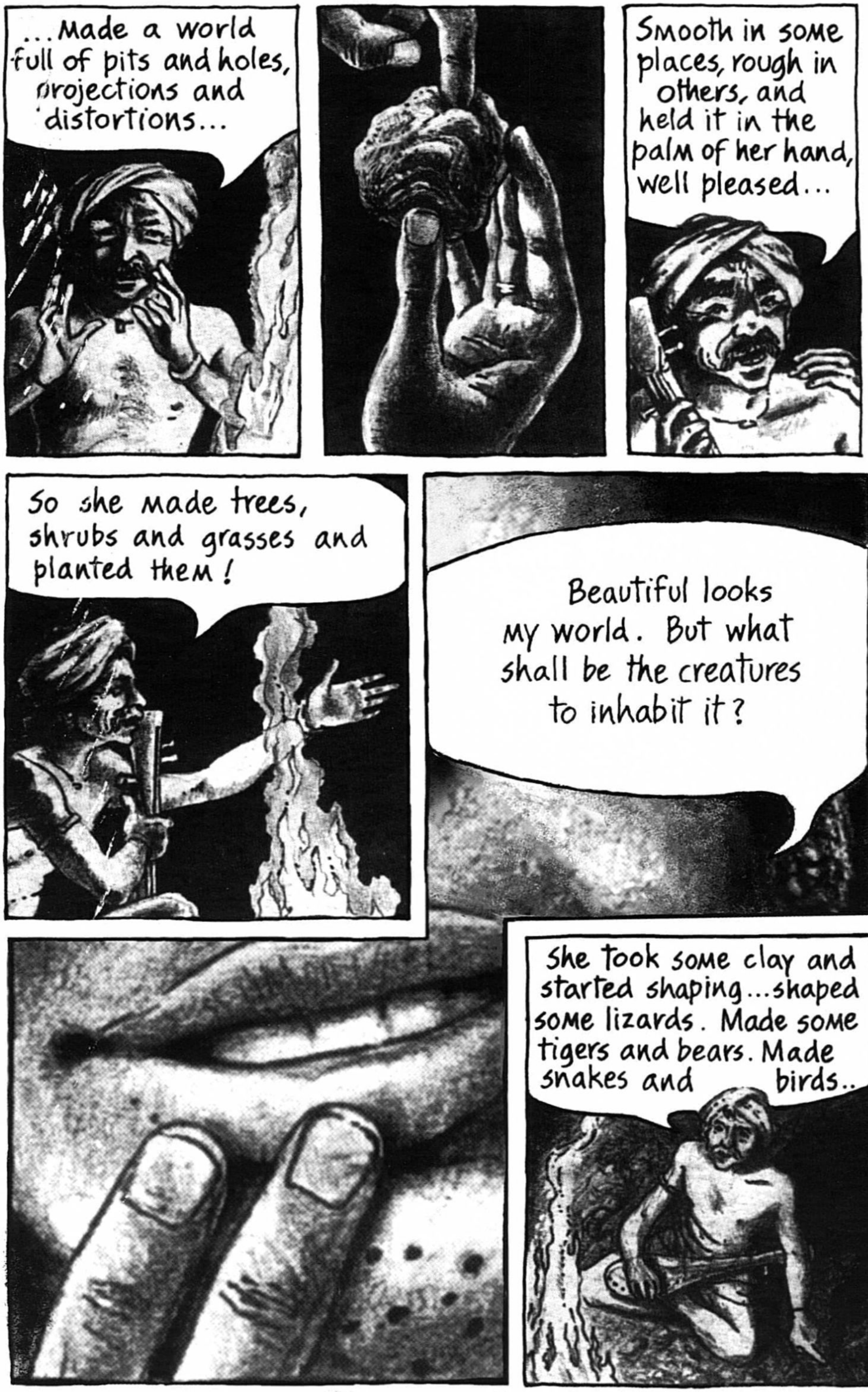
"Queste dannate tribù scelgono sempre di insediarsi nei posti più inaccessibili."

Il primo graphic novel indiano, *The River of Stories* di Orijit Sen, resta un'opera di riferimento per la scena fumettistica indiana nonostante sia finito fuori catalogo sin dall'esaurimento della sua prima tiratura – non a scopo commerciale – nel 1994 da parte della Kalpavriksh, una ONG ambientalista di Nuova Delhi. Questo impressionante graphic novel è il frutto di un finanziamento ottenuto da Sen, un grafico, sulla base della sua proposta di unire parole e immagini per realizzare un resoconto dell'aspro scontro di tribù e abitanti dei villaggi, supportati dagli attivisti sin dal 1989, contro la costruzione della diga di Sardar Sarovar, lungo il fiume Narmada. Ormai in funzione dal 2007, la diga è una delle infrastrutture più controverse della storia indiana, che ha diviso gli esperti, dibattuti tra reale utilità e costi ambientali.

The River of Stories racconta di un ambiente tribale distrutto nel nome del progresso da poteri forti, burocrati, forze dell'ordine e politici, e di come gli abitanti locali si siano uniti a gruppi di protesta come il Narmada Bachao Andolan. È un racconto ammonitore, inascoltato, rivolto a un'India che stava per essere travolta dal capitalismo.

L'autore mette in chiaro che non ha mai voluto che *The River of Stories* mostrasse ogni lato della questione. È da attivista, più che da giornalista, che Sen visitò la valle del Narmada, intenzionato a radicare il proprio lavoro nel vero tessuto culturale del luogo, trascorrendo settimane a fare schizzi e a parlare con le persone che presto sarebbero state scacciate dalle proprie terre. La visione semplicistica della politica e la romanticizzazione dell'economia preindustriale fanno di *The River of Stories* una sorta di opera di propaganda. Tuttavia il suo realismo pittoresco, arricchito da intermezzi lirici sui miti tribali della creazione, e inserito in una narrazione densa e mai forzata, per quanto in una forma convenzionale, fa del libro un appassionato appello alla preservazione ambientale e alla necessità di celebrare stili di vita alternativi. **HS**

Un immaginario fotorealistico aiuta la trasmissione del messaggio. ➡


...Made a world full of pits and holes, projections and distortions...
Smooth in some places, rough in others, and held it in the palm of her hand, well pleased...
So she made trees, shrubs and grasses and planted them!
Beautiful looks my world. But what shall be the creatures to inhabit it?
She took some clay and started shaping...shaped some lizards. Made some tigers and bears. Made snakes and birds..

Watashitachi wa hanshoku shite iru 1994

"Shungicu Uchida"

Traduzione titolo in italiano *Ci stiamo riproducendo*
Prima edizione Bunkasha (Giappone)
Autore Shigeko Uchida (Giappone, 1959)
Genere Autobiografia

La versatile Shungicu Uchida è autrice di fumetti e artista, scrittrice, cantante e protagonista della cultura pop. I suoi stravaganti lavori a fumetti sono di difficile classificazione. *Watashitachi wa hanshoku shite iru* è una serie semiautobiografica in cui gravidanza, maternità e le varie scomodità e piaceri dell'attesa sono illustrati con simpatia, sarcasmo, onestà e realismo psicologico.

È una delle opere più fresche e divertenti della Uchida, e possiede una inconfondibile attenzione per le questioni politiche legate alla sessualità. Iniziato nei primi anni Novanta, dipinge un femminismo che va a braccetto con la maternità, un vero ideale per le donne in carriera di quel decennio. La protagonista – single, determinata e ambiziosa – vuole crescere il proprio figlio mentre è impegnata anche nella sua scalata sociale. Appena prima del parto e subito dopo, la vediamo impegnata con scadenze di lavoro, eppure la sua vita completamente cambiata non le risparmia dilemmi scoraggianti, ansia da prestazione e dubbi esistenziali, affrontati in una narrazione fortemente autoironica. Il suo fidanzato (e padre del bambino) è innegabilmente un personaggio lineare, ordinario, ma il suo comportamento da genitore è talmente stereotipato da renderlo un'ottima controparte nella storia.

Il disegno della Uchida è disinvolto, sensuale e dettagliato. Le sue figure cartoonesche mostrano un realismo sorprendente e sanno essere sfacciatamente erotiche. *Watashitachi wa hanshoku shite iru* ha raccontato la nascita e l'infanzia dei quattro figli della Uchida, chiamati (nel suo stile stravagante) Alpha, Beta, Gamma e Delta. **TRL**

Journal d'un album 1994

Philippe Dupuy e Charles Berbérian

Traduzione titolo in italiano *Diario di un fumetto*
Prima edizione L'Association (Francia)
Autori Berbérian (Francia, 1959); Dupuy (Francia, 1960)
Genere Autobiografia

Nel 1993 Philippe Dupuy e Charles Berbérian erano già nel giro della *bande dessinée* da un decennio. Il loro era un lavoro a quattro mani, con entrambi impegnati a occuparsi sia del disegno che della sceneggiatura, senza che nessuno si assumesse la titolarità né del primo né della seconda. Il loro talento era riconosciuto e ammirato, ma non avevano ancora partorito il "grande" fumetto necessario a consacrarli. A questo ha provveduto *Journal d'un album*.

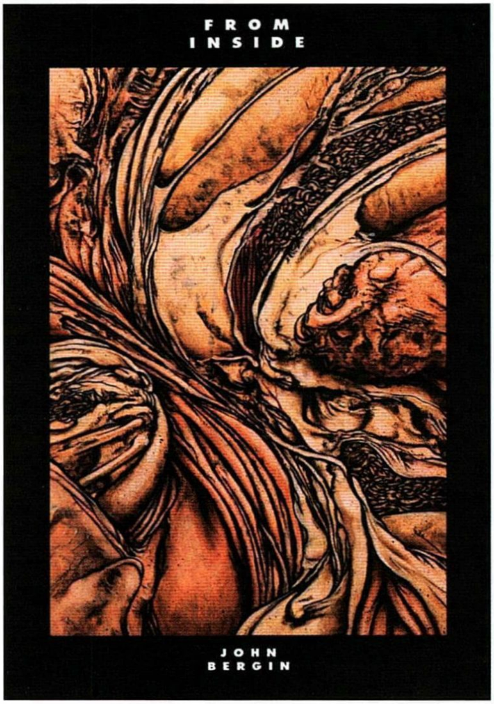
Il progetto in un primo momento era abbastanza semplice: tenere un diario della lavorazione del volume che stavano realizzando – il terzo capitolo di *Monsieur Jean* – durante l'intero processo creativo, giorno per giorno. L'obiettivo era quello di lasciarsi trasportare verso i problemi collegati a quest'ultimo, seguendo le esperienze ora dell'uno ora dell'altro. Mescolando generi e sovrapponendo costantemente fase creativa e "vita reale".

Dupuy e Berbérian non nascondono nulla in questo loro diario: i dubbi, le ansie e gli incidenti di percorso della loro collaborazione, così come il ruolo delle diverse persone che li circondano. Nel corso delle settimane, i toni cambiano: più sardonici e solari quando ai comandi c'è Berbérian, più cupi e introspettivi quando subentra Dupuy. Sofferente per la perdita di due familiari, Dupuy non cerca di sottrarsi alle difficoltà che prova in quel momento, facendo uso dei suoi sentimenti più intimi per alimentare la propria narrazione. Il risultato è un lavoro di rara onestà, che colpisce con la sua alternanza di leggerezza e serietà. Ma soprattutto mette bene in evidenza le possibilità del genere autobiografico a fumetti. **NF**

From Inside 1994

John Bergin

Prima edizione Kitchen Sink Press (USA)
Autore USA (sconosciuto)
Genere Fantascienza
Adattamento Film d'animazione (2008)



Questo fumetto è stato paragonato al romanzo di Cormac McCarthy *La strada*, una visione infernale con tanto di enormi spargimenti di sangue. Nel graphic novel espressionista post-apocalittico *From inside* di John Bergin, una donna incinta vede il marito morire durante un'esplosione nucleare, prima di fuggire su un treno pieno di grotteschi sopravvissuti tra le rovine di una terra bruciata. Il treno, una fermata dopo l'altra, passa di devastazione in devastazione, come un viaggio di anime dannate destinate a un approdo sconosciuto.

La donna, che funge da scioccata narratrice, è sorvegliata da un uomo misterioso coperto di bende, e da un cane con un teschio al posto della testa. Tutto questo è solo un sogno, pensa, ma ogni volta che si risveglia scopre che la maggior parte degli orrori sono reali. È inoltre confusa sulla nascita imminente del figlio, incapace di conciliare la nuova vita con il rapido avvicinamento della morte per tutto il mondo intorno a lei.

La visione oscura di Bergin di questo viaggio, dipinto nei toni del rosso e del marrone, evoca il sangue, il decadimento e il fuoco con la chiarezza surreale di un libro illustrato per bambini: una favola, ma decisamente per adulti. Talvolta scioccante, in realtà si tiene a freno, non andando troppo a fondo come ci si potrebbe aspettare da simili racconti di fantascienza drammatica. Scritto in uno stile minimalista, può sembrare distaccato e claustrofobico, ma c'è sempre speranza sufficiente per invogliare i lettori a girare la pagina successiva. Intenso ed esplicito, si rivela un'esplorazione dell'angoscia esistenziale e della precarietà umana. **TRL**

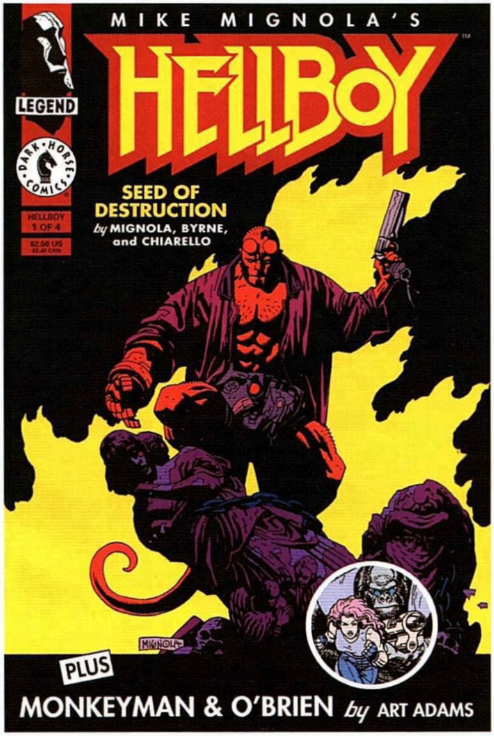
"Sto viaggiando per il mio bambino… Ma le mie mani si stanno sciogliendo."

Letture simili
Blame! (*Buramu!*) Tsutomu Nihei
Bonesaw John Bergin
***Dragon Head* (*Doragon Heddo*)** Minetaro Mochizuki
Panorama of Hell Hideshi Hino
Il Corvo James O'Barr

Hellboy
Il seme della distruzione 1994

John Byrne Mike Mignola

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autori Byrne (USA, 1950);
Mignola (USA, 1960)
Genere Horror, avventura



Letture simili
B.P.R.D. Mike Mignola e Guy Davis
Death Note Tsugumi Ohba e Takeshi Obata
The Goon Eric Powell

L'ossessione di Mike Mignola per miti e mostri potrebbe essere sorta quando, ancora scolaro, la sua mente impressionabile fu segnata dalle illustrazioni ricche di dettagli di una copia del *Pilgrim's progress* di John Bunyan del 1673. Scrittore ancora alle prime armi nel 1994, Mignola decise di mantenere il segreto sulle origini di Hellboy finché non si fosse sentito pronto a raccontarle. Tutto ciò che apprendiamo è che il 23 dicembre 1944, in una enorme palla di fuoco in una chiesa inglese a East Bromwich, un bambino di colore rosso vivo si materializza per la prima volta sulla Terra. Ha zoccoli caprini, corna mezzo segate, coda biforcuta e un'enorme mano destra fatta di pietra.

Arriva nel luogo in cui alcuni nazisti stanno cercando di evocare antichi mostri per aiutarli nella loro causa, un complotto sventato da una banda di investigatori che adotta lo strano piccoletto dandogli il nome di Hellboy. Cresciuto in una base militare nel New Mexico e ottenuto nel 1952 lo status onorario di essere umano dalle Nazioni Unite, Hellboy entra infine nello staff dell'Ufficio per la ricerca e difesa del paranormale.

"Quando mi arrabbio faccio cose stupide. Come caricare a testa bassa in una stanza buia come la pece."

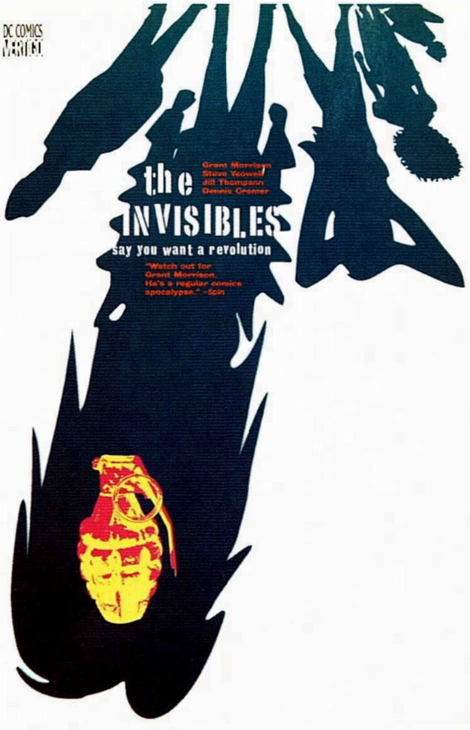
Mignola ha voluto mantenere semplice il concetto: un demone ganzissimo, che combatte contro i mostri. Con tocco coreografico, Mignola orchestra colori e neri creando un effetto simile a una vetrata colorata. La sua abilità come scrittore, dal primo albo – scritto con l'aiuto di John Byrne – in poi è decollata, e ha preso subito dopo a riscrivere i propri testi per renderli meno piani, più deliberatamente coincisi, e anche un po' graffianti. Attingendo dalle amate storie di folclore popolare per le trame, il fumettista era in cerca di una voce e una sua identità personale. **PG**

Il mistero delle origini di Hellboy stuzzica tanto il personaggio quanto i lettori. ➡


I HAVE HAD IT WITH YOU!
MAYBE YOU WERE TELLING THE TRUTH, MAYBE IT WAS YOU WHO BROUGHT ME TO EARTH.
BUT I DIDN'T ASK TO COME, AND I DON'T OWE YOU FOR THE FAVOR!
THINK, CREATURE! THINK!
IF YOU KILL ME YOU WILL NEVER KNOW WHO YOU ARE!
YOU WILL NEVER UNDERSTAND THE POWER INSIDE YOU.
YEAH, YOU'RE RIGHT.

The Invisibles 1994

Grant Morrison / Various



"Salta fuori dal mondo. Salta nel posto che ti ho mostrato, e non cadrai."

Letture simili

Promethea Alan Moore, J. H. Williams III e Mick Gray
Sebastian O Grant Morrison e Steve Yeowell
The Filth Grant Morrison, Chris Weston e Gary Erskine
Zenith Grant Morrison e Steve Yeowell

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autore Gran Bretagna (1960)
Genere Fantascienza
Adattamento Documentario: *Talking with Gods* (2010)

Grant Morrison scrisse *Invisibles* quando era già famoso per la sua sorprendente e metafumettistica rivisitazione di Animal Man e dell'oscuro gruppo di supereroi picchiatelli Doom Patrol, personaggi minori dell'universo DC. *Invisibles* gli diede la possibilità di creare una serie regolare con personaggi originali e di soddisfare pienamente il suo interesse per l'oscuro e l'esoterico. Nello stesso momento Morrison cominciò a definirsi un "mago del caos", tanto da lanciare la serie come un incantesimo internazionale che avrebbe cambiato non solo lui stesso, ma anche il fumetto e, per estensione, tutto il mondo. La serie partì col botto, rompendo una serie innumerevole di tabù con il suo linguaggio diretto, la rappresentazione grafica del crimine e un cast coloratissimo di personaggi attinti dalla controcultura, fra cui girovaghi, terroristi, maghi matti da legare, bambini problematici e un favoloso transessuale brasiliano di nome Lord Fanny.

Inizialmente disegnata dal collaboratore di lunga data di Morrison, Steve Yeowell, la serie fu impregnata di un realismo potente. Più tardi, molti altri artisti della Vertigo, inclusi Jill Thompson, Philip Bond e Duncan Fegred, si unirono alla costruzione di questa viscerale collisione fra storie mezzo "rivelate" e un sistema magico non troppo specificato, quanto improvvisamente e violentemente sperimentato. Nonostante le ultime storie fossero basate su auto indulgenti divagazioni (con la serie che fu portata fuori dal baratro anche da una massiccia campagna dei fans), il genio imprevedibile di Morrison ha mantenuto sprazzi di lucidità fino alla sua amara fine. **JD**

Mutts 1994

Patrick McDonnell

Prima edizione King Features Syndicate (USA)
Autore USA (1956)
Genere Umorismo
Riconoscimenti 5 premi Harvey

Mutts di Patrick McDonnell è uno dei pochi fumetti che fa ancora battere il cuore della sofferente produzione statunitense di strip. In un momento in cui le strisce puntavano solo a precisi obiettivi di target, neanche fossero state assemblate da una commissione di burocrati, *Mutts* rappresentò un piccolo capriccio sulle pagine dei quotidiani.

Lanciata nel 1994, la striscia è minimalista nel senso migliore del termine. I protagonisti sono Earl, un terrier Jack Russell che vive con Ozzie, e il suo vicino gatto Mooch, che vive con Millie e Frank. Raccontato dal punto di vista degli animali, *Mutts*, a differenza di Snoopy di Charles Schulz e Garfield di Jim Davis, non presenta i protagonisti come semplici versioni pelose degli esseri umani. Le battute di spirito sono spesso radicate nella semplicità, ma presentate con impeccabile tempismo comico e con un genuino affetto per i personaggi. McDonnell, che ha scritto un testo critico sulla striscia di altri due beneamati cani e gatti (e topo), ovvero *Krazy Kat* di George Herriman, è uno dei più consapevoli e astuti fumettisti contemporanei. Grande conoscitore di immagini, per le vignette d'apertura della domenica spesso usa i suoi personaggi per parodiare l'arte, dalla grafica punk rock ai dipinti di Johannes Vermeer.

Col passare degli anni, *Mutts* si è espanso al di là del suo cast originale. Le trame si sono fatte sempre più estese, e ogni estate Earl e Mooch visitano i loro amici di Jersey Shore. McDonnell ha usato le sue strip per educare i lettori sul comportamento da tenere con gli animali, celebrando il ruolo che svolgono nella nostra vita. **BB**

Homo Metropolis 1994

Nikoline Werdelin

Prima edizione *Politiken* (Danimarca)
Autore Danimarca (1960)
Genere Parodia
Riconoscimenti Nomination ai premi Eisner (2009)

Nikolin Wendelin ha sempre raccontato la vita dei suoi connazionali con una voce personalissima, mischiando realismo quotidiano e satira pungente sin dal suo debutto come autrice di strisce con *Café* sul quotidiano *Politiken*, nel 1984. Oltre ai fumetti, è anche un'affermata autrice teatrale e, nell'insieme, il suo lavoro può essere visto come un unico ritratto narrativo della Danimarca vista con gli occhi della sua gente.

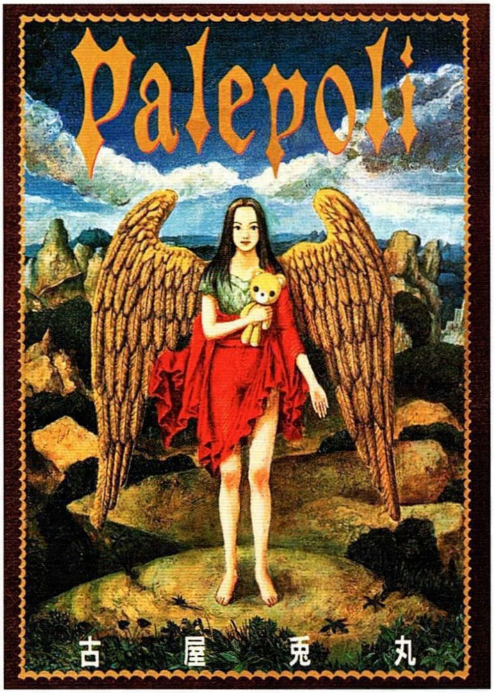
Café si concluse nel 1988, ma *Homo Metropolis*, lanciato su *Politiken* nel 1994, ne fu essenzialmente la continuazione sotto con un altro titolo. Influenzato dall'esempio di Jules Feiffer, Gérard Lauzier e Claire Brétecher, *Homo Metropolis* è una striscia di ampio respiro con un vasto cast di personaggi, che ha catturato con efficacia lo spirito borghese di una nazione privilegiata e tradizionalista, fiorita durante quello che fino a poco tempo fa era parso un boom economico senza fine.

La Werdelin si distingue per la sua sensibilità verso il vernacolo contemporaneo e per l'attenzione al ritmo della lingua parlata, inserito abilmente in un numero variabile di vignette quotidiane. Il disegno è la sua debolezza, ma nel corso degli anni è comunque riuscita a migliorare i propri canoni, modellando certe linee ineleganti in ritratti crudi e freddi dei suoi connazionali, talvolta spiazzanti per la loro franchezza. La freddezza che sa raggiungere la Werdelin è stemperata da un umorismo rigoroso che dona al suo sguardo una rara chiarezza. La sua è un'ottica chirurgica più che nichilista; un'osservatrice della gente, tanto acuta da scrivere e disegnare un romanzo generazionale della Danimarca odierna. **MWi**

Palepoli 1994

Usamaru Furuya

Prima edizione Ohta shuppan (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Alternativo
Raccolta *Secret Comics Japan* (2000)



Altre opere di Usamaru Furuya
Genkaku Picasso
Happiness
Lo squalificato (Ningen Shikkaku)
51 modi per salvarla (Kanojo wo Mamoru 51 no Hōhō)

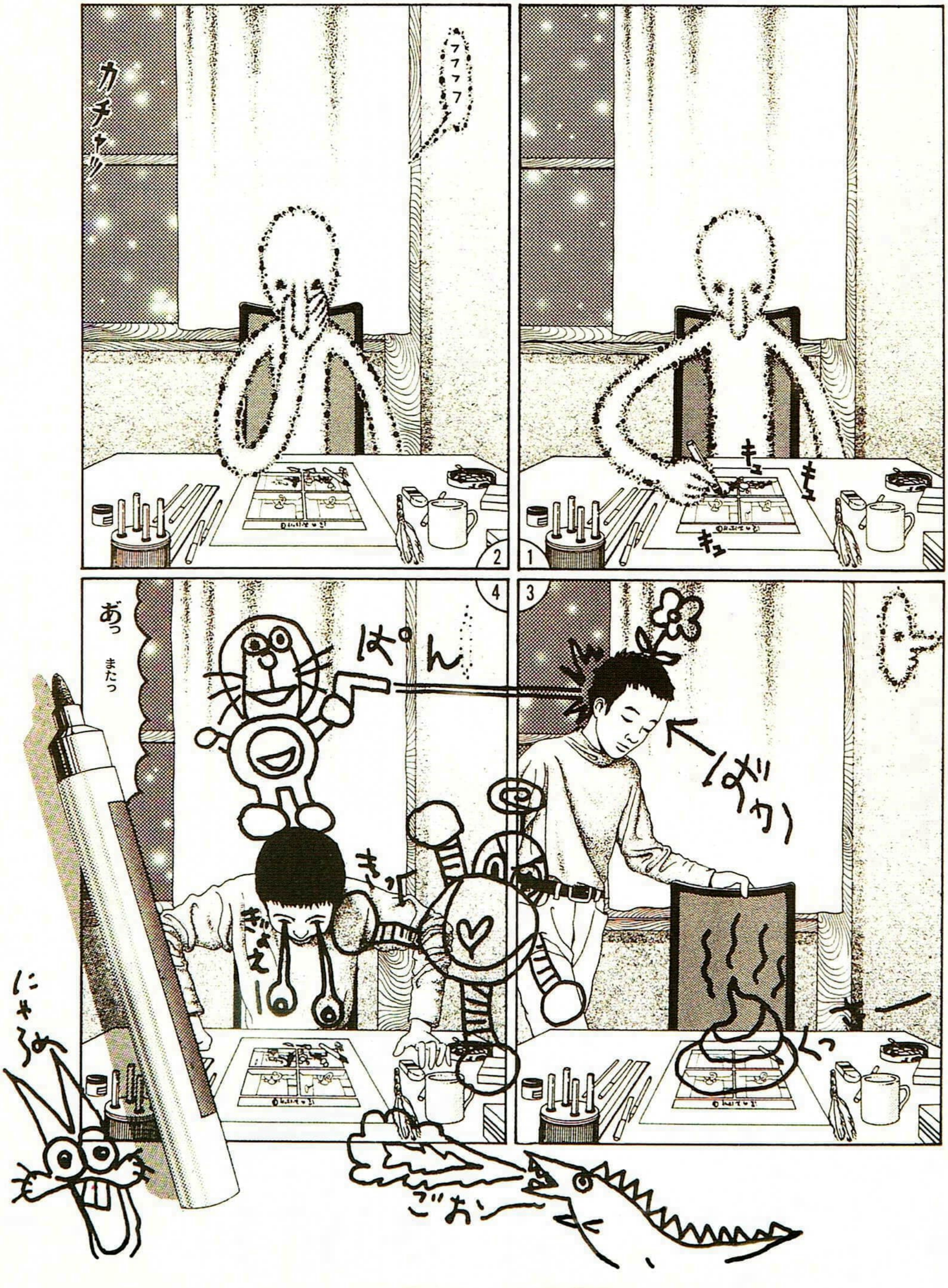
I manga *Yonkoma*, che seguono il modello classico in quattro vignette delle strisce dei quotidiani, propongono generalmente i temi leggeri della commedia. *Palepoli* adotta questa formula apparentemente semplice, ma il suo contenuto è tutt'altro che facilmente accessibile. I temi di *Palepoli* abbracciano audacemente sadomasochismo, fantasy, religione, sogni dell'infanzia, filosofia e musica pop. Questioni decisamente astratte spesso punteggiate da freddure oscure, enigmatiche e stupide-ma-profonde.

Per i lettori è facile restare incantati dallo stile grafico eclettico ed efficace di Usamaru Furuya in questo suo debutto fumettistico. Il disegno mostra una maestria sopraffina, e l'autore rimanda consapevolmente a vari maestri dell'arte classica (mostrando così il proprio eccellente background artistico) come Hieronymous Bosch, Sandro Botticelli, Escher, e a stili artistici come le incisioni vittoriane e la pittura barocca, oltre che agli anime più noti. Furuya omaggia anche altri fumettisti come Fujiko Fujio, Fujio Akatsuka e Yasuji Tanioka. Pagina dopo pagina, abbraccia abilmente tecniche, stili e toni diversi, che si scontrano tra di loro creando un'esperienza visiva affascinante. Come molti manga *Palepoli* è per lo più in bianco e nero, ma le pagine talvolta esplodono inaspettatamente in frammenti, o anche intere tavole, a colori.

Nel libro sono presenti anche brillanti tocchi sperimentali. Ogni tanto, un buffo fantasma esce dalle pagine e osserva Furuya mentre questi conclude la stessa pagina che un lettore sta leggendo. Queste pagine vengono sempre simpaticamente sabotate dal fantasma dispettoso con macchie di inchiostro o scarabocchi. *Palepoli* è un manga straordinario ed è molto più che una semplice commedia. I suoi disegni splendidi e le immagini oscure si mescolano per creare una lettura appassionante, divertente e memorabile. **AT-L**

Il fantasma dispettoso colpisce ancora in *Palepoli* di Usamaru Furuya. ➡

沼のおばけ ③



Tekkon Kinkreet Black & White 1994

Taiyo Matsumoto

Titolo originale *Tekkon Kinkurlito*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Fantastico

L'estetica visiva estrema di Taiyo Matsumoto e i suoi personaggi moralmente discutibili raggiungono nuovi confini di elaborazione e asprezza nell'universo nel manga *Tekkon kinkreet*, ambientato nell'immaginaria città di Treasure town, un agglomerato urbano che pullula di giovani bulletti, mafiosi yakuza, poliziotti effeminati e gente senza tetto. Il cuore di Treasure Town appartiene a Black e White, due orfani di dieci anni che vivono nel relitto di un'auto e corrono per le strade con bastoni di acciaio e grande violenza. Con quieta rabbia e amore disperato, Black si prende cura del suo migliore amico, White, un tipo innocente e poco intelligente con poteri di chiaroveggenza. La yakuza sta per ripulire Treasure Town costruendo un parco tematico nel centro della città, dandole quindi un aspetto asettico e attirando le famiglie a godere della vista e dei suoni di un parco giochi ben ordinato. La costruzione minaccia di distruggere la sola casa che Black e White e altri sfortunati abbiano mai avuto, e li catapulta in una spirale di violenza.

Lo stile di Matsumoto è fortemente influenzato dagli autori francesi Moebius ed Enki Bilal, e mostra quindi un certo approccio occidentale, anche se la frammentazione e le scene d'azione sono pura farina del suo sacco. L'autore è in grado di elaborare alcuni dei layout più innovativi nella storia del fumetto giapponese. Certi elementi stilistici di *Tekkon Kinkreet* paiono addirittura influenzati dal video *Yellow Submarine* dei Beatles. I tre assassini ricordano l'esercito dei Blue Meanies del film, mentre uno degli abiti di White richiama uno di quelli visti sulla copertina del disco *Sgt. Pepper.* **K-MC**

L'immortale 1994

Hiroaki Samura

Titolo originale *Mugen no Junin*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1970)
Genere Avventura

Hiroaki Samura è il Quentin Tarantino dei manga di samurai: le sue scene di tortura sono orripilanti, anche per un fumetto incentrato su battaglie sanguinarie e smembramenti. Oppure forse è un Sam Peckinpah, perché mai prima d'ora la violenza a fumetti era apparsa così leggiadra e bella. Con *L'immortale* Samura modernizza il genere, realizzando un'opera che sa essere allo stesso tempo paradossale, subdola e umana.

Manji è un samurai condannato all'immortalità dopo aver ucciso il suo signore. Un tempo conosciuto come "l'assassino di cento samurai" per il numero di uomini della legge che aveva assassinato agli ordini del suo signore, ora vagabonda cercando di soddisfare il voto di uccidere 1000 uomini cattivi per fare ammenda per i suoi peccati. Il problema è che avendo riconosciuto il tradimento del suo padrone, fatica sempre più a capire chi siano davvero i cattivi. Manji si unisce a Rin, una spadaccina adolescente in cerca di vendetta contro i banditi che ne hanno massacrato la famiglia.

L'immortale racconta la lealtà, la vendetta e l'onore. Samura descrive gli eventi che mettono in moto la ricerca di Rin da diverse prospettive, e mette i propri personaggi di fronte a bivi morali quando scoprono che non tutti i personaggi che vanno cercando sono dei mostri. Il suo linguaggio è eccessivo e radicalmente moderno, passando da espressioni formali al linguaggio di strada, fino a insulti scambiati in rima. Anche la sua versatilità artistica è notevole: utilizza sia matite che china, e passa da illustrazioni frenetiche ad altre eteree, o dal rappresentare con precisione i dettagli a uno stile appena abbozzato. **FJ**

Astro City
Vita nella grande Città 1995

Kurt Busiek Brent Anderson e Alex Ross

Prima edizione WildStorm (USA)
Autori Busiek (USA, 1960);
Anderson (USA, 1955); Ross (USA, 1970)
Genere Supereroi

Astro City è una serie di supereroi fondamentale, parte del filone, sviluppatasi a metà degli anni Novanta, in cui si cercò una via per allontanarsi dalle storie cupe e dagli eroi ultraviolenti che avevano proliferato negli anni precedenti. Nacque quindi per offrire una reinvenzione del supereroe come figura etica e sociale.

Per raggiungere questo obiettivo, Kurt Busiek e Alex Ross hanno creato ex novo una città e un mondo per supportare i propri eroi – Astro City – e hanno raffigurato una società in cui le azioni degli eroi sono indissolubilmente legate alla cultura di cui sono parte. *Astro City* ci allontana dal tratto distintivo di tanti supereroi post-Rorshach o post-Cavaliere Oscuro – l'alienazione sociale – e accende i riflettori sui modi in cui una società può favorire una cultura dell'eroismo e sostenere gli eroi che la proteggono. La caratterizzazione degli eroi segna quasi un ritorno al concetto di Stan Lee di "eroe con (super)problemi." Ma Busiek porta una consapevolezza contemporanea al contesto dei suoi eroi, che rende l'esperienza di leggere *Astro City* tutt'altro che retrò. Alcune storie sono raccontate dal punto di vista dei personaggi senza poteri, il che aiuta a sottolineare il tema del supereroe come parte della normale struttura sociale e civile della città. Nella serie appaiono vari eroi memorabili ed eccentrici, tra cui Samaritano, l'egocentrico Crackerjack, l'inquietante Hanged Man e Jack in the Box, dall'aspetto di un clown. Nuove miniserie e episodi di *Astro City* continuano a essere pubblicati. Nel 2010 i diritti cinematografici sono stati acquisiti dalla Working Title Productions: adattamento per il cinema in arrivo? **RR**



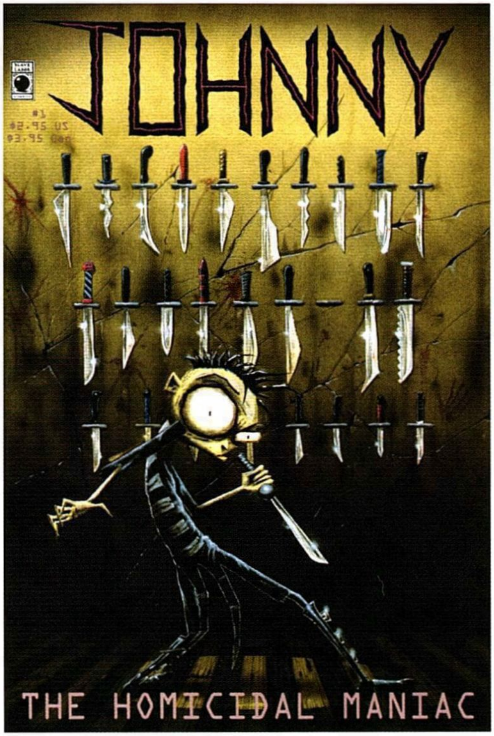
"Siamo i più importanti supereroi del mondo, e non abbiamo mai avuto un appuntamento in tutto questo tempo... Abbiamo scordato come si fa."

Letture simili
Kingdom Come – Venga il tuo regno Mark Waid e Alex Ross
Marvels Kurt Busiek e Alex Ross

Johnny the Homicidal Maniac 1995

Jhonen Vasquez

Traduzione titolo in italiano *Johnny il maniaco omicida*
Prima edizione Slave Labor Graphics (USA)
Autore USA (1974) **Genere** Horror, commedia
Riconoscimenti Nomination per Premio Eisner (1998)



Letture simili
Lenore Roman Dirge
Red Meat Ted Rall
Squee Jhonen Vasquez

In un certo senso, *Johnny the Homicidal Maniac* è il fumetto "goth" definitivo: una pubblicazione fondamentale e un perfetto esempio estetico del genere. I disegni, in un deciso bianco e nero, sono spesso rozzi e spigolosi, mentre il testo invade ogni spazio della pagina. Tutto il fumetto esplode con una forza dirompente – un effetto collegato al modo di lavorare di Jhonen Vasquez, urgente e immediato.

Le strisce riempitive incluse nel libro hanno solo una tenue relazione con la narrazione principale: l'atroce *Happy Noodle Boy* è il mini-fumetto personale del protagonista Johnny, mentre la striscia-confessione dell'aspirante "darkina" Anne Guish, fa da contrappunto e provvede a una sana dose di autoironia. Pubblicato dall'indipendente Slave Labor Graphics (altro indizio che il fumetto non andrebbe giudicato dalle apparenze), già solo il titolo *Johnny the Homicidal Maniac* ci dice tutto: una storia ultra-violenta infarcita di umorismo nero. La storia parte come una nichilista e angosciante carrellata che evolve in qualcosa di più complesso. Mentre nelle prime storie Johnny si confronta con il proprio sé omicida (traumatizzando anche il giovane vicino di casa, Squee), gli ultimi episodi si immergono nella complessa psiche del protagonista.

"Ho riempito alcune bambole di ratti morti, poi le ho messe nel frullatore..."

A volte troppo indulgente e tendente al caricaturale, *Johnny the Homicidal Maniac* è chiaramente un'opera giovanile (Jhonen Vasquez aveva appena ventun anni quando creò il personaggio), piena di idee espresse solo a metà. Con il suo stile drammatico e i genuini momenti di divertimento, rimane un riferimento senza pari per il genere gotico. **XG**

Stray Bullets 1995

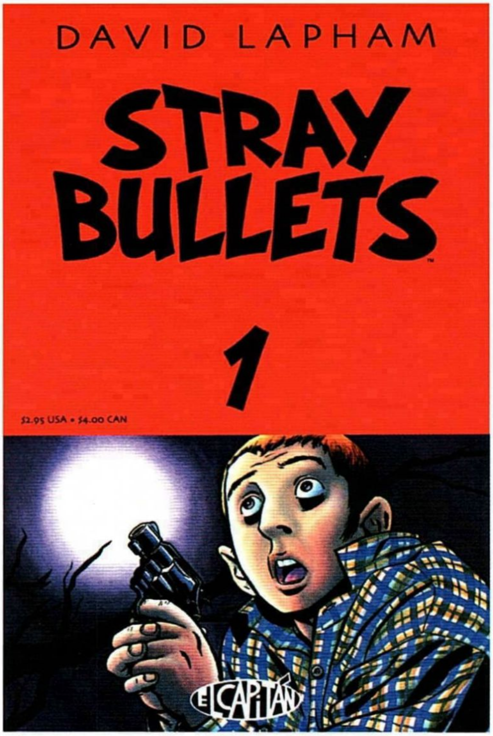
David Lapham

Uno sguardo a un mondo squallido in cui i bambini si aggirano per festini a base di droga, alcol e sesso, e gli adulti uccidono come se nulla fosse, *Stray Bullets* mostra modi diversi per battersi contro il mondo in cui viviamo, qualcuno più comodo di altri, qualcuno meno. Il puritano Orson è trascinato in un mondo di gangster di terz'ordine e di omicidi, dopo avere assisstito a un incidente sulle strade di Baltimora.

La piccola Ginny Applejack si mette in fuga dopo il tentativo di reagire ai bulli che la maltrattavano fisicamente e psicologicamente. Joey, durante una notte che farebbe sembrare il Grand Guignol una festa paesana, vendica l'unica donna che abbia mai amato. E poi c'è Amy Racecar, che ha molto in comune con Ginny, anche se non è chiaro chi sia realmente, tranne quando rapina banche. I personaggi appaiono in momenti diversi della loro vita, alcuni riconoscibili, altri no. Con le sue otto vignette ben compresse in ogni pagina, tutte quadrate, come a mimare costantemente lo schermo video, leggere *Stray Bullets* è un po' come guardare i film di Quentin Tarantino. L'azione scorre fluida grazie alle pennellate limpide e fluide di Lapham, mentre la storia si muove su più linee temporali senza mai sbalzi improvvisi. Questo mix di sesso, violenza e umorismo nero colpì sin dall'inizio. Lapham interruppe improvvisamente la serie nel 2005, abbandonando i lettori a un solo numero dalla conclusione. Nella speranza che l'autore torni sui suoi passi, chi fosse nuovo alla serie potrà mettersi in pari, magari prima che il magistrale creatore di questa fiera del macabro e del romantico tiri fuori l'ultimo coniglio dal suo cilindro. **EL**

"Cristo. Ginny hai idea di quanta gente mi voterà per questa cosa?"

Prima edizione El Capitan Books (USA)
Autore USA (1970)
Genere Poliziesco
Riconoscimenti Premio Eisner miglior raccolta (1997)



Letture simili
Fishtown Kevin Colden
Silverfish David Lapham
Sin City Frank Miller

Misery Loves Comedy 1995

Ivan Brunetti

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1967)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio Ignatz (2007)

Il filo che unisce i racconti di questa raccolta delle nichilistiche opere di Ivan Brunetti è l'autostima prossima allo zero. L'autore infatti non fa che mettere in discussione il proprio valore. L'introduzione a *Misery Loves Comedy* (il titolo è un gioco di parole sull'espressione "misery loves company": la tristezza ama la compagnia), è firmata dal terapista di Brunetti, che illustra il doloroso processo creativo dell'autore, fertile solo quando la paura per la rabbia del suo editore supera di molto le insicurezze interiori.

Ci sono due filoni principali nella brillante opera di Brunetti. Il primo può essere rappresentato con l'immagine di un assassino che vorrebbe che il mondo intero avesse un solo collo, così da poter strozzare tutti in un colpo solo. Questi lavori, che comprendono brevi strip, sono invasi da violente oscenità, riflesso della repressione di Brunetti, il quale sottolinea che per quanto sia attratto dalle sue fantasie non riuscirà mai a metterle in pratica.

L'altra parte del suo lavoro consiste in storie introspettive autobiografiche in cui mostra le sue ossessioni per la natura umana, le sue relazioni col resto del mondo, il suo lavoro, e tutte quelle paure che, in alcuni giorni, lo costringono a letto incapace di muoversi dalla paura. I suoi timori infantili lo perseguitano anche da adulto; non risparmia riflessioni addirittura sulla figura di Gesù; e sottotitola una storia *1784 cose che mi fanno vomitare*. Per quanto squallido, questo tono autocommiserativo non manca però di mostrare quel tot di umorismo in grado di far sorridere, anche nelle situazioni più cupe. Il disegno è splendido, in grado immergere i lettori nell'universo di uno dei fumettisti più divertenti sulla piazza. **FP**

Nudl Nude 1995

Youngsoon Yang

Prima edizione Seju (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1970)
Genere Erotico, umoristico
Adattamento Serie TV animata (1999)

Quando *Nudl Nude* fece il suo debutto, in Corea fu una rivoluzione per il *manhwa* (fumetto) di genere eroticoumoristico. Se in precedenza gran parte delle commedie erotiche usavano il sesso come elemento satirico per stuzzicare una sensibilità adulta, o diventavano palesemente astratte, questo titolo scelse invece una strada del tutto diversa. Spinse il lettore a ripensare situazioni non erotiche in un'ottica sexy, con ammiccamenti visivi molto furbi. Diventando quindi attivamente partecipe, il lettore viene ricompensato da una forte dose di umorismo.

Ci sono storie su un supereroe dotato di una terza gamba, che sconfigge i suoi rivali mentre la sua spalla femminile lo provoca. In altre storie un "ponte" tra due lati di una costa rimane in posizione solo quando i passanti (donne) gli "mostrano qualcosa". A volte la semplice scena di due biologi che catturano due farfalle può suggerire l'atto di fare l'amore, senza che i due nemmeno se ne rendano conto. Ci sono poi storie incredibilmente emozionanti, come quella di due amanti che si aspettano a vicenda talmente a lungo da trasformarsi in alberi.

Questo nuovo approccio al fumetto erotico dette il via a tutta una generazione di imitazioni. E il successo di *Nudl Nude* è evidentemente legato non solo al suo erotismo, ma soprattutto al suo immaginario genuino, evocato dall'abilità di Yang nel disegno delle figure umane. *Nudl Nude* ha ispirato anche due lungometraggi animati mediocri, che dimostrano come il titolo tragga la sua efficacia proprio da un abile sfruttamento dei canoni del fumetto, scegliendo i momenti più adatti per la cadenza perfetta delle vignette. **NK**

Figlio di un preservativo bucato 1995

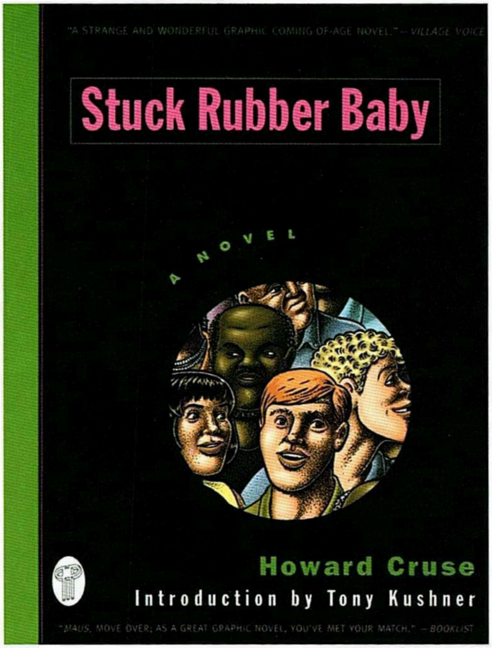
Howard Cruse

Titolo originale *Stuck Rubber Baby*
Prima edizione Paradox Press/DC Comics (USA)
Autore USA (1944)
Genere Drammatico

Stuck Rubber Baby di Howard Cruse è un racconto di formazione, ispirato all'adolescenza del suo autore, trascorsa nel sud degli Stati Uniti negli anni Sessanta. Toland Polk è un adolescente bianco che, in una piccola cittadina, cerca di nascondere la propria omosessualità uscendo con le donne. Si innamora di Ginger, che lo introduce nel movimento per i diritti civili, e gli presenta la sua amica Sammy, che li introduce nella comunità gay cittadina.

La storia è raccontata da un Toland invecchiato, in una felice relazione gay, che commenta gli eventi da distanza di sicurezza, ma senza censurare i momenti più imbarazzanti vissuti nell'adolescenza. Lo scompiglio nella società statunitense, scossa da omofobia e razzismo, coincide con la costruzione dell'identità di Toland. Egli ignora egoisticamente le lotte dei neri nel sud, adombrate dalla sua personale preoccupazione di essere gay. Quando Ginger resta incinta, la più grande preoccupazione di Toland resta ancora lui stesso. Attraverso tutti gli errori del protagonista, l'autore ci racconta la commovente storia di un atto di coraggio dell'oltremodo confuso ed magnificamente egocentrico Toland Polk.

Il modo di disegnare di Cruse è denso, ma con linee leggere e rotondeggianti, soffuse ombreggiature e primi piani che enfatizzano le espressioni facciali. La sua creativa impaginazione sottolinea il tono della narrazione, e gli eventi drammatici vengono raccontati in modo sobrio, ma non senza umorismo. *Stuck Rubber Baby* è brutalmente onesto nel ritrarre la formazione di un uomo e della società intorno a lui: un viaggio doloroso ma positivo. **RPC**



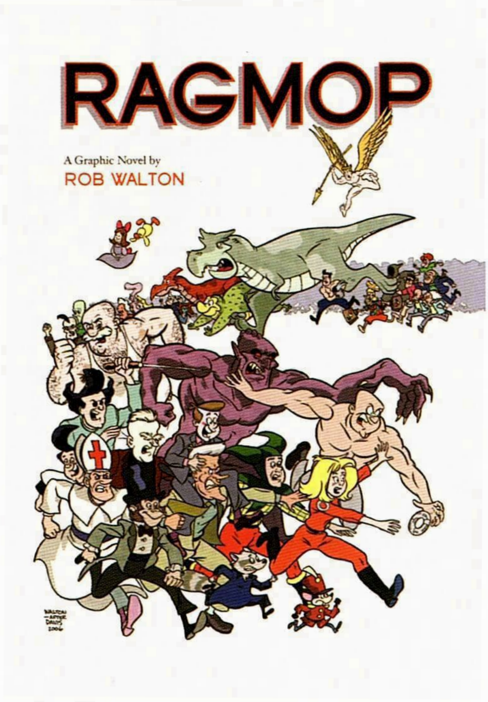
"Non sono così sicuro di essere omosessuale. Le cose non sono sempre come credi che siano."

Letture simili
American Born Chinese Gene Luen Yang
Palle di Toro Ralf König
Fun Home Alison Bechdel
King Ho Che Anderson
Wendel Howard Cruse

Ragmop 1995

Rob Walton

Prima edizione Planet Lucy Press (USA)
Autore Canada (1958)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Nomination a due premi Shuster (2007)



Letture simili
Colville Stephen Gilbert
New X-Men Grant Morrison e altri
Ronin Frank Miller
Truth Serum Jon Adams

La storia di *Ragmop* comincia 248 milioni di anni fa e coinvolge dinosauri intelligenti, un fisico scomparso, un assassino del Vaticano, Adolf Hitler, un assortimento di agenti speciali americani sotto copertura e cospiratori, un combattivo psichiatra misogino, l'anello mancante, un coniglio gigante armato, un controverso ritratto di Dio e un congegno che può resettare l'intero universo. E questo è solo l'inizio. A fare da collante c'è la versatile Alice Hawkings, la cui carriera da criminale di bassa lega non dà frutti. Le istanze politiche sono presentate attraverso stereotipi supereroistici, mentre i retroscena sono veicolati sotto forma di poster in stile vintage. E al di là di quanto ciò possa apparire caotico, l'autore Rob Walton non perde mai il controllo. *Ragmop* mostra un'inventiva da vero fuoriclasse.

L'esperienza di animatore di Walton assicurò disegni di prim'ordine quando *Ragmop* fu serializzato per la prima volta in tredici fascicoli autoprodotti. Ma quando non riuscì ad attirare il pubblico che gli avrebbe garantito uno stipendio, Walton tornò ridimensionato al mondo dell'animazione. Riprendendo la raccolta completa di *Ragmop* parecchi anni dopo, l'approccio di Walton fu di trarne un romanzo. Prendendo spunto dall'industria musicale, decise di "remixare" la serie. Le pagine originali e le trame vennero spostate da una parte all'altra e vennero introdotti nuovi intrecci. Il risultato fu un fumetto ambizioso, ben disegnato e selvaggiamente creativo. Ciò che eleva *Ragmop* al di sopra di altri più celebri fumetti comici è il voler andare oltre di Walton su temi come, tra gli altri, le religioni organizzate e la pretesa americana di sapere sempre come deve andare il mondo.

Walton ha molto da dire e riesce a esprimersi molto bene. "Unico" è un termine abusato nel mondo del fumetto (specialmente riguardo ai supereroi più innovativi), ma *Ragmop* se lo merita davvero. **FP**

Approximativement 1995

"Lewis Trondheim"

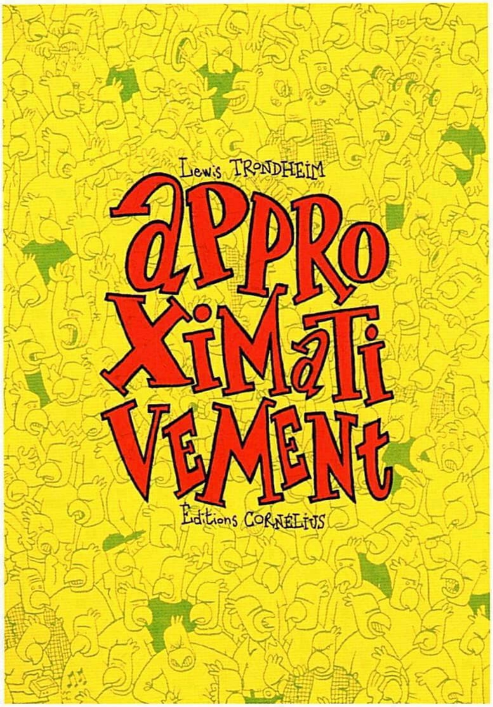
Tra le più interessanti autobiografie a fumetti degli anni Novanta, *Approximativement* di Lewis Trondheim sfugge alla trappola della cronaca quotidiana della vita dell'autore, optando invece per un'esplorazione ad ampio raggio della sua psicologia.

Per quanto autobiografica, l'opera è sotto più punti di vista del tutto in linea con i lavori fantasy che hanno fatto la fortuna dell'autore francese. Al di là dell'accurato realismo delle scene, il fumetto pare un lungo sogno a occhi aperti. Cammin facendo, infatti, Trondheim divaga, seguendo il filo dei suoi pensieri al punto di rivelare molte verità nascoste sulla propria personalità. Dalle megalomani aspirazioni per la versione giapponese del suo fumetto "muto" *La mosca* (*La mouche*) alle sue ricorrenti fantasie di fare del male a tutti coloro che lo intralciano o indispongono, passando per il senso d'insicurezza che prova nel lasciare la sua cerchia di amici parigina per trasferirsi nella città di Montpellier, nella Francia meridionale.

Forte della sua introspezione, uno degli aspetti più affascinanti dell'opera è la descrizione che viene fatta della generazione di autori che avrebbe trasformato la *bande dessinée* negli anni Novanta. Con i frequenti cameo di personalità come Philippe Dupuy e Charles Berberian, Jean-Cristophe Menu, David B., Killofer ed Émile Bravo, ovvero molti tra quelli che sarebbero diventati i più importanti autori di un'intera generazione, *Approximativement* illustra in un primo momento l'affascinante scena parigina delle autoproduzioni. Ma il meglio arriva man mano che Trondheim inizia a gettare la maschera, rivelando una personalità complessa e contraddittoria.

Approximativement è divertente, tagliente, agrodolce e disilluso in quasi egual misura. Un fumetto dai molti umori, opera di un artista dai numerosi interessi e talenti. **BB**

Traduzione titolo in italiano *Approssimativamente*
Prima edizione Cornélius (Francia)
Autore Laurent Chabosy (Francia, 1964)
Genere Autobiografia



Altre opere di Lewis Trondheim
Lapinot et les carottes de Patagonie
Les petits riens
La Mosca

Storeyville 1995

Frank Santoro

Prima edizione Sirk Productions (USA)
Autore USA (1972)
Genere Storico, autobiografia
Influenza su Multiforce

Storeyville di Frank Santoro potrebbe essere il minicomic (fumetto autoprodotto) più grosso della storia. Fu inizialmente autoprodotto nel 1995 su carta economica, di quelle che hanno vita breve. Si distinse subito come un fumetto con pochi eguali. La confezione rispecchiava l'immaginario evocato dalla storia, unendo elementi antiquati quanto la stampa stessa: storie di vagabondi, sfondi fissi tipici dell'animazione, e un buon impianto thriller.

Il proposito del fumetto era interessante, poiché fondeva una ricostruzione puntuale e affascinante dello scenario storico dell'epoca della Depressione a un'estetica fredda e personale; una storia epica resa con figure espressive e un bianco e nero vago, bruciacchiato da ombreggiature marroni. Il merito per i colori, tanto fondamentali in *Storeyville*, va a Katie Glicksberg, all'epoca fidanzata di Santoro e sua collega in vari altri albi autoprodotti sotto il marchio *Sirk*.

Storeyville narra la storia di un cittadino americano in preda alla sfortuna che cerca di riconnettersi con un vecchio mentore. Il racconto si sposta a nord da Pittsburgh attraverso città e campagne, civilizzazione e squallore, e giunge alla sua fine in due pagine di straordinaria bellezza. Sono composte da un'unica vignetta, di fronte all'orizzonte, con il giallo e il marrone di una storia cupa che si trasforma improvvisamente nella luce del sole e nello splendore del mare; quell'unica vignetta è tagliata da trenta linee grezze, storte, come se quello scenario fosse visto attraverso le finestre di una fabbrica che casualmente fluttua tra le nuvole. **MW**

Dragon Head 1995

Minetaro Mochizuki

Titolo originale *Doragon Heddo*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1964)
Genere Horror

Verso la fine del XX secolo, il Giappone fu colpito insieme al resto del mondo da un vasto "boom apocalittico", che portò l'industria del fumetto a lanciarsi in contenuti del genere. Uno dei titoli di maggior successo di questo filone fu *Dragon Head* di Minetaro Mochizuki, pubblicato tra il 1995 e il 1999 da Kodansha su *Young Magazine*.

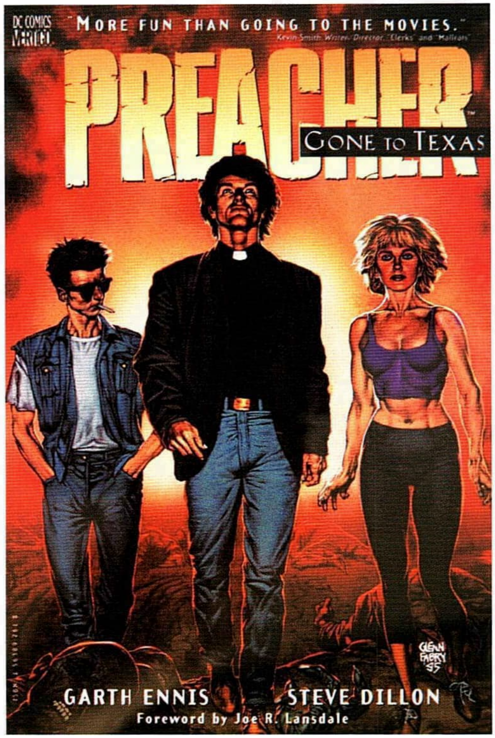
Questo terrificante racconto di una tragedia post-apocalittica si apre con un gigantesco terremoto che fa deragliare un treno superveloce, intrappolandolo sotto una galleria crollata. Gli unici sopravvissuti sono tre studenti delle superiori Teru, Ako e Nobuo, di ritorno da una gita scolastica. Sperando di ricevere soccorsi, i tre cercano di trovare mezzi di sostentamento, ma più aspettano, più la situazione sembra farsi disperata.

Nobuo, vittima di bullismo a scuola, perde la testa, si ricopre la faccia di orribili pitture e prende a mutilare i cadaveri di coloro che lo vessavano. In seguito venera il cadavere di un suo insegnante, sostenendo che serva loro una "guida adulta". Teru e Ako riescono a uscire dal tunnel, per scoprire che la situazione esterna è ancora più terribile di quanto si aspettassero. Sebbene la trama simuli situazioni da fine del mondo, in realtà questo manga è un thriller psicologico che trascina il lettore nei meandri più reconditi della mente umana. Le opinioni sul disegno sgraziato e crudo dell'autore, e sulla sua rappresentazione di una bruta guerra di sopravvivenza, sono state contrastanti, ma il fumetto ha conquistato tanti lettori da arrivare a vendere 6,5 milioni di copie e a ispirare un film nel 2003. **TS**

Preacher 1995

Garth Ennis Steve Dillon

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Ennis (Gran Bretagna, 1960); Dillon (Gran Bretagna, 1962) **Genere** Fantastico, Avventura
Adattamento Serie tv (in lavorazione)



Quando il figlio bastardo di un angelo e di un demone decide di vivere nella mente del predicatore Jesse Custer, quest'ultimo si ritrova a parlare direttamente la persuasiva "parola di Dio". Insieme alla sua fidanzata (che ci sa fare con le armi) Tulip O'Hare, e al vampiro alcolizzato Cassidy, Jesse si mette in viaggio alla ricerca di quel Dio che ha lasciato il Paradiso, intenzionato a dirgliene quattro. Lungo il percorso la loro ricerca è costantemente disturbata, e la narrazione subisce continue deviazioni che rivelano le origini dei vari personaggi.

Tra i vari avversari c'è "Il Santo degli Assassini", inviato dal Paradiso per fermare il predicatore; Herr Starr e la sua società segreta, il Graal, determinata a portare l'Apocalisse in terra. Garth Ennis unisce deviazioni sessuali, eruzioni di fluidi corporei, cannibalismo, blasfemia, violenza rivoltante e scene romantiche, horror gotico e stereotipi della narrativa del terrore. Inserito in un contesto puramente americano, *Preacher* usa la mitologia pop statunitense per toccare temi come la guerra del Vietnam, la conquista della fama, il ruolo dei sessi, la religione e il razzismo, senza mai dimenticare il puro intrattenimento, grazie un umorismo irriverente e nero. Il segno limpido e asciutto di Steve Dillon cattura ogni sordido dettaglio di questo racconto sfrenato, mantenendo la dinamicità della storia. Le copertine pittoriche di Glenn Fabry mettono a nudo ciò che di brutto e spietato c'è nei volti umani e divini, con una forza esasperata, quasi tridimensionale. Al netto del suo caratteristico umorismo, *Preacher* è un racconto morale sul dovere di fare la cosa giusta, senza fermarsi di fronte al potere, amando fino alla fine del mondo. **RPC**

"Il creato non può esigere dal suo creatore! Ma allora il creatore non dovrebbe pisciare sul creato."

Letture simili
Hitman Garth Ennis e John McCrea
Il Punitore Gerry Conway, John Romita Sr. e Ross Andru

Bakune Young 1995

Toyokazu Matsunaga

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1964)
Genere Avventura
Influenzato da *Happy People*

Toyokazu Matsunaga debuttò come fumettista dopo l'apprendistato con Yuji Aoki, autore famoso per il manga *Naniwa Kinyudo* che ha per protagonista uno strozzino e illustra la dura realtà di una vita affranta dai debiti. In *Bakune Young* di Matsunaga, le influenze del suo mentore sono visibili in tutta l'opera.

Serializzato a puntate per la prima volta nel 1995, il libro fu pubblicato in uno degli anni più tragici per il Giappone. Solo due mesi dopo che 6000 persone avevano perso la vita nel grande terremoto di Kobe, la setta Aum Shirinkyo organizzò un attacco terroristico a Tokyo. Fu un periodo molto cupo per il Giappone, che in quel momento stava ancora cercando di riprendersi dalla depressione seguita allo scoppio della bolla economica nel 1992.

Matsunaga cattura i giorni dell'evento in questa controversa storia criminale concentrandosi sulle azioni violente del crudele protagonista Shoichi Bakune. La storia è ambientata a Osaka e inizia con Shoichi che picchia a sangue un membro della yakuza, in un sala di *pachinko*. Nel tentativo di vendicarsi, dieci membri della yakuza si presentano alla porta di Bakune, che ha preparato per loro di nascosto alcune trappole mortali. Il protagonista riuscirà in seguito a distruggere l'intero clan. La notizia di questo incidente arriva sui notiziari e Shoici appare sfacciatamente in tv, sconcertando la nazione con fotografie del massacro. La polizia e la yakuza cercano disperatamente di catturarlo, ma Bakune scappa, prendendo in ostaggio il boss della mafia giapponese nel castello di Osaka. **TS**

Black Hole 1995

Charles Burns

Prima edizione Kitchen Sink Press (USA)
Autore USA (1955)
Genere Horror, drammatico **Riconoscimenti** Sette premi Harvey come miglior disegnatore (Burns)

Il terrore evocato da *Black Hole* è il pericolo di perdere il controllo del proprio corpo. Prendendo ispirazione, esagerandola, dalla propria adolescenza negli anni Settanta, Charles Burns unisce ormoni in ebollizione e "il morbo", una strana malattia trasmessa sessualmente che si diffonde tra i liceali americani, provocando mutazioni. C'è chi acquista una coda, chi peli da leone sul volto, chi una pelle squamosa come un serpente; tutti si sentono dei mostri.

Black Hole non è però un semplicistico racconto sull'AIDS o una macabra baracconata da fiera degli orrori, bensì un empatico ritratto generazionale di individui ribelli schiacciati dalle pressioni della società e dell'ambiente familiare, abbandonandosi alle pulsioni sessuali. Burns sfoga il suo immaginario direttamente sulla psiche del lettore, rendendo ogni rivelazione potenzialmente traumatica e sconvolgente. In una scena, facendo sesso per la prima volta col fidanzato Rob, Chris scopre qualcosa sul collo di lui: una piccola seconda bocca. Una volta infetti entrambi, Chris e Rob si sentono ostracizzati, e scelgono di unirsi ad altri ragazzi "mutati", membri di una fragile ma coesa comunità. Burns, inoltre, riempie i selvaggi ambienti esterni di simboli fallici come rami, serpenti e ossa spezzate. Rivela i destini incrociati dei suoi tragici attori, aggiungendo bordi strappati alle vignette, per spostarsi dentro e fuori da incubi, allucinazioni indotte da droghe o sogni sul futuro, mescolando ricordi e fantasticherie. *Black Hole* espone, con un'intimità quasi psicologica e biologica, i costi da pagare per il disperato desiderio umano di accettarsi ed essere accettati. **PG**

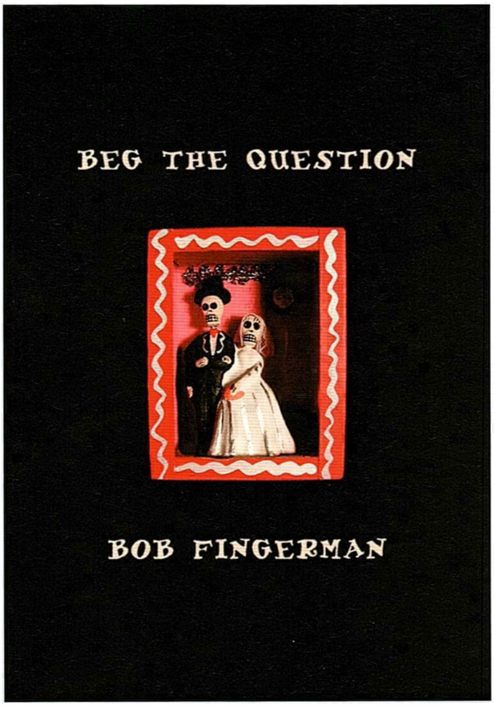
In *Black Hole* non c'è spazio per grigi e sfumature, solo un netto bianco e nero. ➡


I COULDN'T FIND THE LIGHT SWITCH. IT WAS LIKE WALKING INTO A DARK TUNNEL.
I WAS A LITTLE FREAKED OUT, BUT I WAS GOING TO DIE IF I DIDN'T GET SOMETHING TO DRINK.
THERE WAS SOMEONE BACK THERE...I COULD HEAR THEM MOVING AROUND.
OH, HI! YOU *SCARED* ME! DO I... DO I KNOW YOU?

Beg the Question 1995

Bob Fingerman

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1964)
Genere Umoristico, realistico
Riconoscimenti Nominato a due Premi Eisner



Altre opere di Bob Fingerman
Connective Tissue
From the Ashes
Recess Pieces
You Deserved It

Beg the Question illustra i progressi della relazione tra il fumettista Rob Hoffman e la bella Sylvia Fanucci. Rob è un tipo rilassato e tranquillo, che ogni tanto diventa apatico, mentre Sylvia è un tipo apparentemente ribelle che nasconde le insicurezze di un'educazione cattolica repressiva, ed è bisessuale.

La narrazione di Fingerman mostra la freschezza di una sit-com nel raccontare le vicissitudini quotidiane di Rob e Sylvia, alle prese con un nuovo appartamento, al primo incontro con i reciproci genitori, e con i dubbi sul rendere formale o meno la loro relazione. Il cast di supporto propone figure altrettanto ben caratterizzate, e la città stessa di New York ricopre un importante nella storia, con le noie quotidiane e le esperienze di vita nella Grande Mela sempre intrecciate alle vite dei protagonisti.

"Dovrei essere nel fiore del mio liberalismo, ma questo schifo di città mi soffoca."

Bob Fingerman non avrebbe potuto iniziare meglio la sua carriera quando negli anni Ottanta vendette le sue prime vignette al leggendario Harvey Kurtzman. Erano indirizzate alla sfortunata rivista *Nuts!*, e per un decennio collaborò anche con altre pubblicazioni, da *Screw* ad altre imitazioni di *Mad Magazine*, come *Cracked*.

Questo periodo di scedenze pressanti si riflette nelle vicende di Rob, offrendo un buono spunto per le prime situazioni quotidiane e lavorative in cui far muovere Rob e Sylvia. Fingerman ha uno stile di disegno molto caratteristico, che a tratti sfocia nel grottesco, in cui unisce la cura dei dettagli a un segno spesso, che sembra penetrare nell'animo del personaggio da ogni suo lineamento. Recentemente l'autore ha intrapreso l'attività di romanziere. **FP**

Hotel Africa 1995

Hee Jung Park

Hotel Africa è uno dei principali *shojo* coreani degli anni Novanta, un periodo in cui il genere si avventurò verso temi maturi e sperimentò nuovi stili. È la storia di un luogo in cui sostano molti individui, ma solo di passaggio. Alcuni si incontrano e diventano amici; altri diventano amanti, altri ancora nemici.

Il tempo scorre, e molte relazioni evolvono costruendo una storia emotiva e profonda. Hotel Africa è il nome di un piccolo motel nello stato dello Utah, negli Stati Uniti. I protagonisti sono i dipendenti dell'hotel e gli ospiti di passaggio (alcuni dei quali ritornano, altri no). I lettori seguono la storia dal punto di vista di un ragazzo di nome Elvis, cogliendo frammenti del passato e del presente di molte delle persone che hanno instaurato relazioni nate in quell'hotel. Ogni individuo ha una storia personale da raccontare. Gran parte dei presenti ha vistose cicatrici nell'anima, e finisce per riflettere sulla vita all'interno dell'Hotel Africa, trovando anche qualche risposta. Hotel Africa è un luogo in cui la gente riesce a curare le proprie sofferenze.

"Due persone si incontrano spesso per caso e poi finisco per diventare importantissime l'una per l'altra."

Unendo elementi di celebri film come *Bagdad Café* e *Nuovo Cinema Paradiso*, quest'opera offre uno sguardo personalissimo sulla vita. Se ci guardiamo indietro, ogni legame umano ha il suo significato, non importa quanto debole o forte sia stato. Chi si è amato può reincontrarsi o meno, ma i sentimenti restano. Ciò che conta davvero è accettare la vita per com'è. *Hotel Africa* esplora questi temi maturi senza scadere nella presunzione. Il disegno evocativo e stilizzato è utile a equilibrare l'atmosfera calma, ma per certi versi anche surreale, dell'hotel. **NK**

Prima edizione Seoulmunhwasa (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1970)
Genere Avventura, romantico
Adattamento Radio (2000)



Letture simili
Fever Hee Jung Park
Martin and John Hee Jung Park
Ristorante Paradiso Natsume Ono
Secret Hee Jung Park

Neon Genesis Evangelion 1995

✎✎ Yoshiyuki Sadamoto

Titolo originale *Shin seiki Evangelion*
Prima edizione Kadokawa shoten (Giappone)
Autore Giappone (1962)
Genere Fantascienza

Nel 1995 il geniale regista Hideaki Anno sorprese il Giappone – e poi anche il resto del mondo – con il lancio della rivoluzionaria serie animata *Neon Genesis Evangelion*. La trama era infarcita di misteri, e la produzione era arricchita dalle più moderne tecniche di animazione. Innovativo sotto ogni punto di vista, in Giappone diventò un vero e proprio fenomeno sociale.

La versione a fumetti è un adattamento per mano di Yoshiyuki Sadamoto, lo stesso artista responsabile del character design dell'anime. La critica ha apprezzato il suo stile originale, specialmente per l'abilità di catturare sottili cambiamenti di emozioni nel personaggio di Rei Ayanami, noto per la sua inespressività. Il personaggio principale, Shinji Ikari, è un quattordicenne cresciuto fin da bambino da alcuni parenti. Un giorno viene richiamato dal padre, Gendo, che lavora per un'organizzazione paramilitare chiamata Nerv. Seguendo gli ordini di Gendo, Shinji affronta in battaglia dei nemici alieni grazie a un robot gigante chiamato Evangelion.

Incapace di rendersi conto della situazione, Shinji è sopraffatto dai dubbi; ma al contrario di quanto immaginerebbero gli spettatori, i dubbi non ruotano intorno a come salvare il mondo. Shinji vuole sapere perché proprio lui è costretto a combattere, perché i nemici attaccano, e conoscere il significato dell'esistenza. Proprio l'attitudine pessimista del protagonista fu ciò che distinse la storia da ogni altro precedente nel genere. Il personaggio di Shinji è stato quanto mai emblematico per la gioventù "nichilista" dell'epoca, mentre tutti gli altri furono conquistati dalla trama avvincente. **TS**

The Boondocks 1996

✎✎ Aaron McGruder

Prima edizione *The Diamondback*, giornale studentesco dell'Università del Maryland (USA)
Autore USA (1974)
Genere Umorismo

I bundoks – un termine colloquiale – sono aree montuose nelle Filippine utilizzate con successo dai combattenti filippini nella loro lotta per l'Indipendenza, durante la guerra filippino-americana del 1899. La parola entrò nel lessico americano subito dopo come "boondock" e indica una sorta di terra di nessuno, un deserto, un luogo sconosciuto e poco accogliente.

Questo termine è perfetto per descrivere l'immaginario sobborgo di Woodcrest, Maryland, abitato da soli bianchi; quantomeno dal punto di vista dei fratelli afroamericani Huey (dieci anni) e Riley (otto) Freeman, dopo esservi stati trasferiti dalla loro casa, a sud di Chicago, dal nonno Robert Jebedia. Huey, dal nome del fondatore rivoluzionario delle Black Panthers (Huey Newton), è arrabbiato e diffidente nei confronti delle autorità, ma anche riflessivo e intelligente. L'eroe di Riley è il signore della droga colombiano Pablo Escobar. A scuola Huey fa amicizia con Micheal Cesar, un tipo un po' più ottimista di lui, e insieme i tre chiacchierano spesso di razzismo, ma non tanto della sua evidenza, quanto dell'insidiosa e pervasiva ignoranza che nasconde. I veri cattivi della strip, quindi, sono la compiacenza e l'indifferenza Disegnato in uno stile ispirato agli anime giapponesi, *The Boondocks* non è mai stato lontano dalle polemiche. Quando Huey volle trovare un fidanzato all'allora consigliere per la Sicurezza Nazionale, Condoleezza Rice, per renderla meno "ostinata" a distruggere il mondo, il *Washington Post* eliminò le strisce in questione. Fu anche una tacita ammissione del fatto che *I Boondocks*, come gli editoriali del *Post*, avevano il potere di influenzare l'opinione pubblica. **BS**

Kingdom Come 1996

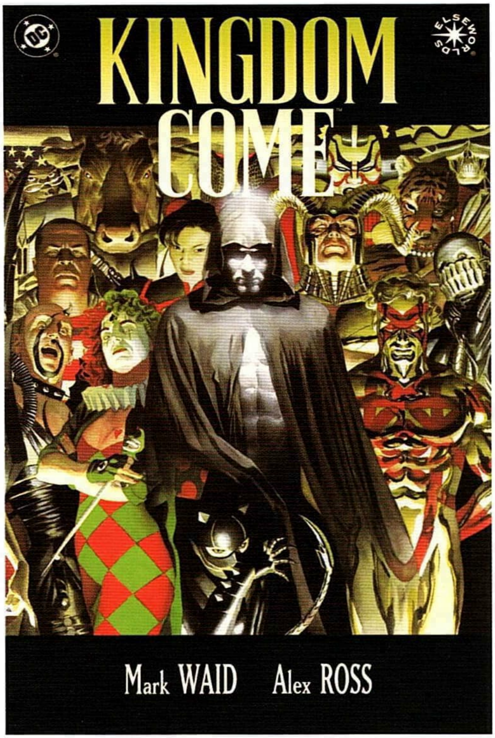
Mark Waid · Alex Ross

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Waid (USA, 1962); Ross (USA, 1970)
Genere Supereroi
Riconoscimenti Premio Eisner (1997)

Kingdom Come è una parabola narrata nella forma di una storia di supereroi. Ambientata in un futuro imprecisato, narra il conflitto tra due generazioni di supereroi: quella di Superman, Wonder Woman, Batman e altri personaggi della Justice League e una nuova generazione, guidata dal violento Magog, che si rifiuta di adottare il ruolo dell'eroe tradizionale.

Mark Waid e Alex Ross realizzano una critica della direzione presa dal genere supereroistico dopo la conclusione della Silver Age. L'eroismo cavalleresco degli eroi precedenti viene contrapposto alla violenza distruttiva di personaggi che incarnano i valori della cosiddetta Iron Age ("l'età del ferro"), termine coniato per descrivere le storie supereroistiche realizzate durante gli anni Ottanta dopo il successo di opere dal taglio crudo e pessimistico come *Watchmen, Il ritorno del Cavaliere Oscuro, American Flagg* e altre.

Nelle sue tavole, Alex Ross offre una nuova interpretazione di Superman, Wonder Woman e di un tormentato Billy Batson (il Capitan Marvel originale) in un mondo splendente in cui i soggetti sono illuminati da effetti a pioggia o si stagliano in controluce. Ross mette anche in evidenza il continuo dibattito morale che coinvolge quasi tutti i personaggi di *Kingdom Come*. Tra i dettagli, vale la pena di ricordare la presenza di un ristorante a tema in cui il personale indossa costumi da supereroi e supereroine. È qui che Waid e Ross introducono la versione in borghese di Clark Kent, Diana Prince e Bruce Wayne, con una brillante gag visiva che celebra tutte le assurde convenzioni che fanno da fondamento a questo genere. **RR**



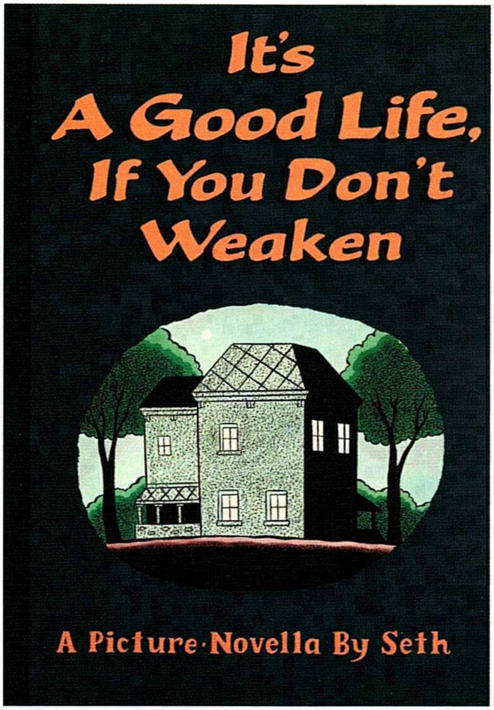
"Un tempo, la terra contava altri salvatori che avrebbero potuto arrestare la marea della distruzione."

Letture simili
Astro City Kurt Busiek, Brent Anderson e Alex Ross
Justice Jim Krueger, Alex Ross e Doug Braithwaite
Marvels Kurt Busiek e Alex Ross

La vita non è male, malgrado tutto 1996

"Seth"

Titolo originale *It's a Good Life, If You Don't Weaken* **Prima edizione** Drawn & Quarterly (Canada) **Autore** Gregory Gallant (Canada, 1962) **Genere** Autobiografia **Riconoscimenti** Premio Ignatz (1997)



Altre opere di Seth
Clyde Fans
George Sprott
Palookaville
Wimbledon Green

Questo racconto falsamente autobiografico di Seth è un'opera colma di malinconia e nostalgia, e rappresenta il capolavoro di uno dei migliori fumettisti canadesi di sempre. *La vita non è male, malgrado tutto* è uno sguardo intimo e rivelatore sulle aspirazioni dell'autore stesso, capace di canalizzare la nostalgia nella creazione di un racconto estremamente commovente.

Sebbene la storia mostri Seth e il suo amico e collega Chester Brown per come sono realmente, la trama centrale, coi suoi risvolti romantici, è pura fiction. Il racconto segue passo dopo passo l'interessamento di Seth per un fumettista canadese totalmente inventato che opera con lo pseudonimo di "Kalo". Quando Seth viene a sapere che Jack "Kalo" Kalloway è, come lui, originario di un piccolo paese dell'Ontario meridionale, comincia a immedesimarsi fortemente col vignettista, che sembra aver ottenuto un unico significativo successo nella sua vita: la pubblicazione di una vignetta sul *The New Yorker*. La forza del libro sta nella capacità di ritrarre momenti di tranquillità e introspezione al limite della profondità zen. Il disegno elegante di Seth riflette alla perfezione il suo interesse per il fumetto d'altri tempi e in generale per la cultura e la vita dei primi decenni del secolo. L'autore fa uso di figure fragili, sottili ed essenziali, mentre le sue delicate pennellate in bicromia rimandano a ricordi di un tempo andato. Alla fine della storia, Seth imparerà alcune cose sulla vita: che è molto di più di una carriera, e che le nostre esistenze non si definiscono tanto dal lavoro quanto dal segno che lasciamo sulle persone a noi più vicine. Seth porta il lettore a chiedersi cosa vuole veramente da una "bella" esistenza, e a trovare una risposta non lontano da casa. **BB**

"Partendo dalla mia casa, credo che potrei ritrovare ogni luogo di questa città anche a occhi chiusi."

Il Grande Male 1996

"David B."

Seria candidata al titolo di più grande autobiografia a fumetti di tutti i tempi, questa stupefacente e commovente ricostruzione di un'infanzia vissuta al fianco di un fratello gravemente epilettico è assai più di un fumetto che sa fare tesoro dei propri meccanismi narrativi, diventando un'opera che riesce a proporre ai suoi lettori un nuovo modo di leggere.

Il Grande Male racconta la vita di Pierre-François Beauchard, da quando aveva cinque anni al momento in cui diventa il fumettista "David B.". La sua vita, nel bene e nel male, è forgiata da due forze: la propria fantasia e la malattia del fratello maggiore Jean-Christophe, che costringe la sua famiglia a spostarsi costantemente alla ricerca una cura per la sua grave epilessia. Quando Pierre-

"Mio fratello è sempre più lontano. Io non credo più in nulla, sempre più rinchiuso nella mia armatura."

François riesce a visualizzare la malattia del fratello come un ostacolo da superare, ne trionfa abbracciando i mondi della storia e della fantasia, che con tanta fortuna saprà far coesistere in gran parte delle sue opere.

Uno degli aspetti più affascinanti de *Il Grande Male* è la personalissima forma di narrazione per immagini adottata da David B. Più di qualsiasi altro suo collega, fa ricorso a dettagliate metafore visive che si sviluppano lentamente all'interno dell'opera. Quando Pierre-François si rinchiude in sé stesso, coinvolge e trascina il lettore con sé rendendolo complice del suo immaginario fantastico. Un'impostazione quanto mai evidente quando raffigura la malattia di Jean-Christophe come un drago che perseguita l'autore lungo tutto il volume. Attribuendo un volto alle emozioni e agli elementi concettuali del suo mondo, David B. crea una storia che poteva essere raccontata solo sotto forma di fumetto. **BB**

Titolo originale *L'Ascension du Haut Mal*
Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Pierre-François Beauchard (Francia, 1959)
Genere Autobiografia



Altre opere di David B.
Per gli oscuri sentieri
Il cavallo pallido
Les incidents de la nuit
Complotti notturni

Il sistema 1996

Peter Kuper

Titolo originale *The System*
Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autore USA (1958)
Genere Drammatico **Influenzato da** Lynd Ward

Peter Kuper descrisse la storia muta de *Il sistema* come "una combinazione di esperienze personali e immaginazione". Tutto ha inizio con Kuper che prende sempre lo stesso treno della metropolitana, e prova a immaginare le mutevoli vite dei passeggeri. Da questa idea relativamente semplice, l'autore sviluppa una intricata storia di lotta di classe sullo sfondo di alcuni omicidi di donne a New York. Il cast è numeroso, come lo sono i punti di vista, che cambiano ogni qual volta un personaggio ne incontra un altro. Normalmente un fumetto muto potrebbe sembrare qualcosa di semplice, ma i meccanismi narrativi di Kuper sono piuttosto complessi. Le transizioni tra le scene si fanno sempre più sottili, indicate sia da soluzioni grafiche che dal semplice incontro dei personaggi. E nonostante non sia immediatamente evidente, ogni personaggio ha un ruolo importante all'interno di un quadro più grande che influenza la vita di tutta la città.

Il sistema è una riflessione sul modo in cui le persone interagiscono tra di loro. Essendo muto, il fumetto acquista una valenza ancor più globale. Il tema qui non è prettamente politico come in molte altre opere di Kuper, ma suggerisce comunque scetticismo nei confronti di una società capitalistica che finisce per avvantaggiare i vincenti a discapito di altri; un tema comunque secondario, rispetto alla narrazione.

Il disegno espressivo e ricco di colori di Kuper è unico nel mondo del fumetto. Inizia con tavole ripassate solo a matita, e continua producendo degli stencil per mezzo dei quali l'autore spruzza direttamente il colore per comporre la pagina finita. **FP**

Box Office Poison 1996

Alex Robinson

Prima edizione Antarctic Press (USA)
Autore USA (1960)
Genere Realistico **Riconoscimenti** Angoulême, Premio come miglior opera prima (2005)

Sherman Davies lavora in una libreria, ma odia il proprio lavoro e gran parte dei suoi clienti. Il suo amico, Ed Velasquez vorrebbe avere una fidanzata e diventare un fumettista, ma nel frattempo fa da assistente all'irascibile Irving Flavor, un autore attivo da decenni nel settore. All'inizio Sherman si trasferisce a vivere con una coppia tranquilla, Jane Pekar e Stephen Gaedel, e presto incontra Dorothy Lestrade.

Grazie alle sfaccettature della sua personalità, Dorothy è il personaggio più interessante: è assistente editor di una rivista di tendenza, ed è praticamente il prototipo della fidanzata fastidiosa del vostro migliore amico: manipolatrice, confusionaria, tendente a eccedere con l'alcol, e descritta da Robinson – che per creare il personaggio si è ispirato a una sua ex coinquilina – come "sempre sull'orlo di una catastrofe". Eppure, proprio come il vostro migliore amico, Sherman si lega a lei.

I racconti sono intervallati da pagine in cui Robinson fa rispondere a domande il suo cast, una scorciatoia utile per confermarne le personalità, precedentemente accennate. Alcune rivelazioni successive ribaltano certe scene precedenti, soprattutto quelle legate a trame su eventi di vita (iper)reale: come quando una rivista cerca di mettere alle corde l'editore di Flavor affinché lo retribuisca come si deve, visto che proprio dalle creazioni "a cottimo" di quell'autore era nata la sua fortuna.

Robinson racconta con lo sguardo acuto degno di una sit-com, attraverso dialoghi maturi e un disegno in certe parti ancora acerbo e non sempre aggraziato, ma sempre ampiamente espressivo. **FP**

La puttana P 1996

Anke Feuchtenberger

Titolo originale *Die Hure H*
Prima edizione Jochen Enterprises (Germania)
Autore Germania (1963)
Genere Fantastico



La protagonista di *La puttana P* è senza dubbio uno dei più affascinanti e al contempo più disturbanti personaggi della storia del fumetto. L'illustratrice e narratrice per immagini Anke Feuchtenberger ha sviluppato il personaggio durante gli anni Novanta, in collaborazione con la scrittrice Katrin de Vries, e da allora ha pubblicato diversi racconti inquietanti con questa protagonista.

I disegni enigmatici di *La puttana P* mostrano un personaggio sonnambulo, che si riflette in motivi e testi surreali. Anche quando le illustrazioni sono composte in sequenza mantengono una valenza individuale, grazie alla densità dell'atmosfera che evocano e alla potenza del segno. Mantenendo disegno e parole separate, la Feuchtenberger offre più livelli di lettura contemporaneamente, degli strati che solo al lettore è dato ricomporre e interpretare. Questa singolare esperienza di lettura spalanca la profondità e l'ambivalenza dei contenuti narrativi dell'autrice, che hanno a che vedere con questioni come fisicità, sessualità e nascita, esplorati in ambientazioni oniriche.

Cresciuta nella vecchia Repubblica Democratica Tedesca, l'eclettica Feuchtenberger dimostra familiarità con stili grafici dell'Europa orientale. *La puttana P* è una delle sue prime opere a fumetti, in cui il segno è ancora per lo più angolare; disegna i suoi soggetti con un pennellate robuste, che ricordano l'incisione su legno o linoleum. Un'artista allenata all'illustrazione commerciale, che ha saputo unire parole e disegni per formare una struttura complessa ed esplorare nuove soluzioni estetiche e narrative. **MSc**

"Oggi è ormai la fumettista tedesca più famosa. E le sue opere sono amate e odiate."

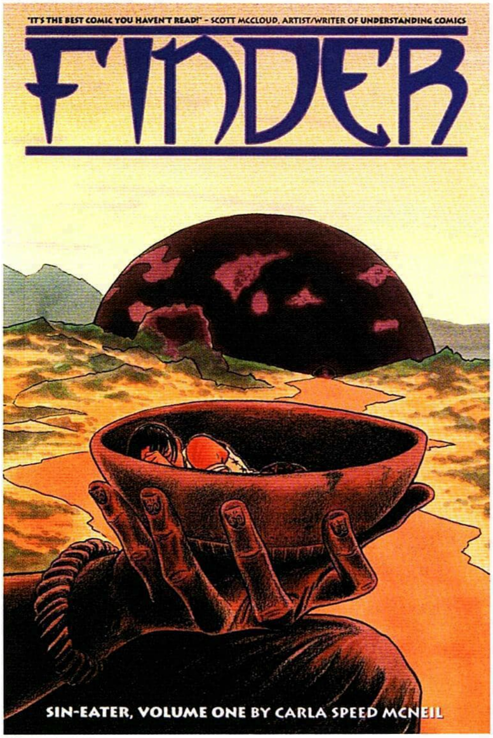
Frankfurter Allgemeine Zeitung

Letture simili
Humus Vertebra Stefano Ricci
L'amore guarda da un'altra parte Line Hoven
Secret Volume Judith Mall
The House Anke Feuchtenberger

Finder 1996

Carla Speed McNeil

Prima edizione Lightspeed Press (USA)
Autore USA (1969)
Genere Fantascienza
Riconoscimenti Lulu Kimberley Yale Award (1997)



Letture simili
Finder: Dream Sequence Carla Speed McNeil
Finder: Mystery Date Carla Speed McNeil
Le Transperceneige Jacques Lob e Jean-Marc Rochette

In *Finder*, l'antico e il futuristico fanno parte della vita di tutti i giorni. Razze, fedi e tribù mantengono in vita usi il cui significato potrebbe essere perduto, mentre le tecnologie compiono balzi in avanti incontrollati. Il carismatico leader Jaeger Ayers è un Finder, un segugio supremo, che trasuda una fisicità animale e una sfacciata sicurezza di sé con cui maschera la sua vulnerabilità (Carla Speed McNeil adora chiaramente disegnare il volto e il corpo maschile, catturando le sue espressioni e la muscolatura). Solitario e nomade, Jaeger ritorna alla città di Anvard e alla disfunzionale famiglia Grosvenor, quanto di più simile a una famiglia egli abbia.

In "Sin-Eater" Jaeger si trova preso tra i due genitori Grosvenor, reclutato dal violento padre nel disperato

"La bizzarria del mondo, le svariate possibilità, è tutto così eccitante per me."

tentativo di ricongiungersi alla sua famiglia; un violento militare che fu già amante segreto della madre, di cui (e dei cui figli) è naturalmente protettivo. A questa situazione difficile, Jaeger porta un dono: da giovane aveva scelto di diventare un Sin-Eater ("mangia-peccati"), un capro espiatorio quasi cristologico in grado di assumere i peccati e le pene di una persona colpevole.

Jaeger è di nuovo in marcia in "Re dei Gatti", per proteggere i pellegrini a Munkytown, una città sacra. McNeil fa una parodia degli eccessi da parco a tema della religione, rivelando al contempo di più sulle origini di Jaeger e sulla sua ambivalenza verso la sua gente. In "Talisman", McNeil presenta il più giovane dei Grosvenor, Marcie, e ne mette a contrasto l'amore per i libri con un futuro prossimo in cui ben pochi leggono materiali stampati, visto che possono accedere ai media tramite computer nel cranio o spinotti collegati direttamente al cervello. **PG**

Passato, presente e futuro si mescolano nel mondo di *Finder*. ➡



Diario 1996

Fabrice Neaud

Prima edizione Ego Comme X (Francia)
Autore Francia (1968)
Genere Autobiografia
Riconoscimenti Grand Prix d'Angoulême (1997)

Tra i più grandi successi nel campo del fumetto autobiografico, questo *Diario* in quattro volumi (di cui solo il primo tradotto in Italia, da Rasputin Libri) è il modello per eccellenza nel campo dell'espressione di sé. Combinando un commovente ritratto della soggettività dell'artista con una profonda comprensione del pensiero filosofico contemporaneo, questo fumetto è una delle opere più stimolanti mai pubblicate.

Fabrice Neaud è uno dei rari fumettisti ad avere optato per lavorare quasi solo in prospettiva autobiografica. Affidandosi molto alla documentazione fotografica, l'artista si è reso protagonista quasi esclusivo delle sue opere, fino a escludere quasi del tutto altri argomenti. La sua esplorazione della propria crescita artistica e delle riflessioni sulla propria condizione di omosessuale nella provincia francese sono i capisaldi della sua produzione, resa imprescindibile dalla sua capacità autoriflessiva.

Neaud usa l'autobiografia per riflettere su argomenti di interesse sociale, dai diritti dei gay alla privacy personale. Il suo capolavoro, *Journal (III)*, descrive il suo amore non corrisposto per un compagno di classe, un etero di nome Dominique. Due momenti in particolare sono tra i più incisivi nella storia del fumetto: la conversazione priva di dialoghi ispirata dall'Oubapo, e il commovente monologo con cui Dominique accusa Neaud di invadere la sua privacy. In entrambe le situazioni, Neaud prende la rappresentazione del dialogo, così essenziale nella nostra comprensione della comunicazione umana, e la trasforma in una nuova forma d'espressione sotto forma di fumetto. **BB**

Happy Mania 1996

Moyoco Anno

Prima edizione Shodensha (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Romantico, umorismo
Adattamento Serie TV (1998)

Tutti desideriamo trovare il vero amore, ma quando si tratta di trovarlo davvero, alcuni di noi sono più disperati di altri. La signorina Shigeta, protagonista del divertente *Happy Mania* di Moyoco Anno, è convinta che ogni uomo che accetta una calda notte d'amore sia "quello giusto", o che potrebbe presto diventarlo. Questo tipo di avventure amorose le offrono un sacco di distrazione dalle attenzioni di Takahashi, un suo collega un po' nerd. Eppure, in un perfetto stile da commedia romantica, scopriamo presto che questo calmo studente nasconde più di quanto sembri. Di sicuro Shigeta è piuttosto sciocca, eppure le sue idee ingenue e i suoi momenti di improvvisa disperazione (per non parlare dei suoi costanti tentativi di chiedere soldi in prestito) finiscono stranamente per farla apparire ancor più simpatica.

Nel corso di questa serie di undici volumi, apparsa in Giappone tra il 1996 e il 2001, le avventure di Shigeta diventano sempre più bizzarre, mentre incontra gli uomini più folli che trova in giro – e se ne innamora. Alcuni lettori si identificheranno nella protagonista più di quanto riusciranno ad ammettere. Dopotutto, chi almeno una volta non le ha provate tutte per attirare l'attenzione di un uomo o di una donna?

Abbiamo a che fare con un *josei* manga, ovvero un fumetto indirizzato a un pubblico di donne mature, una sorta di versione adulta dello *shojo manga*; *Happy Mania* mostra infatti sesso esplicito. Il momento più memorabile e impressionante della serie resta quello in cui Shigeta implora una divinità shintoista affinché le faccia avere un uomo. **EL**

Yong Bi Bul Pae 1996

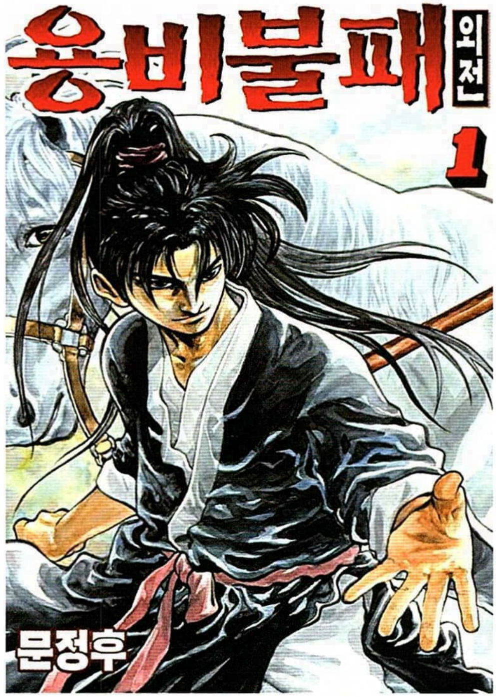
Junghoo Moon

Traduzione titolo in italiano *Yongbi l'invincibile*
Prima edizione Haksan (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1967)
Genere Avventura

Diffuso in molte culture dell'Asia orientale, il genere *wuxia* unisce fondamentalmente arti marziali, fantasy e supereroismo. Riguarda diversi tipi di stili di combattimento e metodi di addestramento finalizzati all'ottenimento di alti livelli di *chi*. I protagonisti si addestrano per ottenere capacità sovrannaturali e poter combattere l'uno contro l'altro per brama di potere o per affermare la giustizia. Se dotato di ambientazioni e trame intelligenti, il *wuxia* può riservare storie epiche appassionanti che ruotano attorno a temi quali vendetta, brama di potere e redenzione. Aggiungete poi una buona dose di commedia, e otterrete *Yong Bi Bul Pae*.

Il protagonista, Yongbi, è un famoso cacciatore di taglie della Cina medievale ed è estremamente abile con la lancia. Dopo aver salvato un giovane nobile, viene assunto per essere la sua guardia del corpo, mentre il ragazzo è alla ricerca di un misterioso Castello Dorato. Lungo il viaggio si imbattono in vari clan, incrociando con loro spade e pugni, vengono perseguite antiche vendette, e Yongbi si trova costretto ad affrontare il proprio difficile passato.

L'ulteriore punto di forza di questa opera è l'abile incrocio tra momenti di seriosa azione e altri di divertente commedia moderna. Inoltre, il vasto cast di personaggi e le loro relazioni risultano assai appassionanti, grazie ai loro background elaborati e posizioni morali non sempre limpide. Il ritmo generale della storia è ineccepibile; nessun personaggio viene sprecato lungo il corso della storia, e il gran finale al Castello Dorato è assicurato. **NK**



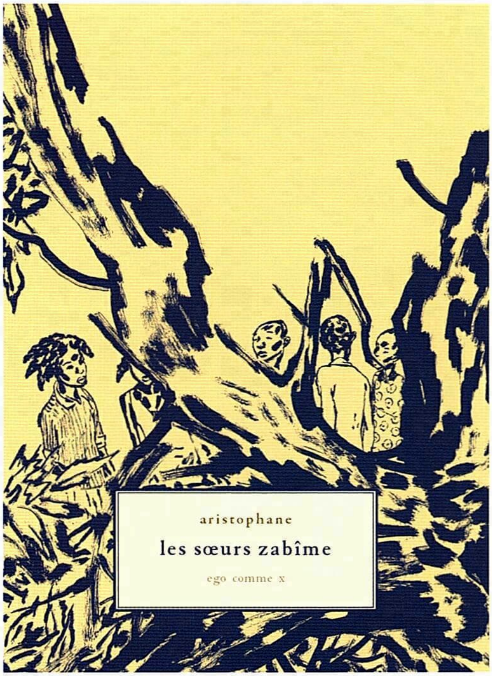
"Non so che vita tu abbia vissuto. Ma anch'io non ho vissuto una vita umana!"

Letture simili
Gehyupjun Junghoo Moon
Paladin Junghoo Moon
Spiral Junghoo Moon
The Legend of the Condor Heroes Jin Yong
The Return of the Condor Heroes Jin Yong

Les soeurs Zabîme 1996

"Aristophane"

Traduzione titolo in italiano *Le sorelle Zabîme*
Prima edizione Ego Comme X (Francia)
Autore Firmin Aristophane Boulon (Francia, 1967–2004)
Genere Drammatico



"Questa umile fatica è dedicata al divino, all'unicità il cui impero è l'infinito e che può essere trovata in ciascuno di noi."

Aristophane

Nella sua tragicamente breve carriera, Firmin Aristophane Boulon ha realizzato tre volumi apparentemente molto diversi tra loro: *Faune* (il Fauno), *Conte démoniaque* (Racconto demoniaco), e *Les Soeurs Zabîme*. Due temi accomunano però la sua opera: la fascinazione dell'umanità per il sacro e per il male.

Faune ha per protagonista una creatura mitologica che ha una tale propensione alla malvagità da essere portata a interrogarsi su quale sia il ruolo svolto dal male nell'universo. La risposta di Aristophane è magnifica: "Cosa vuoi che gliene importi alle stelle degli stati d'animo?" *Conte Démoniaque* (un massiccio volume di 300 pagine) è ambientato all'inferno, ma la crudeltà, l'arroganza e l'ambizione sfoggiate dai demoni rimandano inequivocabilmente al nostro mondo.

Nella sua ultima opera, *Les Soeurs Zabîme*, Aristophane racconta la storia di tre sorelle adolescenti a un passo dall'età adulta. La trama è un inebriante cocktail di avventure estive aventi per oggetto ragazzi, litigi, furtarelli e alcol, sullo sfondo dell'isola caraibica di Guadalupe. Nei due lavori precedenti, creature infernali e mitologiche assecondavano i loro istinti maligni. Qui sorprende veder fare lo stesso a delle ragazzine. La sincerità delle situazioni e delle reazioni delle protagoniste sono qualcosa di davvero unico nel pur disinibito mondo del fumetto.

Lo stile di disegno di Aristophane è impressionista, con piccole pennellate d'inchiostro sovrapposte che creano sfumature e ombre di grande effetto. Notevole anche l'impiego del pennello asciutto. In quest'opera, tutte queste tecniche contribuiscono a rievocare alla perfezione una calda giornata estiva. Mostrando uccelli, insetti, vegetazione, l'artista vuole suggerire che la vita è ovunque attorno a noi. Aristophane è scomparso prematuramente nel 2004. Possiamo solo ipotizzare quali vette avrebbe raggiunto se fosse rimasto tra noi. **DI**

Aristophane esprime sottilmente le perplessità dei giovani. ➡



VOUS SAVEZ. JE L'AURAIS BIEN AIDÉ MON PÈRE DANS SON TRAVAIL. MAIS IL DIT QUE JE SUIS TROP PETIT.
MICHAËL AURAIT AIMÉ QUE SON PÈRE SOIT AVEC LUI MOINS SEC ET MOINS FROID. LE GARÇON SENTAIT — CELA LE CHAGRINAIT — QU'IL L'AIMAIT TRÈS PEU OU MAL ; QU'IL AURAIT TRÈS BIEN PU, SUR UN COUP DE TÊTE L'ABANDONNER COMPLÈTEMENT.
ET PUIS LUI ET LE PÈRE DE VIVIEN SONT BONS AMIS, ILS ONT DÉCIDÉ ÇA ENSEMBLE.
C'EST QU'IL DEVIENT BAVARD LE BOUGRE.
LE PÈRE DE VIVIEN N'EST PAS COMMODE. JE LE SAIS, IL ME L'A DIT. QUAND TOUT A ÉTÉ RÉGLÉ, ON A DISCUTÉ TOUS LES DEUX CE SOIR-LÀ. IL N'EST PAS MÉCHANT COMME IL VEUT LE FAIRE CROIRE.
VOUS AVEZ DISCUTÉ ? ET DE QUOI ?
DE CHOSES ! IL A PARLÉ DE SON PÈRE ET MOI DU MIEN.
VOYANT QUE MA ROSE GARDAIT RÉSOLUMENT SES DISTANCES, QU'ELLE CONSIDÉRAIT TOUJOURS VIVIEN ET LUI-MÊME D'UN MAUVAIS OEIL, IL SE RENFERMA DE NOUVEAU.

Yu-Gi-Oh! 1996

Kazuki Takahashi

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1961)
Genere Azione, fantastico
Adattamento TV (varie serie)

Yugi Moto è un liceale minuto e nerd che vive col nonno in una città immaginaria: Domino city. La sua vita cambia completamente quando riceve i resti di un antico puzzle egizio, che promette di realizzare ogni desiderio a chiunque lo risolva. Quando Yugi mette insieme il puzzle nella sua camera, esprime il desiderio di avere un vero amico fidato che gli stia sempre vicino. È allora che entra in scena il sadico e malefico Dark Yugi, lo spirito di un antico faraone egizio che si manifesta tramite il corpo di Yugi ogni qualvolta ritiene che i suoi poteri siano necessari, portando "giustizia" con giochi mortali che hanno terribili conseguenze per chi perde. Egli trae un particolare piacere (sadico) dalla sofferenza delle proprie vittime: qualcosa di piuttosto sconvolgente per lo spettatore medio del relativo anime, nel quale appare uno Yugi molto più gentile. Mentre Yugi scopre di più sul suo alter ego oscuro, capisce di dover collaborare con esso per venire a conoscenza dei segreti del faraone e realizzare il proprio destino.

I personaggi, che inizialmente hanno un aspetto molto infantile, crescono col proseguire di questa lunga serie. Le battaglie sono divertenti, seppur un po' ripetitive, e la mancanza di tensione è dovuta al fatto che Yugi esce sempre inevitabilmente vincitore da ogni scontro.

Kazuki Takahashi iniziò la carriera ormai trentenne, producendo però un fenomeno che ha dato vita a una vera e propria industria intorno al personaggio. Il manga ha ispirato le serie spin-off *Yu-Gi-Oh! R, Yu-Gi-Oh! GX* e *Yu-Gi-Oh! 5D*, e diverse serie tv, film e card games. **BS**

Blue 1996

Kiriko Nananan

Prima edizione *Comic Are!* (Giappone)
Autore Giappone (1972)
Genere Romantico
Adattamento Film (2001)

All'inizio dell'anno scolastico, in un liceo di una provincia giapponese non lontana dal mare, due adolescenti scoprono di essere irresistibilmente attratte l'una dall'altra, e la loro amicizia presto sfocia nell'amore. Raccontato tramite una serie di eventi vaghi ma intensi, *Blue* è quasi la cronaca giornaliera di questo periodo decisivo nella vita di due giovani donne che si avvicinano all'età adulta. È una storia semplice che si conclude con un risvolto inaspettato, in un atmosfera tenera e amara, segnata da un profondo senso di assenza di speranza.

In *Blue* Kiriko Nananan crea una brillante interpretazione di un tema relativamente convenzionale. Attraverso questa storia lucida e carnale mostra la sua passione per il racconto femminile intimista, confermato dalle sue pubblicazioni successive. Usando liberamente un segno dettagliato e una narrazione fondamentalmente sobria, la Nananan porta il proprio lettore nel bel mezzo della relazione tra le due protagoniste, con primi piani dei loro volti, dei corpi e soprattutto della fervente violenza della loro relazione. Con la sua struttura rigidamente ponderata, il volume è impressionante dal punto di vista grafico: la disegnatrice usa un bianco e nero netto (senza gli effetti tipici del fumetto giapponese, come retini o linee cinetiche) sviluppando un modo originale di lavorare con gli spazi vuoti per suggerire silenzi, parole non dette e la quieta passione degli sguardi che si cercano. Sensuale senza ostentazione, e dotata di un'intensità quasi dolorosa, la Nananan è una voce importante come ce ne sono poche nel mondo del fumetto. **NF**

Il castello 1996

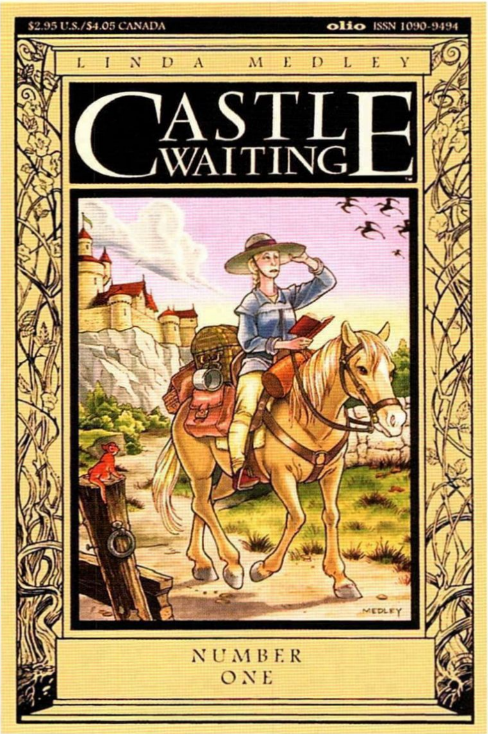
Linda Medley

Titolo originale *Castle Waiting*
Prima edizione Olio Press (USA)
Autore USA (1964) **Genere** Fantastico, umorismo
Riconoscimenti Premio Eisner (1998)

Il castello rappresenta la nuova frontiera del fantasy. Invece di usare il tipico inglese medievale e mostrare un'infinità di battaglie con la spada, Linda Medley rappresenta una comunità di reietti che trovano una meta e un senso di appartenenza in un vecchio castello. Versione più docile e femminile del *Conan* di Robert Howard, *Il castello* sfida l'idea di bellezza che abbiamo visto per anni: non ci sono sensuali Red Sonja o immagini porno soft. Le questioni importanti in questa storia includono lavare le pentole e i piatti, la quotidianità dei lavori domestici e il mantenere un corretto budget familiare. La storia inizia come una favola, con una principessa e una strega malvagia, ma presto prosegue concentrandosi sui destini di un castello un tempo bellissimo ormai ricoperto da vegetazione e abbandonato dalla sua principessa (partitasene a cavallo col suo Principe azzurro) e dal resto dei suoi abitanti.

Le tre signore abbandonate e in attesa, decidono di aprire la porta agli sconosciuti, e di notte il castello si trasforma in una sorta di centro di accoglienza medievale, un rifugio per un variegato insieme di creature antropomorfe, tra cui una suora barbuta, un cavaliere con la testa di cavallo, un chirurgo demente, e Lady Jain, incinta e in cerca di rifugio lontano dal marito violento.

Nelle sue battute e allusioni, il libro presuppone una certa familiarità con il genere fantasy. Ma sebbene abbondino giganti, fate e animali parlanti, non si tratta di una parodia. Le storie sono un intrigante mix di fiabe, fantasy, folklore; e la trama è complessa e intricata, basata su relazioni interpersonali di personaggi poliedrici. **BS**



"Se i 'se' e i 'ma' fossero pentole e piatti non ci sarebbe bisogno di gente per lavarli!"

Letture simili
Emiko Superstar Mariko Tamaki
Fables Bill Willingham, Mark Buckingham e altri
Autunno 1152 Guardie d'onore David Petersen
Polly e i pirati Ted Naifeh

Il castello 1996

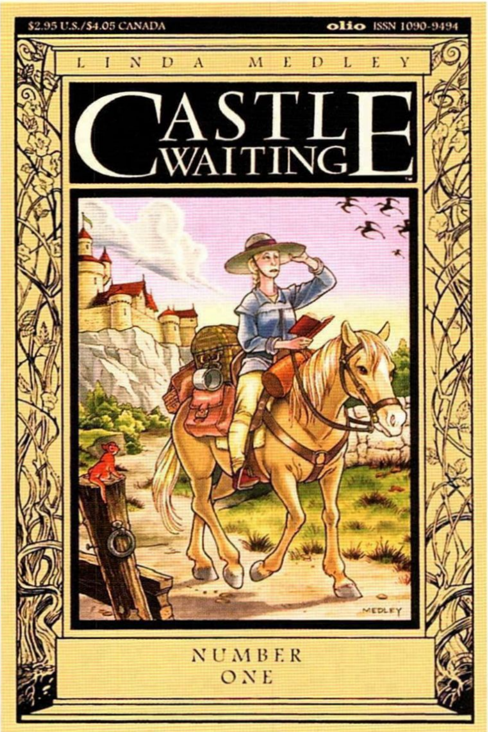
Linda Medley

Titolo originale *Castle Waiting*
Prima edizione Olio Press (USA)
Autore USA (1964) **Genere** Fantastico, umorismo
Riconoscimenti Premio Eisner (1998)

Il castello rappresenta la nuova frontiera del fantasy. Invece di usare il tipico inglese medievale e mostrare un'infinità di battaglie con la spada, Linda Medley rappresenta una comunità di reietti che trovano una meta e un senso di appartenenza in un vecchio castello. Versione più docile e femminile del *Conan* di Robert Howard, *Il castello* sfida l'idea di bellezza che abbiamo visto per anni: non ci sono sensuali Red Sonja o immagini porno soft. Le questioni importanti in questa storia includono lavare le pentole e i piatti, la quotidianità dei lavori domestici e il mantenere un corretto budget familiare. La storia inizia come una favola, con una principessa e una strega malvagia, ma presto prosegue concentrandosi sui destini di un castello un tempo bellissimo ormai ricoperto da vegetazione e abbandonato dalla sua principessa (partitasene a cavallo col suo Principe azzurro) e dal resto dei suoi abitanti.

Le tre signore abbandonate e in attesa, decidono di aprire la porta agli sconosciuti, e di notte il castello si trasforma in una sorta di centro di accoglienza medievale, un rifugio per un variegato insieme di creature antropomorfe, tra cui una suora barbuta, un cavaliere con la testa di cavallo, un chirurgo demente, e Lady Jain, incinta e in cerca di rifugio lontano dal marito violento.

Nelle sue battute e allusioni, il libro presuppone una certa familiarità con il genere fantasy. Ma sebbene abbondino giganti, fate e animali parlanti, non si tratta di una parodia. Le storie sono un intrigante mix di fiabe, fantasy, folklore; e la trama è complessa e intricata, basata su relazioni interpersonali di personaggi poliedrici. **BS**



"Se i 'se' e i 'ma' fossero pentole e piatti non ci sarebbe bisogno di gente per lavarli!"

Letture simili
Emiko Superstar Mariko Tamaki
Fables Bill Willingham, Mark Buckingham e altri
Autunno 1152 Guardie d'onore David Petersen
Polly e i pirati Ted Naifeh

Old Boy 1996

Garon Tsuchiya · Nobuaki Minegishi

Prima edizione Futabasha (Giappone)
Autori Tsuchiya (Giappone, 1947);
Minegishi (Giappone, 1959)
Genere Azione, thriller **Adattamento** Film



Letture simili
Tsumi To Batsu (Delitto e Castigo) Osamu Tezuka
Freesia Jiro Matsumoto
Mike Hammer Mickey Spillane
Sin City Frank Miller

Un uomo è rinchiuso in una stanza da dieci anni, senza sapere il motivo del proprio imprigionamento o chi ci sia dietro; trascorre i suoi giorni, i mesi e gli anni allenandosi e guardando la televisione. Un giorno viene liberato senza spiegazione, infilato in una valigia e depositato in un parco. Con la vita ormai rovinata, non ha altro in testa se non la vendetta.

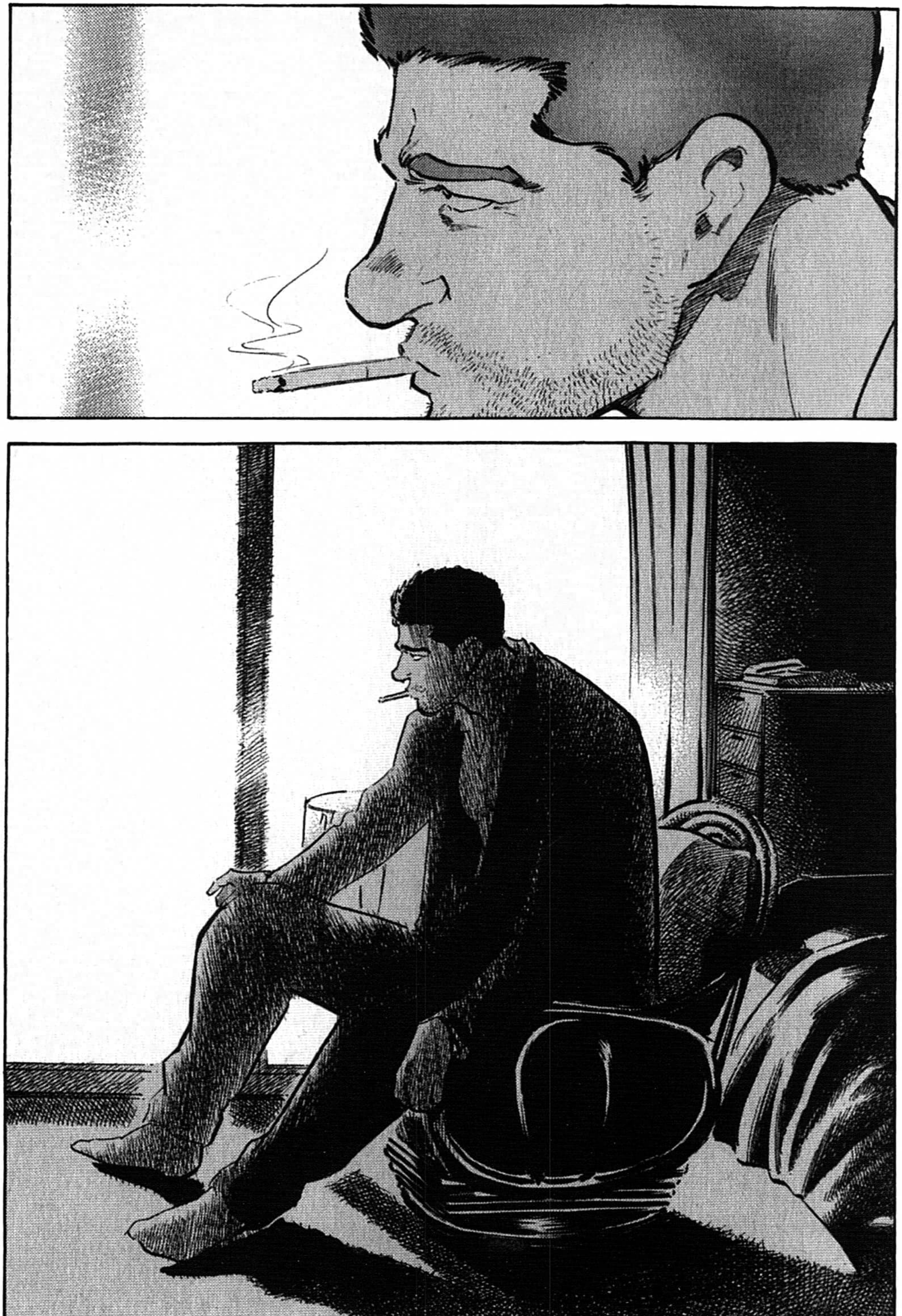
Old Boy è un thriller incentrato sulla vendetta caratterizzato da risvolti psicologici profondi. Il protagonista non sottopone i suoi nemici a una tipica serie di punizioni brutali, ma cerca di dare un senso alla propria vita e alla persona che è diventato. Il disegno di Nobuaki Minegishi presenta il classico eroe turbato: silenzioso, muscoloso e con la faccia segnata da anni di sofferenza,

"Chi diavolo è stato a farmi questo e perché?"

che sviluppa una relazione con una giovane cameriera. Nei volumi successivi viene svelato di più sul suo passato, ma all'inizio quell'uomo misterioso è solo un individuo con una cicatrice, che vaga per una Tokyo cupa e vasta. La città è resa con linee dritte e toni cupi, un mondo cosmopolita con una popolazione senza volto e misteriose figure che controllano il nostro eroe a ogni sua mossa.

La zona grigia tra bene e male è scura come i vicoli di quella città. *Old Boy* è un thriller spietato, che mostra la vita quotidiana di chi lavora, mangia e vive nel mondo contemporaneo, ma getta uno sguardo al di sotto di questa superficie, e descrive un terrificante universo criminale. Il regista sud coreano Chan-wook Park ha adattato questo manga in un film altrettanto oscuro che rende perfettamente giustizia alla saga di Tsuchiya, e che nel 2004 vinse il Gran Premio della Giuria al festival del cinema di Cannes. **SW**

L'inspiegabile prigionia del protagonista di *Old Boy*. ➡



Seven Miles a Second 1996

David Wojnarowicz · James Romberger, Marguerite Van Cook (Colorist)



"La cosa peggiore durante l'attesa tra un cliente e l'altro era il doversi spostare ogni cinque minuti..."

Altre opere di James Romberger
2020 Visions con Jamie Delano
Aaron and Ahmed con Jay Cantor
Ares con Brian Azzarello e Marguerite Van Cook
Le Viscere del Bronx con Peter Milligan

Traduzione titolo in italiano *Sette miglia al secondo*
Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Wojnarowicz (USA, 1954–92);
Romberger (USA, 1958) **Genere** Biografia

David Wojnarowicz divenne famoso alla metà degli anni Ottanta come scrittore, pittore, regista, attore e anche attivista politico. Morì di AIDS a trentasette anni, e nei suoi ultimi anni collaborò con il disegnatore e amico James Romberger a questo graphic novel. Il progetto fu completato da Romberger dopo la morte di David.

Wojnarowicz fuggì di casa da ragazzo e, come molti altri, sperimentò la dura vita di strada, finendo per prostituirsi e commettere crimini minori per mantenersi. Due terzi de *Seven Miles a Second* parlano di questi giorni, un'insieme di ricordi di David adolescente, di abusi da parte di clienti di mezza età, fino alle esperienze con Willy, suo amico e amante, con il quale lotta per superare ogni giornata.

Sarebbe molto semplice edulcorare una storia del genere, ma mentre le parole di Wojnarowicz non prendono certo a pugni chi legge, i disegni di Romberger, crudi ed espressionistici, danno vita alla povertà, al vomito e alla decadenza delle strade. I colori di Marguerite Van Cook facilitano l'impressione più che la forma, aggiungendo molto alle atmosfere e aumentandone il realismo.

L'ultima parte di *Seven Miles a Second* mostra un David adulto vicino alla fine della sua vita. La narrazione vira verso un appassionato flusso di coscienza polemico, accompagnato da alcune immagini meravigliosamente evocative. Se qualcosa di positivo emerge da questa storia destinata a finire male, è la duratura speranza che esprime. *Seven Miles a Second* è un libro molto impegnativo, una sfida molto intensa che vale la pena accettare. **CH**

Daddy's Girl 1996

Debbie Drechsler

Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1953)
Genere Drammatico
Influenzato da Lynda Barry

Daddy's Girl (Ragazza di papà) è, molto semplicemente, uno dei fumetti più strazianti mai pubblicati. Si tratta di una raccolta di storie che fecero la loro prima apparizione sul *Seattle Stranger* e su occasionali antologie pubblicate da *Drawn & Quarterly*; l'intero arco narrativo di questo libro – una ragazza sottoposta a regolari abusi sessuali, e i suoi successivi tentativi da adolescente di entrare nel mondo delle relazioni sentimentali – vi farà contorcere lo stomaco e vi spezzerà il cuore.

Sulla base delle personali esperienze di Debbie Drechsler – anche se lei si astiene dal definirlo "fumetto autobiografico" – *Daddy's Girl* costringe i lettori ad affrontare una realtà di cui non si parla mai nella società, a eccezione del contesto di particolari storie di cronaca: l'incesto. A questo proposito, *Daddy's Girl* è ritenuto l'apogeo nell'abbattimento dei tabù nel fumetto iniziato negli anni Settanta. Tuttavia, ciò che colpisce in questo graphic novel è l'assoluta abilità della Drechsler nel dare forma alla voce di una bambina mentre racconta la storia della piccola Lily nelle prime storie, rinominata Franny quando diventa più grande. Il padre è una presenza terrificante, che sconvolge il sonno di sua figlia ogni notte per soddisfare i suoi "bisogni sessuali". Sua madre rimane insensibile e sembra interessata solo a fare in modo che le sue figlie siano vestite in modo appropriato. Pare quasi che volesse tenere a distanza Lily, e poi Franny, per paura che raccontassero qualcosa su ciò che accadeva dopo il tramonto. I segreti genereranno altri segreti, quando Franny, crescendo, scoprirà che suo padre non è il solo predatore sessuale da cui guardarsi. **EL**

Great Teacher Onizuka 1997

Toru Fujisawa

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Umoristico
Adattamento Serie TV animata (1999–2000)

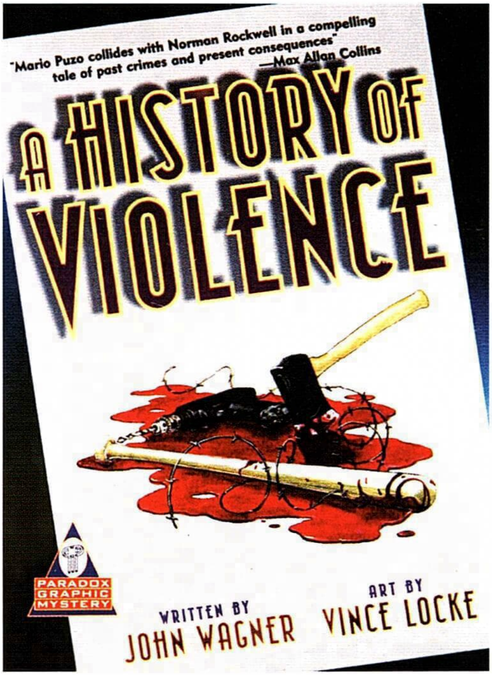
Intorno al periodo della prima uscita di *Great Teacher Onizuka* le scuole giapponesi stavano affrontando la piaga conosciuta col nome di *gakkyuu hokai*, o "collasso delle classi": gli insegnanti delle scuole di tutto il paese erano afflitti da una carenza di disciplina da parte degli studenti. Nel bel mezzo di questo clima, *Great Teacher Onizuka* mise in discussione il vero significato di "scuola ideale" e di "insegnante ideale".

Anche se il concetto di rieducare giovani delinquenti non era nuovo nel fumetto giapponese, gli studenti protagonisti di questa storia sono assai duri da addomesticare. La loro natura ribelle è nascosta sotto un velo apparentemente innocente, e le loro menti astute sanno nascondere qualunque cosa. A differenza del ribelle tradizionale, questi non infrangono particolari regole scolastiche e non sono apertamente violenti, bensì più subdoli e minacciosi.

Il protagonista, Eichi Onizuka, diventa professore di liceo per una motivazione piuttosto illecita: uscire con le ragazze. Tuttavia, presto finisce faccia a faccia con i problemi del suo nuovo luogo di lavoro: bullismo, mancanza di affetto in famiglia, complessi di inferiorità ed egoismo degli insegnanti. Gli inusuali metodi di insegnamento di Onizuka affrontano questi problemi uno dopo l'altro, facendogli conquistare gradualmente il cuore degli alunni e dei colleghi. Un fattore che contribuì al grande successo del fumetto fu che molti lettori erano persone cresciute leggendo fumetti tradizionali ambientati nelle scuole, ma che finalmente potevano immedesimarsi in Onizuka invece che negli alunni. **TS**

Una storia violenta 1997

John Wagner · Vince Locke



"Mio Dio, e non ti ho mai conosciuto davvero... Chi sei Tom?"

Letture simili
Judge Dredd John Wagner e Carlos Ezquerra
Robo-Hunter John Wagner e Ian Gibson
Strontium Dog John Wagner e Carlos Ezquerra
The Last American John Wagner, Alan Grant e Mike McMahon

Titolo originale *A History of Violence*
Prima edizione Paradox Press/DC Comics (USA)
Autori Wagner (Gran Bretagna, 1949); Locke (USA)
Genere Thriller **Adattamento** Film

Tom McKenna, uomo dai modi gentili proprietario di un negozio bar in una cittadina nel Michigan, un giorno diventa un riluttante eroe, dopo essersi battuto contro due ladri armati. La sua storia si diffonde arrivando fino ai notiziari nazionali, fruttandogli una fama che rifiuta e una serie di domande su come un uomo possa da solo sconfiggere due assassini armati. Tom ha un torbido passato, e quando la mafia di New York arriva in città a fare domande su di lui, il suo passato è costretto a riemergere.

Una storia violenta non ebbe un grande successo iniziale, ma ha vissuto una seconda vita dopo l'adattamento cinematografico di David Cronenberg. Il libro e il film sono molto differenti, con la storia che circa a metà prende direzioni diverse: il libro rivela molto di più sulla vita precedente di Tom. Il protagonista ha un audace passato da sicario e ladro della mafia newyorchese, organizzazione che non dimentica né perdona chi si ribella. L'abilità di Wagner nel caratterizzare personaggi amorali (come nella sua serie *Button Man*) prende qui una piega diversa, mostrando al lettore un personaggio che trova la propria morale rinnegando il passato.

Tom – o Joey, il suo vero nome – è un personaggio accattivante che si scontra col proprio sé giovanile. Tuttavia è segnato a vita, poiché non è facile mettersi alle spalle un passato come il suo. Vince Locke usa uno stile ruvido, quasi schizzato, che offre al libro un senso di irrequietudine che si rivela poco a poco. Con le sue immagini in bianco e nero, *Una storia violenta* è un potente mix di segreti, bugie e omicidi, con una delle orribili rivelazioni più coinvolgenti nella storia del fumetto. **BD**

Rat-Man
Legami di sangue 1997

Leo Ortolani

Prima edizione *Spot*, Editrice Comic Art (Italia)
Autore Leonardo Ortolani (Italia, 1967)
Genere Supereroi, parodia
Riconoscimenti Micheluzzi, Napoli Comicon (1998)

Rat-Man narra le epiche avventure di un demenziale supereroe, grottesco eppure emozionante, del tutto privo d'intelligenza, forza fisica e buon senso, la cui identità segreta Deboroh La Roccia è però capace di eroici slanci morali e una saggezza da eroe positivo, ben determinato a essere annoverato tra gli "uomini in calzamaglia" che ammira da sempre.

Da parodia dei supereroi americani (il nome ricorda Batman e l'ambientazione metropolitana Spiderman, ma in ogni storia si celano riferimenti precisi), la saga ha assunto presto uno sviluppo autonomo. Intorno al baricentro costituito dall'affetto dell'autore per l'epica del genere supereroistico, si sono via via affastellate numerose riletture di film e saghe cinematografiche che gli hanno guadagnato uno status da autore di culto, amato dalla critica e dal pubblico, in cui convivono con mirabile sintesi momenti tragici e ridicoli. Apparso in edicola nel giugno 1990 dopo aver vinto un concorso per giovani autori della rivista *L'Eternauta*, nel 1997 passa a essere pubblicato da Marvel Italia (oggi Panini Comics). In questa nuova veste editoriale debutta con *Legami di sangue*, episodio in cui incontra direttamente Spider-Man, con il quale nasce un memorabile equivoco: lo scambio delle trasfusioni di sangue tra i due, con conseguenze esilaranti. Da allora non mancheranno altri team-up con supereroi Marvel, ma anche saghe sempre più complesse, in cui alla crescente ispirazione a Jack Kirby si affiancherà la costruzione di un universo (spassosamente) coerente. A testimoniare il successo della serie, nel 2006 è andata in onda una serie tv in animazione co-prodotta dalla Rai. **LCa**

One Piece 1997

Eiichiro Oda

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1975)
Genere Avventura, umoristico
Adattamento Serie TV animata (dal 1999)

La trama di *One Piece* si concentra sulle avventure di Rufi, un ragazzo dedito alla ricerca di tesori nascosti da una leggendaria banda di pirati. Mentre questa premessa pare piuttosto semplice, il fascino del fumetto sta nelle coinvolgenti situazioni in cui si imbatte Rufi lungo la sua strada, che spesso includono l'andirivieni di nuovi amici e il salvataggio di personaggi da bizzarre sfortune che li colpiscono nell'originale universo fantasy creato da Oda.

Il gruppo di protagonisti, chiamato Ciurma dal cappello di paglia (in originale: *Mugiwara no ichimi*), è composto da un eterogeneo mix di personaggi, che comprende lo spadaccino dai capelli verdi Zoro, la renna diciassettenne dal naso blu Chopper, e Sanji, lo chef ben vestito, oltre alla bella navigatrice Nami, i cui abiti succinti l'hanno resa la preferita del pubblico maschile.

Nel 1999, due anni dopo l'inizio del fumetto sulla rivista *Weekly Shonen Jump*, *One Piece* ispirò una serie animata che si rivelò un successo senza precedenti; mentre nel 2000 uscì il primo di una lunga serie di lungometraggi animati. Nonostante il ritmo serrato del fumetto, che fa divorare al lettore un episodio dopo l'altro, caratteristica fondamentale di ogni serie di *Shonen Jump* è la presenza di una trama commovente alla base di un apparato comico generale, in modo da appassionare un pubblico di tutte le età. La romantica visione dei pirati propria di Oda è senza dubbio appassionante, e il lettore è immediatamente rapito dall'entusiasmo che muove Rufi e la sua ciurma nel far salpare la nave settimana dopo settimana. **TS**

Hundert Ansichten der Speicherstadt 1997

Martin tom Dieck

Traduzione titolo in italiano *Cento visioni dello Speicherstadt*
Prima edizione L'Arrache-Coeur (Svizzera)
Autore Germania (1963) **Genere** Fantastico



"Ho scoperto... che l'acqua e la nave sono immagini molto forti. Sono metafore esistenziali."

Martin tom Dieck

Altre opere di Martin tom Dieck
Lingus savant des eaux (Lingus, il saggio delle acque)
Salut, Deleuze! con Jens Balzer
Der unschuldige Passagier (Il passeggero innocente)
L'Oud Silencieux (Il mandolino silenzioso)

Il metodo creativo dell'autore di questo fumetto include l'esplorazione intuitiva e l'improvvisazione di motivi ricorrenti. Egli esplora le immagini nello stesso modo in cui i musicisti jazz esplorano il suono e i poeti dadaisti e surrealisti esplorano l'uso della parola; ha inoltre affinità con l'arte Zen, con Cy Twombly e, nel fumetto, con *Il garage ermetico* di Jean "Moebius" Giraud.

Martin tom Dieck preferisce lasciare le sue storie alla libera interpretazione, perché preferisce l'idea di una storia non conclusa da lui, ma aperta allo sguardo del lettore. Usa le parole con parsimonia, perché convinto che le parole specifichino troppo, e solo le immagini sappiano celare segreti.

Due sono i leit motif che marcano l'opera di Martin tom Dieck: l'acqua (con le navi) e la mappa di una città a forma di cuore. Entrambe le figure sono presenti nel racconto muto *Hundert Ansichten der Speicherstadt*. L'acqua, nelle sue molteplici manifestazioni, appare in tutta l'opera: pioggia scrosciante, bolle d'aria, schiuma, onde, vortici, tsunami, cascate, e luci che si riflettono sopra e dentro questo elemento. L'acqua reagisce in modo molto deleuziano e zen: è sempre la stessa ma sempre in movimento e diversa; la sua peculiarità sta in quanto può essere diversa e in come si ripete. Tutte queste espressioni dell'acqua e riflessioni vengono magistralmente riportate in maniera quasi caricaturale, ma elegante.

Lo Speicherstadt (un inventivo gioco di parole in lingua tedesca che suona come "città dei ricordi") è un quartiere di Amburgo, ora in disuso, ma ancora pieno di impressionanti vecchie strutture industriali. Con un po' di immaginazione, il lettore riesce quasi a vedere che, osservato dall'alto, lo Speicherstadt ha la forma di un cuore. Forse proprio il luogo dove stanno i nostri ricordi più cari, dopo tutto. Secondo il buddismo zen, l'artista e il prodotto del suo disegno devono diventare una cosa sola: un cuore che sente il vibrare della vita. **DI**

Lo stile di Martin tom Dieck evoca una Amburgo dimenticata e dominata dall'acqua. ➡



Murena 1997

Jean Dufaux Phillipe Delaby

Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Dufaux (Belgio, 1949);
Delaby (Belgio, 1961)
Genere Storia

Murena è ambientato ai tempi dell'Impero Romano, nel 54 dopo Cristo. L'imperatore è Claudio, sposato allora con l'intrigante Agrippina, che trama per fare ereditare l'impero al figlio Nerone. Claudio, invece, privilegia come successore il proprio figlio, Britannico. Claudio ha altresì un'amante, il cui figlio, Murena, è l'elemento immaginario intorno al quale sono fatti ruotare i fatti storici.

Murena può essere descritto come un thriller politico. Pagine e pagine di volti in primo piano che parlano e parlano, rivelando le macchinazioni che fanno evolvere la trama in una crescente atmosfera di strisciante terrore, intervallate da regolari esplosioni di sesso e violenza. Come spesso avviene in Francia, il primo ciclo di *Murena* si compone di quattro volumi. Ne è seguito un secondo, oggetto di qualche dibattito per il ruolo assegnato ad alcuni cristiani. Un terzo è in lavorazione.

Jean Dufaux è uno sceneggiatore molto prolifico che con le sue opere, passate e correnti, ha toccato i generi più disparati. Documentatissimo, aggiunge una puntuale bibliografia in coda a ciascun capitolo, rendendo *Murena* un'opera che gode del plauso di numerosi storici. Il contributo di Delaby è dettagliato, ben documentato a sua volta, attento nel caratterizzare i personaggi e nell'assicurare la scorrevolezza di una sceneggiatura altrimenti verbosa. L'Antica Roma è ritratta in tutta la sua dissolutezza, ma nonostante la brutalità delle situazioni, la censura nei paesi anglosassoni ha deciso di fare scempio soltanto delle raffigurazioni di seni e genitali. Sangue e violenza, invece, sono stati tranquillamente tollerati, specie nel prosieguo della serie. **FP**

Vellevision 1997

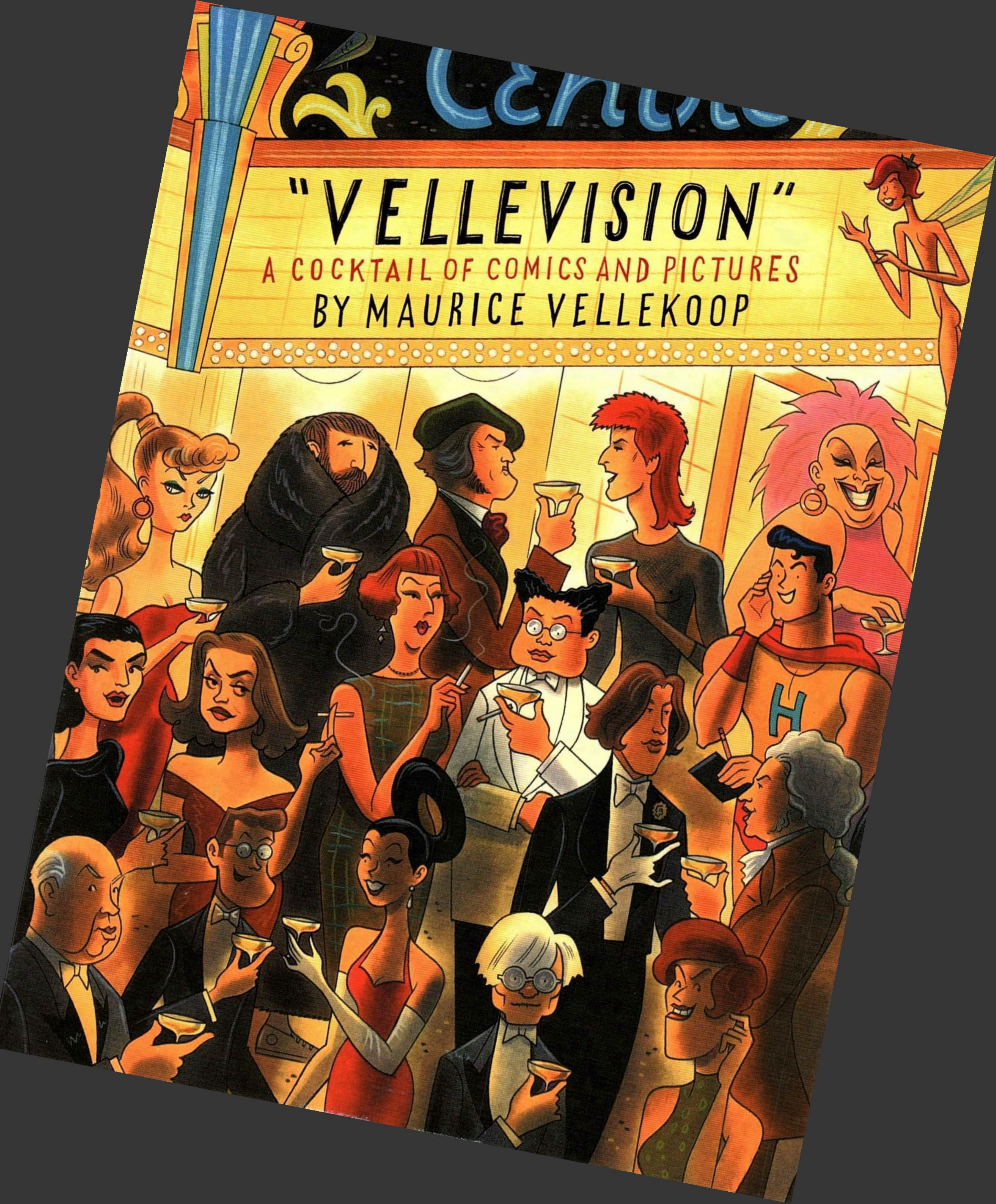
Maurice Vellekoop

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Canada (1964)
Genere Alternativo, umorismo
Influenzato da Tom of Finland

Cosa hanno in comune Edward Gorey, Ziggy Stardust, le soap opera, Barbie e Puccini? Ovviamente niente, ma Maurice Vellekoop li unisce in un divertentissimo calderone chiamato *Vellevision*, una serie che raccoglie dieci anni di lavori dell'autore come illustratore e fumettista, che comprende sia storie da una pagina, sia storie brevi e illustrazioni, reportage di moda e finte pubblicità.

La maggior parte delle storie narrate raccontano la vita degli omosessuali: dalla rabbia di adolescenti in erba all'andare in giro per locali, dalle confessioni semiautobiografiche a fantasie tipicamente fumettistiche. Alcuni degli elementi trattati non fanno parte della cultura gay, ma *Vellevision* è pieno di riferimenti a questo tipo di pubblico, concentrati ed enfatizzati nelle emozionanti quattro pagine di "8 Pillars of Gay Culture". I cliché abbondano e sono sparsi lungo tutta la durata del libro, con conseguenze assolutamente divertenti. Mescolando riferimenti da varie fonti, l'autore crea una celebrazione della diversità, del piacere e della spontaneità del sesso. Nelle "Avventure di Gloria Badcock" la protagonista viene spedita in un'altra dimensione per sperimentare sogni e fantasie, sottacqua e anche in un lussuoso bordello maschile per provare ogni genere di beatitudine da orgasmo ("Sono venuta, ho capito, sono venuta", dice contenta).

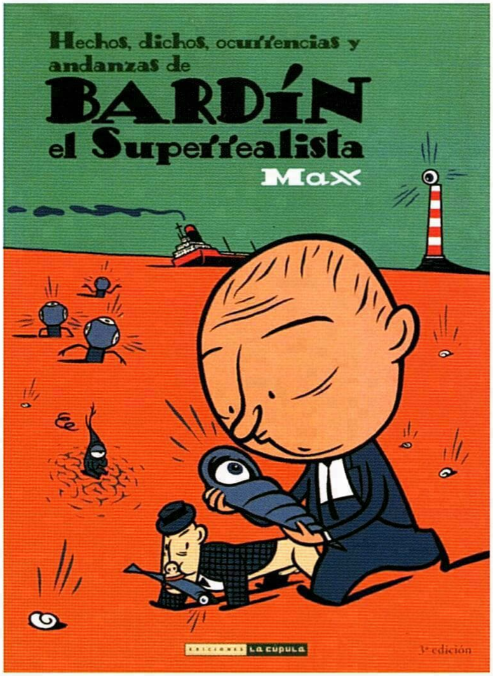
Aspettatevi da Vellekoop un sacco di sfarzo, stile ed eleganza nelle sue linee fini e negli intensi acquerelli che usa per dare un aspetto fantastico ai suoi mondi alternativi. *Vellevision* è ricco del puro divertimento che è il sesso, rappresentato in ogni forma e colore. **PM**


"VELLEVISION"
A COCKTAIL OF COMICS AND PICTURES
BY MAURICE VELLEKOOP

Bardín il Superrealista 1997

"Max"

Titolo originale *Bardín el Superrealista*
Prima edizione *El Víbora* (Spagna)
Autore Francesc Capdevila (Spagna, 1956)
Genere Fantasy



Altre opere di Max
El carnaval de los Ciervos
Gustavo
La Biblioteca de Turpín
Peter Pank
Il lungo sogno del Signor T.

L'eroe di *Bardín il Superrealista* è un ometto solitario e macrocefalo vestito di grigio, protagonista di una serie di brevi parabole di una o due pagine, in cui oscilla tra il mondo reale e quelli superrealisti della sua immaginazione (Max preferisce il termine "superrealista", trascrizione quasi letterale del termine francese "surréalisme", al più canonico "surrealismo").

L'autore concentra in questa serie le sue multiple influenze, su tutte il Chris Ware di *Jim Corrigan*, la linea chiara di Hergé, Robert Crumb, George Herriman, e soprattutto la tradizione di testate iberiche come *Pulgarcito* e *DDT*. Sono presenti anche rimandi a Luis Buñuel e Salvador Dalì (*Un chien andalou*), Pieter Bruegel (*Il Trionfo della Morte*), e Henry Füssli (*L'Incubo*). Il tutto per

"Non cedere al panico, Bardín! Ti sono stati concessi straordinari poteri…"

realizzare una delle opere più personali dell'autore, in cui esplora temi come l'esistenzialismo, il sesso e la religione; uno degli episodi più noti pone Bardín di fronte alla Santissima Trinità, qui rappresentata con le fattezze di un ben noto topo dalle orecchie rotonde. Max è uno dei protagonisti del fumetto spagnolo contemporaneo. Nel 2000 ha pubblicato uno speciale volume di *Bardín* realizzato con 77 autori (tra cui Charles Burns, Peter Kuper, Mauro Entrialgo, José Muñoz) impegnati in una sorta di *danse macabre*.

L'intera produzione del personaggio è stata raccolta nel 2006 in volume dall'editore La Cúpula, includendo un episodio appositamente realizzato: un'allegoria priva di testo in cui il protagonista affronta un dragone archetipico. *Bardín* si è aggiudicato numerosi riconoscimenti, su tutti il Premio Nacional del Cómic 2007 conferito dal Ministero della Cultura spagnolo. **AM**

Il rinvio 1997

Jean-Pierre Gibrat

Nel 1997 Jean-Pierre Gibrat è uno stimato professionista con ben vent'anni di carriera alle spalle. Famoso per le sue donnine, Gibrat portava dentro di sé ben più di quanto aveva lasciato trasparire fino a quel momento, e dopo anni dedicati solo al disegno, decise di fare il suo esordio come autore completo con *Il Rinvio.*

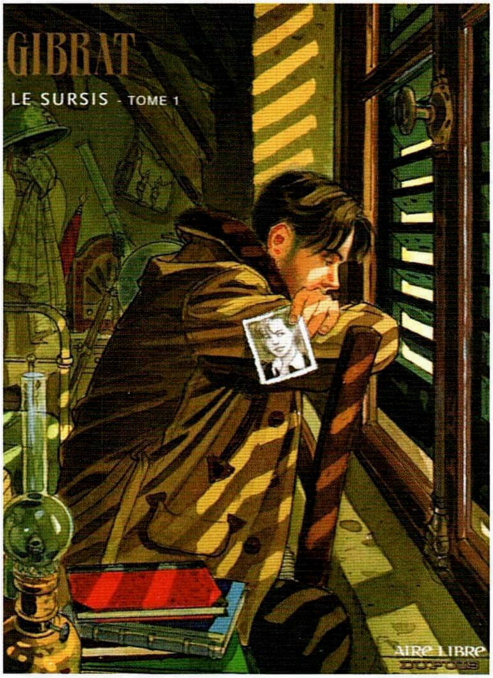
Siamo nel 1943. Scappato dal treno che lo stava trasportando dalla Francia occupata in Germania, Julien fa ritorno al suo paesino di campagna, Cambeyrac. Non può rischiare di essere catturato dai collaborazionisti, così si nasconde in una casa disabitata che domina la piazza del paese, uscendo solo di notte. Costretto a fare una vita da guardone, inizia a notare dettagli che agli altri sfuggono, sviluppando una crescente frustrazione nel non

"Alla fine della giornata, i sorrisi di Cécile mentre fuggiva dal caffè mi strinsero lo stomaco."

aver modo di corteggiare l'affascinante cameriera Cécile. Julien, alla fine, sarà portato allo scoperto ed entrerà a fare parte della resistenza. Nonostante l'ingombrante e onnipresente presenza della guerra, la vicenda è molto umana. Per Gibrat sono gli atti eroici dei singoli ad avere aiutato il suo paese a sopravvivere moralmente all'occupazione, e compone qui un inno alla bellezza della vita rurale nella campagna francese, un mondo cambiato pochissimo nel corso dei decenni.

Uno dei personaggi riaffiorerà in un'opera successiva, *Il Volo del Corvo*, ambientato mesi dopo nella Parigi occupata. Jeanne, una partigiana, è stata catturata e decide di tentare la fuga per i tetti guidata dal ladruncolo François. Entrambi i volumi sono popolati da personaggi eccentrici, senza mai scivolare nella caricatura, grazie anche alla solida caratterizzazione garantita da un artista che non sacrifica lo storytelling sull'altare del disegno. **FP**

Titolo originale *Le sursis*
Prima edizione Dupuis (Francia)
Autore Francia (1954)
Genere Drammatico



Letture simili
A Thorn in the Side Bill Knapp
Berlin Jason Lutes
Les Années Goudard Jean-Pierre Gibrat
Marée Basse Daniel Pecqueur e Jean-Pierre Gibrat
War Stories Garth Ennis e altri

Transmetropolitan 1997

Warren Ellis / Darick Robertson

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autori Ellis (Gran Bretagna, 1968);
Robertson (USA, 1968)
Genere Fantascienza

Ambientata nel futuro, la serie *Transmetropolitan* narra lo strenuo tentativo del giornalista Spider Jerusalem di raccontare la verità a una società statunitense sempre più indifferente e disinteressata alla politica. Tratteggiato sulla falsariga del giornalista Hunter S. Thompson, Jerusalem spicca per la testa rasata, gli occhiali colorati, l'accanito vizio del fumo, l'abuso di stupefacenti e la scrittura giornalistica in stile "gonzo". La sua crociata per la verità è sorretta, pur con riluttanza, dall'assistente Yelena Rossini e dalla guardia del corpo Channon Yarrow, entrambe legate al loro capo da un complesso rapporto di amore-odio. Jerusalem decide di affrontare il nuovo presidente, il "Sorridente", portando alla luce le sue macchinazioni.

Transmetropolitan combina dialoghi esilaranti ed elementi futuristici, violenza estrema e un cast pittoresco per rivelare come funziona il potere, tanto nel suo mondo futuristico quanto in quello reale. La serie racconta la crociata di un uomo armato soltanto delle sue parole contro le bugie, il fanatismo e l'ingiustizia sociale. Parole che comprendono, peraltro, una vasta gamma di insulti, imprecazioni e umorismo scatologico. I disegni di Darick Robertson danno manforte ai testi sconclusionati di Warren Ellis con molti primi piani e paesaggi urbani iperaffollati, sottolineando così la natura urbana della serie. Con l'introduzione di disegnatori ospiti e di variazioni stilistiche, Spider Jerusalem e le sue "immonde assistenti" evolvono di storia in storia. Forse Spider Jerusalem è il personaggio dal linguaggio più scurrile della storia dei comics, ma la sua missione è giustificata dalla purezza del suo animo e dalla decisione di opporsi ai potenti. **RPC**

Eiland 1997

Stefan van Dinther e Tobias Tycho Schalken

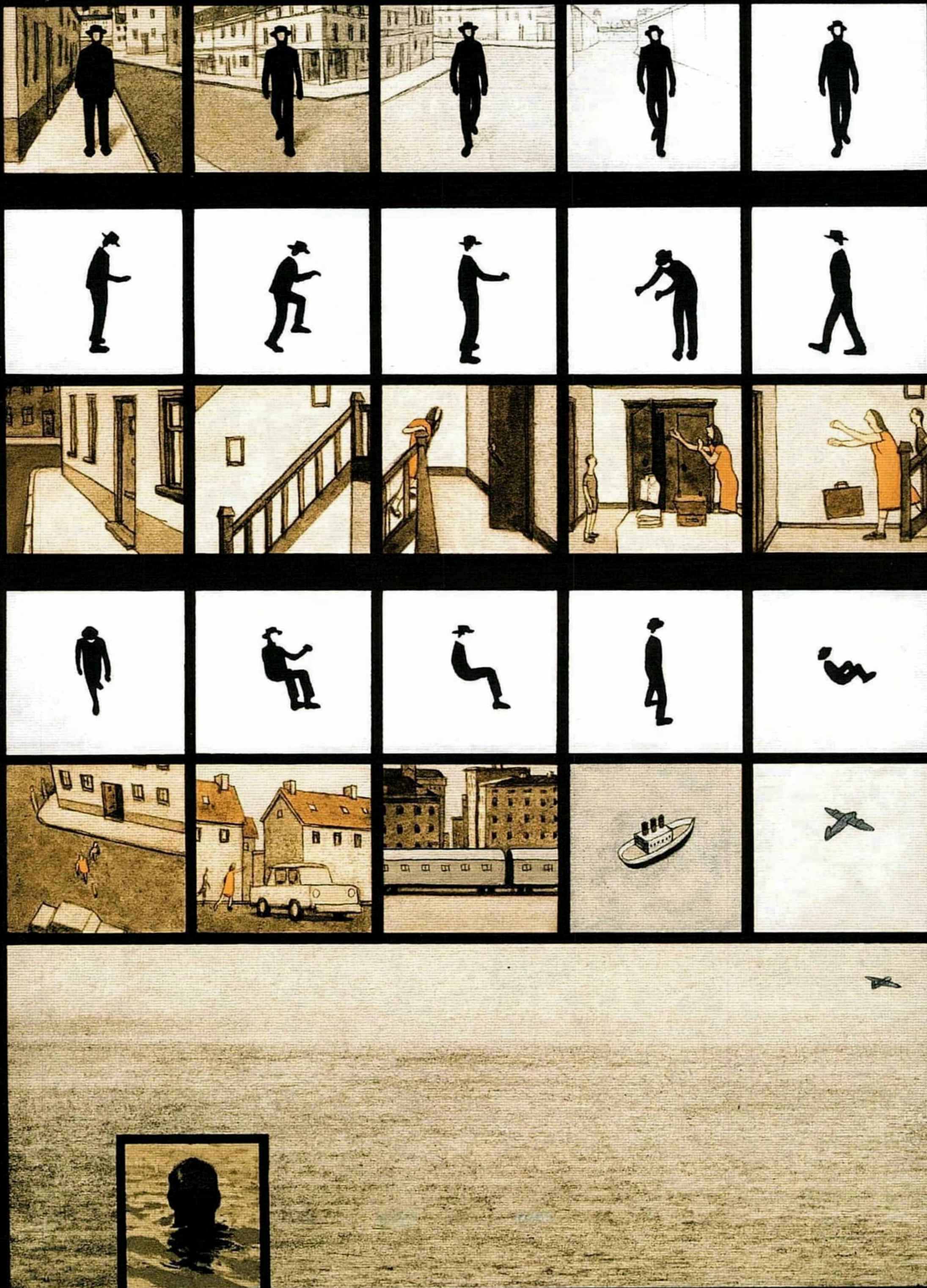
Prima edizione Autoprodotto (Paesi Bassi)
Autori Van Dinther (Paesi Bassi, 1969);
Schalken (Paesi Bassi, 1972)
Genere Alternativo

Il lavoro degli autori di *Eiland* serve a sostenere la teoria secondo cui uno degli elementi chiave della costruzione di un fumetto è la rappresentazione del tempo nello spazio. Stefan van Dinther e Tobias Tycho Schalken, due autori olandesi conosciutisi durante gli studi d'arte, hanno indagato ampiamente i limiti formali del fumetto nella loro antologia a quattro mani, riuscendo a elevare ad arte la sperimentazione formale.

Eiland debuttò come fanzine in bianco e nero, per poi evolversi in un art book a colori. Ogni uscita comprende una serie di brevi opere poetiche che rivelano un candido approccio alla forma. Ciascuna è realizzata tramite un'ampia varietà di tecniche e stili, dal più freddo e analitico al più caldo e umano. L'astrazione è uno degli elementi centrali di *Eiland*, e alcuni singoli brani sono talvolta davvero difficili da seguire. Tuttavia ogni aspetto è curato con la massima attenzione. I due artisti sono accostabili più ad autori volutamente formalisti come Richard McGuire, Kevin Huizenga e Chris Ware, che non agli sperimentatori anarchici che fanno parte di collettivi come il gruppo Fort Thunder, nel Rhode Island.

Il meglio dei primi numeri di *Eiland* era *CHRZ* di Van Dinther, un fumetto la cui narrazione era strutturata prismaticamente come l'occhio di una mosca. Un fumetto muto, le cui varie storie hanno a che fare con solitudine, alienazione, e amore. *CHRZ* fu poi pubblicato in raccolta, e resta il lavoro più ambizioso uscito dall'antologia. Anche *Folklore* di Schalken, pubblicato dal quinto numero, è affascinante, dai toni più emotivi ma non meno complesso sul piano strutturale. **BB**

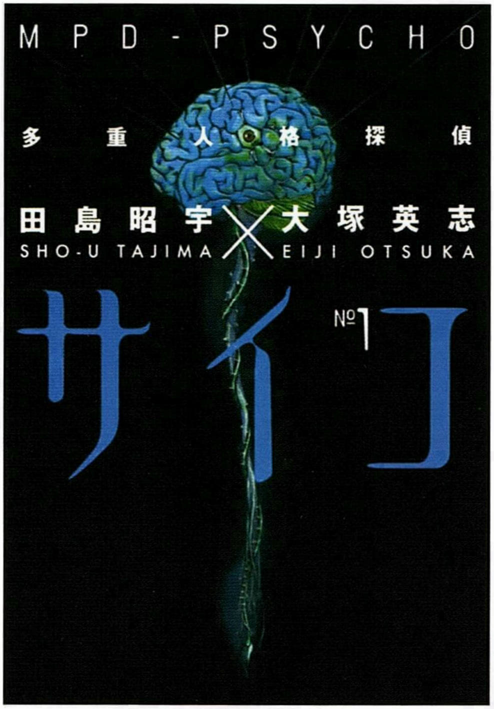
Eventi disturbanti dalle pagine di "master of sequence" da *Eiland* #3. ➡



MPD-Psycho 1997

Eiji Otsuka Sho-u Tajima

Prima edizione Kadokawa shoten (Giappone)
Autori Otsuka (Giappone, 1961); Tajima, (Giappone, 1966)
Genere Horror, thriller



Letture simili
Battle Royale Koushin Takami
Death Note Tsugumi Ohba e Takeshi Obata
Madara Eiji Otsuka e Sho-u Tajima
Kurosagi – Consegna Cadaveri Eiji Otsuka

Madri con misteriosi codici a barre impressi sulle pupille si vedono strappare i figli dal grembo; in un campo vengono ritrovate parti di corpi meticolosamente numerate; un assassino sadico seppellisce le proprie vittime fino alla testa, per poi trasformare i crani in vasi per fiori. Smembramenti, sventramenti, decapitazioni e violenze che non accadono tra quattro mura ma di fronte ai nostri occhi, e in abbondanza. *MPD-Psycho* è, senza dubbio, una nuova pietra di paragone nell'universo del manga adulto, tra brutalità e nudità.

Quando la fidanzata di Yosuke Kobayashi viene mutilata per mano di un serial killer, l'uomo intraprende una caccia al colpevole. Una volta che lo ha individuato, però, il confronto innesca nella mente confusa di Kobayashi un disturbo di personalità multipla (MPD, multiple Personality Disorder in inglese). Il subconscio dell'uomo genera la personalità chiamata Shinji Nishizono, uno spietato psicopatico che ucciderà l'assassino della sua fidanzata.

Emerge però anche una seconda personalità ancor più dominante, Kazuhiko Amamiya, a causa del quale il protagonista viene incarcerato per omicidio, restando bloccato in questa personalità per il resto della serie. Una volta liberato, si unisce a un'agenzia investigativa privata in veste di profiler criminale, e rimane coinvolto nella risoluzione di una serie di raccapriccianti omicidi seriali che sembrano condurlo verso un mistero più grande.

Le vignette in bianco e nero di *MPD-Psycho*, asciutte e spesso prive di testo, possono apparire sterili per l'assenza di qualsivoglia concessione a ombreggiature e tratteggi, ma Sho-u Tajima riserva i suoi dettagli per le scene più crude: muscoli, vene, ossa, cervello, fluidi corporei, busti mozzati, che, insieme alla scrittura fresca e inventiva di Otsuka, creano una delle esperienze a fumetti più alienanti mai viste. **BS**

The World Is Mine 1997

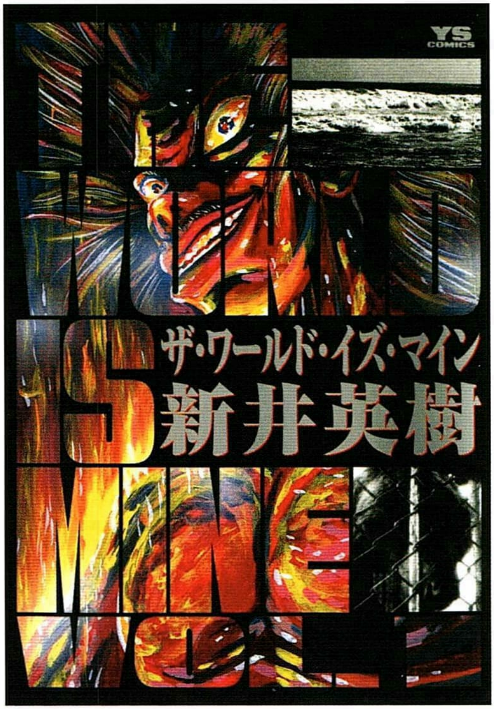
Hideki Arai

Lontano dalle strade civilizzate e splendenti di Tokyo, *The World is Mine* si imbarca in un viaggio ultra violento attraverso le campagne, sulle tracce dei "natural-born killer" Toshi e Mon-chan. Un duo inusuale: Toshi è un genio bombarolo con problemi di autostima; Mon-chan è un essere bestiale, dominato da istinti primordiali (mangiare, fornicare, uccidere) a cui cede di buon grado terrorizzando i lettori. I due finiscono anche per diventare richiestissimi dai media, finché non si scopre che per la città si aggira una creatura misteriosa soprannominata "Higumadon". Il mostro vaga per il Giappone settentrionale lasciandosi alle spalle una scia di sangue, tra bestiame massacrato e cacciatori sventurati. Higumadon continua a crescere in dimensioni finché non è grande abbastanza da distruggere edifici e piccoli villaggi. Intenzionati a non farsi sbaragliare da questo nuovo arrivato, Toshi e Mon-chan iniziano ad alzare il tiro. Mentre il caos avvolge il Giappone ed entrano in scena politici insoliti e poliziotti tostissimi, i due decidono che l'unica possibilità è usare le stesse armi dell'avversario.

La serie ruota perlopiù intorno a uomini che cercano di esercitare il proprio potere sul mondo. Poche donne hanno ruoli rilevanti, a eccezione della verginale Maria e della vecchia Hamaki Tashoko, entrambe attratte dalla natura animalesca di Mon-chan. Ricca di esplosioni e di morte, la violenza di Arai non cerca mai di ammaliare: ha sempre a che fare con sangue, lacrime, distruzione e disperazione. "Quand'è che il Giappone è diventato così?" si chiede un'anziana scuotendo la testa di fronte alle tragiche notizie.

Con *The World is Mine*, Arai indaga ben oltre la superficie della nostra civiltà, mostrandone gli aspetti più crudi e inquietanti. Un moderno racconto apocalittico, una storia sulla fine del mondo, un libro sulla libertà e sulla violenza dal quale è difficile uscire indenni. **XG**

Prima edizione *Weekly Young Sunday*, pubblicata da Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1963)
Genere Thriller



Letture simili
Bambi Atsushi Kaneko
Dragon Head Minetaro Mochizuki
Freesia Jirou Matsumoto
TOKYO TRIBE2 Santa Inoue

300 1998

Frank Miller e Lynn Varley

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autori Miller (USA, anno di nascita sconosciuto); Varley (USA, anno di nascita sconosciuto)
Genere Storia

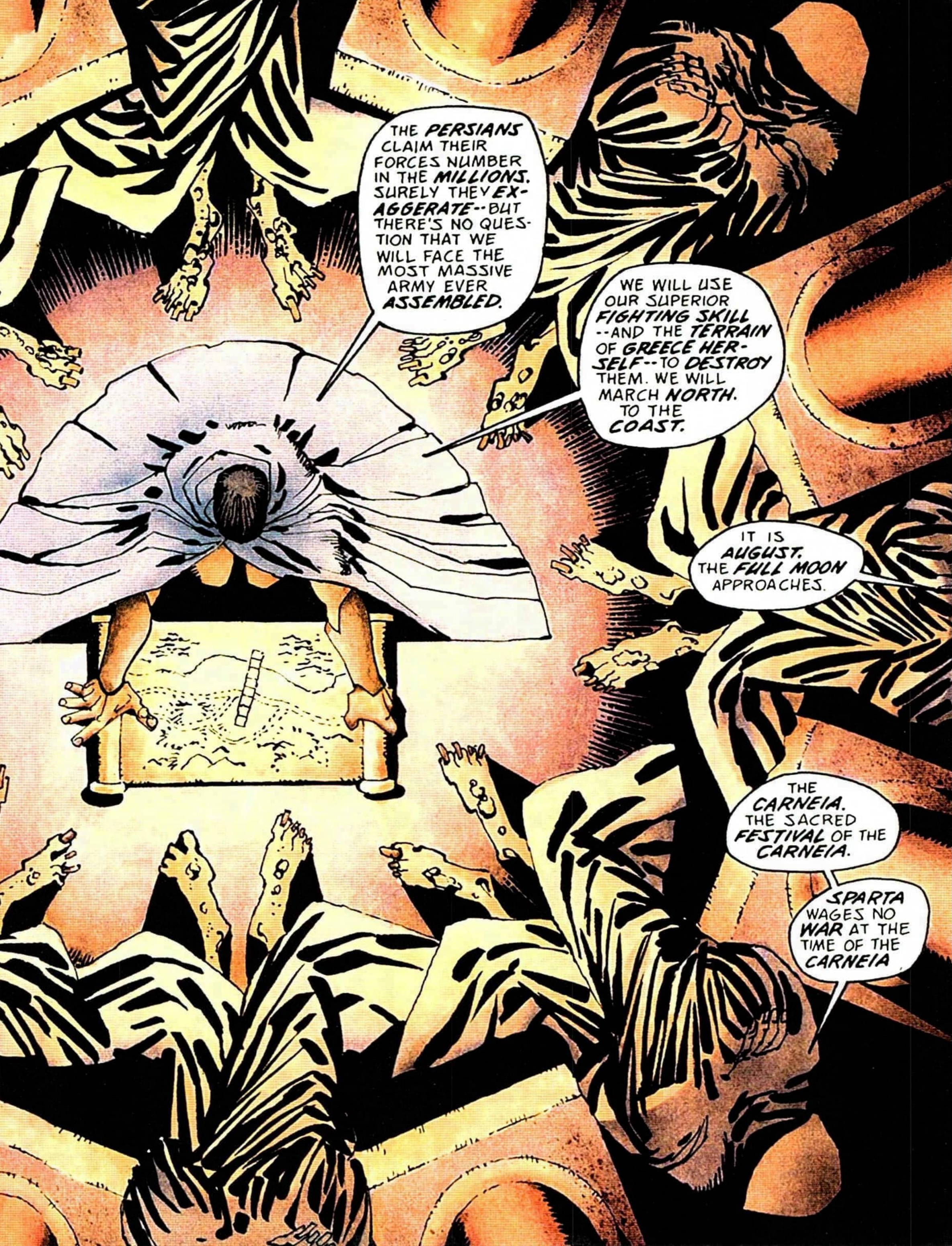
Sono pochi quelli che non hanno mai sentito nominare la battaglia delle Termopili (480 a.C.). Questa eroica impresa bellica in cui poche centinaia di soldati spartani combatterono fino all'ultimo contro un esercito persiano almeno dieci volte superiore, simboleggia lo spirito della resistenza di ogni minoranza davanti a un avversario in vantaggio numerico.

Uno spunto del genere non poteva mancare di attirare un autore enfatico e forte delle proprie opinioni come Frank Miller. Abbandonando momentaneamente i giustizieri in costume e gli eroi hardboiled, l'autore immerge i suoi lettori nel cuore dell'evento bellico, ponendoli al fianco di re Leonida, dei suoi 300 opliti e di ondate su ondate di guerrieri nemici. Miller non è interessato alla plausibilità storica del racconto. Con la collaborazione della colorista Lynn Varley, all'epoca sua moglie, concentra l'attenzione sui tre giorni in cui si decise il destino di un mondo.

300 è pubblicato in un formato orizzontale molto raro nei libri a fumetti. Come il francese Philippe Druillet, che venti anni prima aveva raccontato a fumetti la caduta di Cartagine seguendo la trama di *Salambò*, il romanzo scritto da Gustave Flaubert nel XIX secolo, Miller fa di *300* una "grand opéra" barbara e straordinaria, esaltante come una droga e ammaliante come un incantesimo. I lettori non dimenticheranno tanto presto la sua rappresentazione del dio-re Serse, incarnazione di un supremo idolo pagano, o la fine spettacolare degli spartani, eroi sommersi da una schiera sterminata di soldati persiani. **NF**



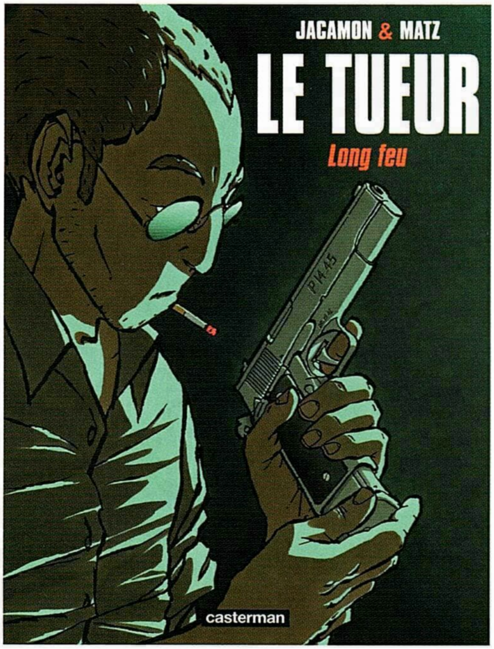
Re Leonida a consulto con gli efori. ➡


THE PERSIANS CLAIM THEIR FORCES NUMBER IN THE MILLIONS. SURELY THEY EX-AGGERATE--BUT THERE'S NO QUES-TION THAT WE WILL FACE THE MOST MASSIVE ARMY EVER ASSEMBLED.
WE WILL USE OUR SUPERIOR FIGHTING SKILL --AND THE TERRAIN OF GREECE HER-SELF--TO DESTROY THEM. WE WILL MARCH NORTH. TO THE COAST.
IT IS AUGUST. THE FULL MOON APPROACHES.
THE CARNEIA. THE SACRED FESTIVAL OF THE CARNEIA.
SPARTA WAGES NO WAR AT THE TIME OF THE CARNEIA.

Il Killer 1998

"Matz" Luc Jacamon

Titolo originale *Le tueur T. 1: Long feu*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Alexis Nolent (Francia, 1967); Jacamon (Francia, 1967) **Genere** Poliziesco



Altre opere di Matz
Cyclops con Luc Jacamon
Jimmy Bobo con Colin Wilson
Bayou Joey con Jean-Christophe Chauzy
Nuit de fureur con Miles Hyman
Shandy con Dominique Bertail

Quali sono i pensieri di un assassino quando sta per premere il grilletto per adempiere al suo contratto? Cosa lo convince a fare il lavoro di killer? Fortemente ispirato dalla narrativa poliziesca, Alexis Nolent, noto come "Matz" mette il lettore nei panni di un killer la cui identità non viene mai rivelata. L'ambientazione si concentra sui dettagli del suo "mestiere", ma lascia ampio spazio anche alle parti più recitate e parlate del killer. Apprendiamo quindi le riflessioni del personaggio su come va il mondo, e com'è organizzato e gestito, e arriviamo a capire come valuta il proprio ruolo e il modo in cui giustifica le proprie azioni. "La storia dell'uomo è solo una lista infinita di atrocità – e non è ancora finita", afferma. "Il primo che mi tiene conferenze sulla vita, la libertà, e tutte quelle stronzate, gli sparo. O almeno questo è ciò che meriterebbe."

"Il Killer è un personaggio indipendente, coscienzioso… o meglio dotato di una coscienza, che non è la stessa cosa."

Il protagonista è presentato come un ragazzo normale, che svolge un lavoro per guadagnarsi da vivere, e il modo in cui si prepara ai vari omicidi è visto nei suoi aspetti più pratici. Spesso resta in silenzio, spingendo i lettori a provare empatia. I disegni di Luc Jacamon danno vita a scene sia intime che d'azione, punteggiate da inquadrature taglienti come pezzi di vetro. L'uso realistico del colore di Jacamon è esemplare anche perché non rientra nei luoghi comuni del genere. Uomo solitario, il Killer stringe infine legami di amicizia e una relazione duratura con una compagna indiana con un figlio. Perché la storia sia convincente, Matz sposta l'azione tra il Venezuela, il Messico, gli Stati Uniti e Cuba. Ciò gli permette di mescolare ingredienti di geopolitica, relativi soprattutto alle industrie farmaceutiche e petrolifere. **CM**

Stigmate 1998

Claudio Piersanti Lorenzo Mattotti

Un 41enne perdente, privo di famiglia, amici e autostima, che conduce una magra esistenza e si rovina la vita bevendo, è l'ultima persona da cui aspettarsi qualche segno di santità. Eppure, un mattino, un uomo senza nome, enorme e dinoccolato, si sveglia da uno strano sogno, e scopre che le palme delle sue mani sanguinano per le stigmate.

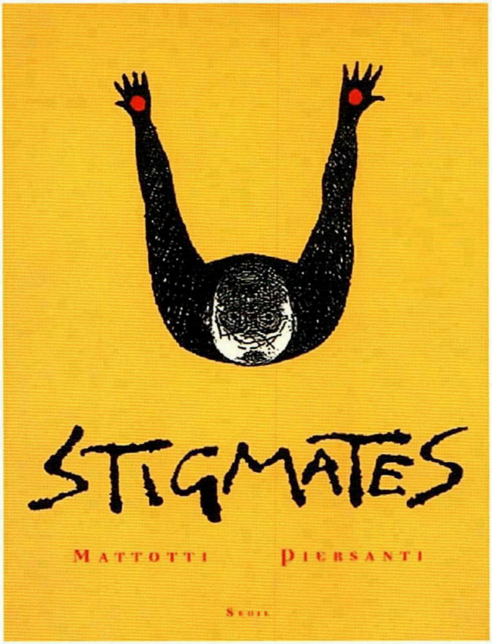
Questi segni cambiano subito la sua vita, ma non in meglio. I dottori liquidano le sue ferite come auto-inflitte, ma quando rifiutano di curarlo, è costretto ad abbandonare il lavoro da barista, non prima di aver picchiato il suo principale e poi, accidentalmente, di incendiare il suo stesso appartamento. Senza più un tetto né speranza, finalmente trova lavoro, amore e infine il matrimonio in

"Perché io? Io, che non credo in Dio, che non ho mai creduto in Lui."

un circo ambulante. Quando si riaprono le stigmate, la gente del circo lo persuade ad approfittarne diventando un'attrazione da baraccone, ovvero fingendo di guarire il pubblico pagante. Lo sfruttamento del suo "dono", tuttavia, gli si ritorce presto contro: il suo ex-principale lo raggiunge e violenta sua moglie, che viene poi trascinata via in un'alluvione. Finito in una spirale sempre più negativa, colpisce una roccia e crolla in un cimitero, con le lacrime e il sangue che scorrono su una lapide.

A questo punto, la voce narrante passa dalla prima persona del monologo al diario di Suor Anna, in un ospedale, che osserva il suo doloroso abbandono e la sua graduale ripresa. Dando corpo, disegnando, alle pure emozioni, Mattotti fa percepire al lettore il dolore del protagonista attraverso la furia rabbiosa di linee stese febbrilmente, insieme alla bellezza del suo risveglio e della sua redenzione. **PG**

Titolo originale *Stigmates*
Prima edizione Éditions du Seuil (Francia)
Autori Piersanti (Italia, 1954); Mattotti (Italia, 1954)
Genere Drammatico



Letture simili
Linea fragile Lorenzo Mattotti
L'uomo alla finestra Lilia Ambrosi e Lorenzo Mattoti
Il rumore della brina Jorge Zentner e Lorenzo Mattotti

Vagabond 1998

Takehiko Inoue

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Storico, avventura **Riconoscimenti** Gran premio manga al Japan Arts Festival (2000)

Vagabond di Takehiko Inoue è l'adattamento di un romanzo storico degli anni Trenta intitolato *Miyamoto Musashi* di Eiji Yoshikawa. La serie illustra le vicende immaginarie della vita del leggendario spadaccino Musashi, seguendolo nel viaggio che lo porta a incontrare diversi maestri. Il fumetto è sì basato su un romanzo di oltre ottanta anni fa che racconta la storia di un uomo vissuto nel XVII secolo, ma la versione di Inoue non è affatto in vecchio stile. Tessendo con cura una tela narrativa moderna, *Vagabond* ha attratto un vasto pubblico sia in Giappone che altrove. La sua trama non mette in discussione l'originale, ma l'impronta personale dell'autore è evidente in più punti. Per esempio, la sorella maggiore di Musashi è deliberatamente esclusa dal racconto, e lo spadaccino rivale, Kojiro Sasaki, nella versione di Inoue ha l'udito danneggiato. Il segno poderoso dell'autore sembra quasi dare vita a Musashi, grazie anche a un efficace uso del pennello in scene di battaglia decisamente avvincenti.

Dal suo debutto nel 1988 Inoue ha realizzato diversi fumetti, tra cui l'acclamato *Slam Dunk* e *Real*, entrambi dedicati al basket. Quando il primo fu serializzato (dal 1990), attirò grande attenzione verso quello sport, vendendo oltre 100 milioni di copie nel solo Giappone. Il titolo si distinse come una delle "tre colonne" su cui si basava il successo della rivista *Shonen Jump* negli anni Novanta, insieme a *Dragon Ball* di Akira Toriyama e *Yu Yu Hakusho* di Yoshihiro Togashi. *Vagabond* è stato raccolto in trentatré volumi di successo, ed è stato pubblicato in oltre venti paesi, vendendo 22 milioni di copie all'estero. **TS**

Ethel & Ernest 1998

Raymond Briggs

Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1934)
Genere Biografia **Riconoscimenti** British Book Awards Miglior libro illustrato (1999)

Gli ammiratori dei lavori precedenti di Briggs troveranno in questo libro molti dei suoi momenti migliori, anche se si distingue parecchio dalle storie di uomini neri, pupazzi di neve e Babbi Natale brontoloni. Questa intima descrizione della vita di coppia dei suoi genitori, infatti, è estremamente semplice, e l'umorismo nasce osservando come interagiscono due persone comuni, mentre il mondo intorno a loro sta cambiando.

Un tono delicato trasporta i lettori dal momento in cui i due protagonisti si conoscono nel 1929 fino alla loro morte nel 1971, a pochi mesi di distanza. Ogni pagina è incentrata su qualche aneddoto o frammento: il trasferimento nella casa in cui abiteranno per il resto della loro vita, la costruzione di un rifugio antiatomico in giardino, il momento in cui Raymond presenta loro la sua futura sposa. Una serie di sottili ripetizioni aggiunge profondità al tutto, come nel caso del rifugio trasformato in un deposito per il carbone, o del seme di pero piantato da Raymond e diventato un albero alla fine della storia.

Nel corso delle pagine i cambiamenti fioccano veloci: nuove tecnologie come la tv e il telefono sono viste cogliendone l'impatto sulla vita quotidiana, mentre eventi importanti come il progredire della malattia di Ethel fanno da sfondo. Nonostante la narrazione minimalista, la storia è molto commovente, e vi traspaiono l'amore di Briggs per i suoi genitori nonostante la sua frustrazione per alcuni aspetti (in alcune sequenze spassose, lo snobismo di sua madre si scontra con le tendenze sinistrorse di suo padre). Le scene conclusive, quasi mute, fanno venire le lacrime agli occhi. **JS**

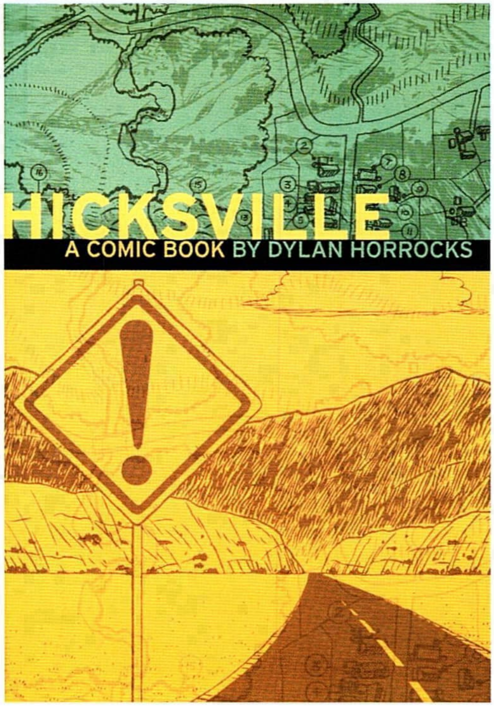
Hicksville 1998

Dylan Horrocks

Prima edizione Black Eye Books (Canada)
Autore Nuova Zelanda (1966)
Genere Fantastico, umoristico
Influenzato da Chester Brown

I lettori sono introdotti a *Hicksville* attraverso lo sguardo di Leonard Batts, un giornalista americano che conduce ricerche su Dick Burger, fumettista di grande successo ed editore cresciuto a Hicksville. La città è una vera e propria Shangri-La del fumetto, in cui tutti i residenti sono immersi nei fumetti, e si trovano facilmente persino rare prime edizioni. Naturalmente questi abitanti rifiutano il fumetto supereroistico più commerciale pubblicato da Burger, e riservano un freddo benvenuto a Batts. Ma il giornalista non si arrende, e alla fine scoprirà più di quanto si aspettava su Burger e, soprattutto, scoprirà la ricca eredità storica del fumetto, di cui ignorava l'esistenza.

Dylan Horrocks inventa una storia che dà corpo al genere di fumetto che i lettori più seri sognavano negli anni Novanta: quello che avrebbe donato la rispettabilità culturale che mancava in un periodo segnato dai prodotti in stile Image Comics. Qualcuno criticò *Hicksville* come una confortevole delusione, ma ingiustamente. *Hicksville*, seppur nei limiti della sua autoreferenzialità, è il grido di chi esige rispetto e riconoscimento per il fumetto. Inoltre è un racconto estremamente piacevole, divertente e affascinante, disegnato in maniera pacatamente splendida, e dotato di una trama indubbiamente ambiziosa. La sua stessa costruzione è complessa, e rivela un'idea di fondo ben radicata, arricchita da mappe, fumetti immaginari, ed è infarcito di omaggi. Oggi la Nona Arte gode di un rispetto senza precedenti in molti paesi; questo non significa che *Hicksville* suoni datata o irrilevante e, anzi, che merita un posto nella storia del fumetto. **SB**



"Hicksville è indubbiamente moderno, urbano, accattivante, assai gratificante e molto, molto intelligente."

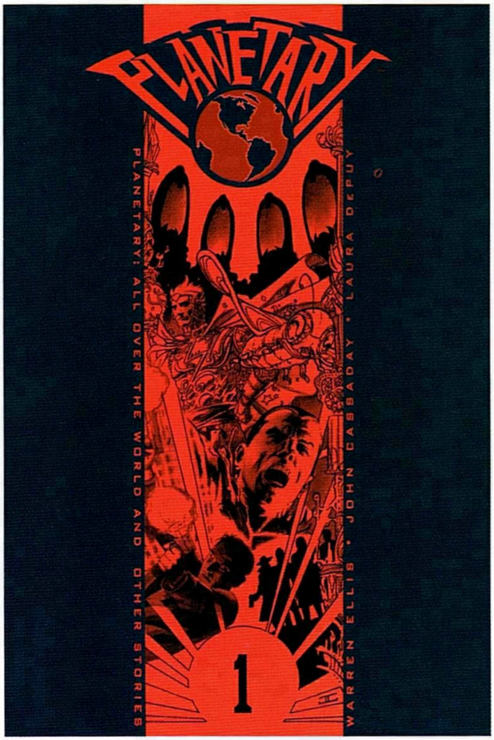
The Comics Journal

Letture simili
Artichoke Tales Megan Kelso
Black Candy Matt Madden
Maledizioni Kevin Huizenga
La Perdida Jessica Abel

Planetary 1998

Warren Ellis John Cassaday

Prima edizione WildStorm Productions (USA)
Autori Ellis (Gran Bretagna, 1968); Cassaday (USA, 1971)
Genere Supereroi



Letture simili
Miracleman Alan Moore e Neil Gaiman
Stormwatch Warren Ellis
New X-Men Grant Morrison

Nei tardi anni Novanta, Warren Ellis si impegnò a scoprire quanto avrebbe potuto rendere grandi i supereroi. Tutto iniziò quando ereditò la serie *Stormwatch* della WildStorm e incominciò a sottoporre il suo coloratissimo team di supereroi a un brutale cambiamento d'immagine. I personaggi che ne emersero, prima negli ultimi episodi di *Stormwatch*, poi sulla nuova serie *The Authority*, erano di un genere totalmente differente: sconvolgenti e rivoluzionari, e molto lontani dall'essere umani.

Planetary portò questo processo a compimento, con supereroi che sono strane bestie sconosciute che, casualmente, cambiano l'aspetto del mondo in cui vivono. I personaggi principali sono volutamente sgradevoli: un vecchio freddo e arrabbiato, un'annoiata ereditiera con superpoteri e un supercomunicatore fantasticamente irritante. Prendono sul ridere il loro vagare per ambienti fantastici, resi ancora più alieni e spettacolari dall'essere sepolti fra le rovine di un mondo realistico e riconoscibile, non molto diverso dal nostro. Si dichiarano archeologi del mistero, di quelle macerie disordinate che ingombrano il loro mondo. In questo mondo, i supereroi sono esistiti da generazioni, e molta della nostra finzione è reale. Ogni ambiente bizzarro, ogni adorabile riscrittura di un genere familiare o spazio immaginario è reso attraverso accurati ed elaborati dettagli dal collaboratore di vecchia data di Ellis, John Cassaday, che conferisce realismo e peso a ogni bizzarro segreto che gli antieroi svelano.

Il lento avanzamento della trama, che vede i personaggi scoprire agghiaccianti cospirazioni e società segrete che pilotano il mondo verso un futuro terribile, è piuttosto standard, ma non è questo l'importante. La vera star è il mondo in cui vivono e le strane e curiose storie che riportano alla luce che, fra inquietudini e meraviglia, lasciano intravedere una terribile storia nascosta. **JD**

Superman Stagioni 1998

Jeph Loeb Tim Sale

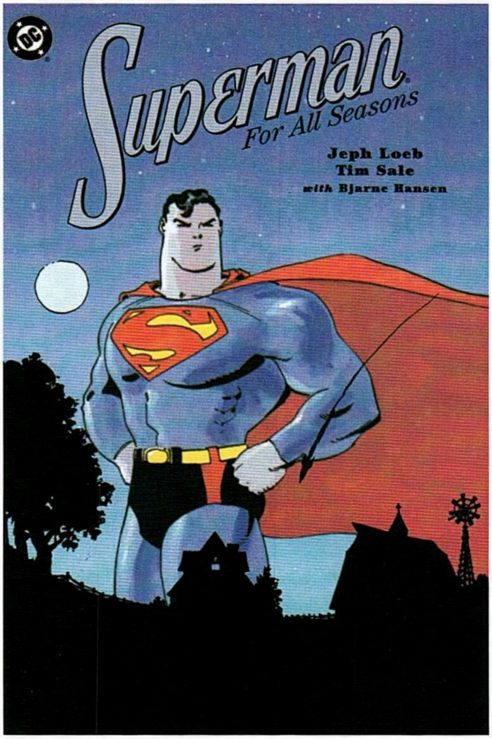
Superman: Stagioni potrebbe essere considerato un prodotto di fantascienza banale e tradizionale associato alle origini dell'Uomo di Acciaio. Ma nonostante l'assenza di esplosioni di pianeti alieni e navette spaziali porta-bambini, rimane la più toccante delle tante esplorazioni delle origini di Superman nella pluridecennale storia del personaggio.

Diviso in quattro capitoli tematici basati sulle stagioni, il racconto di Jeph Loeb si focalizza sugli episodi formativi della crescita di Clark Kent. Attraverso varie tappe, racconta il suo viaggio solitario e pensieroso dalla fine dell' infanzia a Smallville, fino all'accettazione del suo destino nel mondo adulto di Metropolis. Ogni "stagione" è narrata, più che dal protagonista, da uno dei personaggi di contorno, che dalla loro diversa prospettiva sottolineano come il crescente eroismo di Superman ispiri e trasformi le persone che lo circondano.

Tim Sale fonda la sua interpretazione artistica di Superman nella Golden Age, trasferendo l'immaginario iconico dell'eroe a una sensibilità più moderna, in ampie ed eccellenti pagine doppie che ne enfatizzano la maestosità e grandezza. Per quanto le scene possano essere dinamiche, sono le caratterizzazioni dei personaggi più marginali di Smallville, resi con smorzate ombre pastello dal colorista Bjarne Hansen, a far breccia nella memoria del lettore.

Anche se Loeb e Sale radicano strettamente il mito di Superman in una confortevole e nostalgica atmosfera alla Norman Rockwell, evitano di cadere nella trappola del sentimentalismo. Piuttosto, la stupefacente sincronia di significati e intenti tra i due autori fornisce una ricca celebrazione dell'atmosfera casalinga di un piccola città e dei valori che Superman incarna. *Superman: Stagioni* è l'esempio definitivo di una storia di supereroi in cui il superumano è umanizzato, senza ricorrere alla sua cinica decostruzione. **AO**

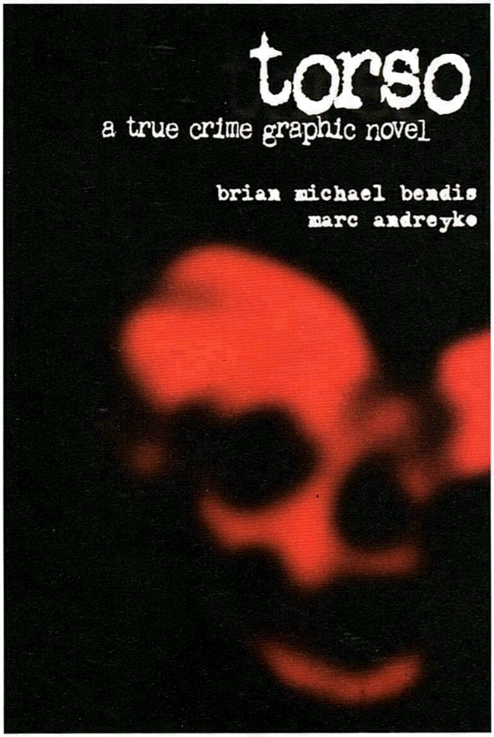
Titolo originale *Superman For All Seasons*
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Loeb (USA, 1958); Sale (USA, 1956)
Genere Supereroi



Letture simili
Batman: Il Lungo Halloween Jeph Loeb e Tim Sale
Kryptonite Nevermore! O'Neil, Swan e Anderson
The Man of Steel John Byrne

Torso 1998

Brian Michael Bendis e Marc Andreyko



"Il killer. Pensano che sia lui. L'ha fatto ancora."

Letture simili
Due Michele Petrucci
Ricca da Morire Brian Azzarello e Victor Santos
Fortune and Glory Brian Michael Bendis
From Hell Alan Moore e Eddie Campbell
Era mio padre Max Allan Collins e Richard Rayner

Prima edizione Image Comics (USA)
Autori Bendis (USA, 1967); Andreyko (USA, 1970)
Genere Poliziesco

Eliot Ness è noto come uno degli agenti federali, membro degli Intoccabili, che aiutò alla cattura di Al Capone. Meno conosciuto è quello che Ness fece dopo. *Torso* riprende la storia vera degli scioccanti omicidi che ebbero luogo a Cleveland, nel 1935, mentre Ness era ancora ispettore per la sicurezza della città. Più di una dozzina di persone furono decapitate e, in alcuni casi, smembrate, scatenando la frenesia dei media e lasciando la polizia in cerca di risposte. *Torso* presenta da una parte un dramma misterioso e, dall'altra le procedure della polizia. Brian Bendis e Andreyko non si tirano indietro di fronte alla complessità delle indagini, né cercano di ammorbidire l' agghiacciante realtà del caso, ricreando le vittime nella loro schiettezza e includendo anche autentiche foto dei corpi scattate dal medico legale.

Gli anni della Depressione a Cleveland sono resi attraverso estratti dai quotidiani dell'epoca e con l'uso di fotografie di strade e palazzi, come sfondo per i disegni in bianco e nero. Anche se la giustapposizione di questi scatti con le immagini realizzate a mano è un po' stridente, la soluzione aiuta a fare di *Torso* un documento storico che funziona bene per illuminarci su un capitolo oscuro dell'America del XX secolo.

Bendis ha spesso citato David Mamet come uno dei suoi riferimenti principali, e ciò non è mai stato evidente come in questa serie. Le spiritosaggini tra i personaggi smorzano il ritmo serrato, riempito con interruzioni, ripetizioni ritmiche e personaggi onniscenti. Ma questo è, prima di tutto, un assolo, non soltanto di Ness, ma anche del suo famoso e terrificante avversario. **SW**

Pure Trance 1998

Junko Mizuno

Titolo originale *Pyua Toransu*
Prima edizione East Press (Giappone)
Autore Giappone (1973)
Genere Science fiction

La storia editoriale di *Pure trance* è piuttosto insolita, poiché nacque non come pubblicazione a fumetti, ma come inserto per un CD di musica techno intitolato *Pure trance*. L'impianto generale della trama ha le proprie radici nella fantascienza: dopo che un vasto conflitto ha distrutto la superficie del pianeta Terra, l'umanità si è rifugiata sotto terra. L'uomo non si nutre più di cibo, che ha sostituito con l'uso di capsule chiamate Pure trance, il cui abuso – praticamente inevitabile in questo mondo claustrofobico e lisergico – porta a seri problemi.

La trama principale si svologe in uno degli ospedali che si occupano dei casi di overdose da Pure trance e delle loro conseguenze. In un'atmosfera psichedelica, popolata da robot, lolite, star del cinema, personalità televisive e animali artificiali, Nurse Kaori e i suoi colleghi infermieri restano coinvolti in strane avventure infarcite di anormalità, ossessioni, vessazioni e dipendenze di ogni tipo. Ogni tanto le loro incursioni al di fuori dell'ospedale mostrano un mondo esterno altrettanto bizzarro, in cui la frivolezza si scontra con il dolore esistenziale degli abitanti del sottosuolo, un dolore che alcuni di loro cercano di contrastare con spedizioni in superficie.

Seducente e allo stesso tempo straniante, grazie a un gusto estetico pop unito a bondage, violenza, post-femminismo e ipersessualità, il libro della Mizuno si distingue per un impatto visivo formidabile, quasi ipnotico. I suoi lavori successivi hanno proseguito fedelmente in questa ottica, esplorando universi sempre acidi e originali. **NF**

Best of Bitterkomix 1998

Conrad Botes e Anton Kannemeyer ("Joe Dog")

Prima edizione Bitterkomix Pulp (Sudafrica)
Autori Botes (Sudafrica, 1969); Kannemeyer (Sudafrica, 1967)
Genere Underground

Conrad Botes e Anton Kannemeyer sono cresciuti in Sud Africa durante l'apartheid. Il sistema della discriminazione nascondeva le comunità nere dalla vista delle famiglie bianche, e i bambini bianchi non sapevano nulla sulle famiglie nere e le loro condizioni.

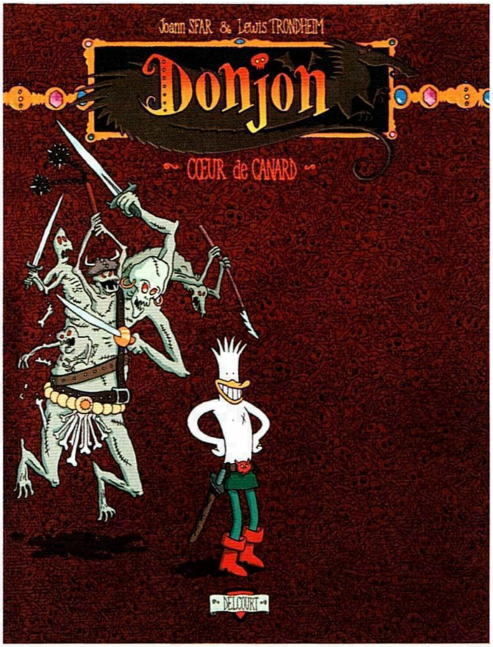
Nei loro fumetti, Botes e Kannemeyer ruppero ogni tipo di inibizioni e tabù, sia politiche che individuali. A scuola era stato insegnato loro a pregare e non pensare al sesso e alla violenza; il risultato è che i loro fumetti sono colmi di sesso e violenza. In particolare fanno a pezzi la figura dell'"uomo bianco" con una rabbia cresciuta tra le restrizioni di quel sistema discriminatorio. Una ribellione senza dubbio amara, ancor più di quella vista nel fumetto underground americano degli anni Sessanta.

Bittercomix fu parte del movimento controculturare sudafricano, costituito prevalentemente da musica punk e teatro. Il movimento si diffuse soprattutto tra gli afrikaans, la parte di popolazione che aveva mantenuto il potere politico mentre la popolazione di lingua inglese aveva dominato l'economia. Proprio per questo gli afrikaans furono etichettati come i maggiori colpevoli dell'apartheid, e la cultura alternativa contestò questa visione erronea. Il Sudafrica ha una scarsa tradizione fumettistica. Botes e Kannemeyer iniziarono quindi a gravitare non solo nel fumetto, ma anche nell'arte contemporanea, affermandosi a livello internazionale. Nel loro lavoro artistico mantengono i temi dei fumetti, ma al contempo hanno modificato il proprio stile, specie Kannemeyer, che affronta le peggiori paure dei bianchi sudafricani con un abile umorismo nero. **HR**

La fortezza 1998

Joann Sfar e "Lewis Trondheim"

Titolo originale *Donjon*
Prima edizione Delcourt (Francia)
Autori Sfar (Francia, 1971); Laurent Chabosy (Francia, 1964) **Genere** Fantasy, Umorismo



Altre opere di Joann Sfar e Lewis Trondheim
Crepuscolo (*Donjon Crépuscule*)
Donjon Monstres
Donjon Parade
Donjon Potron-Minet
Zenith (*Donjon Zenith*)

Nel parodiare un genere caratterizzato da mondi immaginari in costante espansione, Joann Sfar e Lewis Trondheim hanno prodotto una delle trame più contorte e involute della storia del fumetto. Come opera, *La Fortezza* è imparentata tanto al fumetto fantasy che alla più pura improvvisazione artistica.

Nel 1998 Sfar e Trondheim lanciano La Fortezza con *Cuore d'Anatra*, una parodia del fumetto sword & sorcery avente per protagonista un papero vigliacchissimo di nome Herbert e il suo mentore, il drago vegetariano Melvin. Il volume è scritto da entrambi, ma disegnato dal solo Trondheim. L'anno successivo aggiungono una seconda saga, ambientata nel futuro del loro universo fittizio, stavolta disegnata da Sfar, quindi una terza, ambientata stavolta nel passato e disegnata da Christophe Blan. La numerazione dei volumi suggerisce che ciascun ciclo dovrebbe durare un centinaio di volumi, e che tutti i cicli dovrebbero poi costituire un'unica saga. Gli autori hanno quindi portato avanti le tre serie contemporaneamente, ideando capitoli privi di qualsivoglia ordine cronologico. Nel 2001 hanno aggiunto un ennesimo spin-off, *Donjon Monstres*, dedicato alle avventure di alcuni comprimari, scritto da Sfar e Trondheim ma disegnato volta per volta da guest artist diversi.

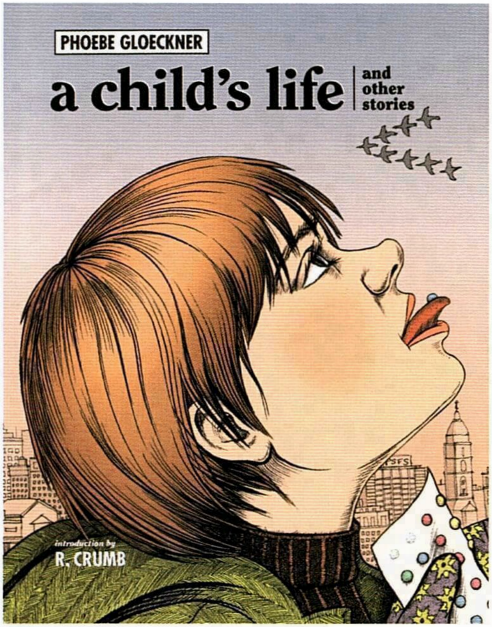
Una delle grandi fonti d'umorismo di *La Fortezza* deriva dal fatto che la serie è praticamente impossibile da seguire. Leggere i singoli volumi per ordine di pubblicazione significa zompettare narrativamente di qua e di là. Leggerli per ciclo singolo significa perdere i rinvii interni tra le serie disseminati dagli autori. Leggerli tutti significa accettare il fatto che non saranno mai realizzati i famosi 300 volumi necessari a raccontare l'intera saga, e che la storia complessiva non sarà mai completata. Ma ciascun volume è abbastanza intelligente e divertente di per sé da essere meritevole di attenzione, quali che siano gli inevitabili e deliberati buchi nella trama. **BB**

Herbert e Marvin cercano di superare le loro paure. ➡


Un peu de temps est passé sur le pays de Terra Amata...
Alors?
Non, rien. C'est juste une vieille tombe pourrie de plus.
Tu es vraiment certain que c'est dans un caveau qu'ils se réunissent? Parce que je commence à en avoir ma claque de patauger dans la charogne...
Oui, oui.
Enfin, je crois...
Tu crois?
Hrmfl... Alors maintenant, cette tombe-là, c'est toi qui t'y colles...
Oh, non. Ça fait trop peur.
Et moi? Je fais pas peur?
Bon, j'y vais...
M'en fiche... À tous les coups y'aura rien non plus.
RÉUNION ICI
DIS DONC C'EST PLEIN D'EAU!
POUAHH!! ÇA SCHLINGUE LÀ-DEDANS!
JE VAIS SORTIR... DE TOUTE FAÇON, JE VOIS RIEN DANS LE NOIR!
Nous, si.
On te voit.
?!

Vita da bambina 1998

Phoebe Gloeckner



"Mio fratello maggiore è stato arrestato e poi i miei genitori hanno iniziato a litigare e il mio papà mi picchiava e poi se n'è andato e la mamma è diventata davvero triste."

Letture simili
Assume Nothing Leanne Franson
Daddy's Girl Debbie Drechsler
My Troubles With Women Robert Crumb
Peep Show Joe Matt
Real Girl Autori Vari

Titolo originale *A Child's Life*
Prima edizione Frog Books (USA)
Autore USA (1960) **Genere** Autobiografia
Influenzato da Aline Kominsky

Molti dei racconti raccolti in *Vita da bambina* erano già apparsi in antologie a fumetti dei primi anni Ottanta. Presi singolarmente, potrebbero essere considerati come episodi solitari, per quanto inquietanti, dell'infanzia dell'autrice, rimasti fissati nella sua memoria. Riuniti insieme, offrono invece un catalogo di abusi talmente straziante che farebbe venir voglia anche alle persone più ragionevoli di tornare indietro nel passato per strangolare alcuni degli individui coinvolti.

Questo libro, tuttavia, è anche una sorta di medicina rivestita di zucchero. Le sue pagine sono popolate da un sacco di teneri occhioni innocenti, che accentuano il fascino grafico e, per estensione, rendono chi legge complice di un perverso gioco di fascinazione. Lo stile di disegno varia molto, per scelta, e non solo in conseguenza dell'evolversi della trama.

L'infanzia della Gloeckner è personificata da Millie, i cui amici sono regolarmente picchiati dai genitori. Il comportamento del suo patrigno, però, è assai più insidioso. Prepotente, violento, incline a inappropriati suggerimenti osceni, abusa sessualmente di Millie, uscendone come uno dei più terribili "cattivi" della storia del fumetto. Inculcando insicurezze e promiscuità nella sua figliastra, produce l'effetto prevedibile di spingerla a un'adolescenza completamente sfasata. *Vita da bambina* è una lettura difficile, ma ci sono anche momenti divertenti e scene di innocenza infantile, sebbene in genere siano seguiti da avvenimenti scioccanti. Le altre storie del libro riguardano relazioni adulte di fiction più che autobiografiche, ma ugualmente incentrate su questioni di autostima. **FP**

L'ebreo di New York 1998

Ben Katchor

Titolo originale *The Jew of New York*
Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autore USA (1951)
Genere Umorismo **Influenzato da** Edward Gorey

Ben Katchor è il fumettista dei fumettisti. A lungo celebrato come uno dei più grandi professionisti del medium, è conosciuto per la sua lunga striscia *Julius Knipl, Real Estate Photographer*, una serie a episodi che indaga le più introspettive sfaccettature della vita urbana moderna. Quando volse la propria attenzione verso la New York degli anni Venti e la narrazione di più lungo respiro, alcuni lettori restarono interdetti. Ma *L'ebreo di New York* mantiene tutti i tratti fondamentali del genio di Katchor, sostenuti da una narrazione coinvolgente e originale.

L'approccio di Katchor al fumetto è in un certo senso sghembo. Le immagini nelle sue vignette sono raramente chiare, e spesso le linee fuoriescono dai contorni; i toni di grigio con cui dà volume alle sue forme possono dare un'impressione sinistra o disordinata. Il termine migliore per descrivere i suoi personaggi potrebbe essere "sgualciti". Eppure il suo approccio estetico è perfetto per mostrare il disorientamento dell'uomo nel mondo, in cerca del proprio posto e impegnato a perseguire segreti interessi. In *L'ebreo di New York*, graphic novel incentrato sugli sforzi di Mordecal Manuel Noah di fondare una nazione ebrea a New York agli inizi del XIX secolo, questi segreti interessi diventano il centro della storia. Anche se la trama ha dettagli bizzarri – tra i personaggi c'è un uomo che va in giro con un abito di caucciù, un macellaio kosher fallito, un uomo che piange l'impellente estinzione dei castori, e un altro che entra in un mondo onirico cabalistico udendo le persone mangiare – il tema centrale resta chiaramente quello delle origini della mitologia ebrea-americana. **BB**

The Trumpets They Play! 1998

Al Columbia

Traduzione titolo in italiano *Squillino le trombe!*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1970) **Genere** Epico
Influenza su Gerard Way

Al Columbia raggiunse la fama alla tenera età di diciannove anni, come assistente di Bill Sienkiewicz per l'ambizioso e fuori di testa *Big Numbers*, scritto da Alan Moore. Anni dopo iniziò a sviluppare un suo personale e disturbante vaudeville, con un tipo di umorismo più inquieto.

Knishkebibble, il piccolo ragazzo scimmia, e il clown Seymour Sunshine ci riportano ai primi cortometraggi in animazione in bianco e nero, ma le loro scorribande si trasformano in incubi. In vignette che sembrano sfocati fotogrammi di film di una volta, questi personaggi pieni di vita scorazzano tra edifici e sfondi d'epoca riccamente decorati e realistici, sotto le luci dei riflettori, ma al contempo minacciati dall'oscurità. Il terrore, nelle dieci pagine di *The Trumpets They Play!*, raggiunge l'apice quando i poveri Knishkebibble e Seymour finiscono dentro l'Apocalisse di Giovanni. Dopo l'annuncio dell'imminente fine del millennio, Columbia narra senza parole, creando alcune delle sue più dettagliate e terrorizzanti composizioni. È la fine dei tempi, dissolutezza e morte colano da ogni dove: Knish fa scorrere l'acqua che si trasforma in sangue,orribili locuste sfondano la porta, e nella vignetta più grande, la città si squarcia e viene invasa da spaventose, digrignanti mostruosità che brandiscono spade. Nonostante tutto, continua la comica del duo che cerca disperatamente di fuggire alla distruzione. La prova si conclude con un trascendente Seymour a colori, che si gode l'idillio nell'aldilà.

Questa apocalisse cartoonistica terrorizza profondamente, come un'animazione dei fratelli Fleischer disegnata da Hieronymus Bosch. **PG**

Pasticca 1998

Francesca Ghermandi

Prima edizione Phoenix Enterprises (Italia)
Autore Italia (1964)
Genere Umorismo surreale
Riconoscimenti Nomination ai Premi Ignatz (2000)

Pasticca è una bimba dalla testa a forma di aspirina, che vive in nei bassifondi di un mondo troppo vasto e difficile per lei, viaggiando e incontrando strani e pericolosi personaggi. Tutto ha inizio quando Pasticca è fatta vittima di un crudele scherzo da parte di altri bambini ospiti a casa sua. Lo scherzo conduce la piccola a un avventuroso viaggio in autobus, diretto apparentemente a casa, ma che in realtà la deposita altrove: sperduta nella grande città, si imbatte in una serie di sconosciuti, signore maligne e bambini capricciosi. L'autista del bus la porta a casa con sé, ma sua moglie la costringe a fare i mestieri di casa, e Pasticca scappa. Destreggiandosi tra carnevale, circhi e appartamenti angusti, Pasticca farà esperienza della diversità umana. Anche se, nel percorso, dovrà affrontare un repertorio completo delle paure infantili.

L'opera è completamente muta – niente dialoghi né didascalie – e disegnata con una matita di grafite. Come tante storie della Ghermandi, *Pasticca* è un "viaggio disegnato" attraverso un mondo minaccioso, che offre poche scappatoie se non una sorta di dimensione onirica sovrapposta alla realtà. Lo stile del disegno è qui al suo massimo splendore: personaggi e oggetti cartooneschi e "gommosi", vignette zeppe di elementi grafici e un design selvaggiamente immaginifico e giocoso. Ghermandi è l'autentica erede del più grande surrealista del fumetto italiano, Jacovitti, mescolato con altre influenze quali Floyd Gottfredson o il *Pogo* di Walt Kelly. Insieme a Gabriella Giandelli, Ghermandi è inoltre l'autrice italiana più tradotta all'estero. Molto attiva anche come illustratrice, lavora spesso per la stampa, l'editoria e la pubblicità. **MS**

Uzumaki 1998

Junji Ito

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Horror
Adattamento Lungometraggio (2000)

Nella città immaginaria di Kurozu-cho accadono numerosi incidenti inquietanti. È lì che vivono i due protagonisti, la studentessa di liceo, Kirie, e il suo fidanzato depresso, Shuichji. Col passare del tempo la città si trasforma in un mondo oscuro e irreale. I terrificanti incidenti sono in qualche modo collegati a uno strano fattore: un'ossessione per le spirali.

Uzumaki (che in giapponese che significa "spirale") è composto da racconti autoconclusivi, ambientati sempre negli stessi luoghi e sempre con gli stessi personaggi, ma dai risvolti ogni volta incredibilmente terrificanti. Junji Ito affronta ogni episodio alla perfezione, anche quando la premessa sembra tendere alla follia. I lettori si meraviglieranno di come la spirale possa essere un tema per un manga horror, ma finiranno per convincersi, magari trovandosi avviluppati alla sedia nella lettura. La bizzarra immaginazione di Ito è ampiamente supportata dalle sue abilità artistiche. Oltre alle scene in cui si rivelano i diversi orrori, non mancano molti momenti "normali". In più parti, la scrittura solida e il disegno complesso (un'immagine nel cielo, una fessura in un muro, i dettagli della pelle e dei capelli) evocano il tremendo senso di oppressione caratteristico dello scrittore americano H. P. Lovecraft.

Il superbo design del libro celebra l'oscurità dei contenuti limitando i colori solo a bianco, rosso e nero. La copertina, col suo nero lucido, è altrettanto disturbante. Le prime quattro pagine a colori, realizzate in in angoscioso acquarello chiaro, introducono perfettamente il lettore nella terrificante avventura del misterioso mondo delle spirali. **AT-L**

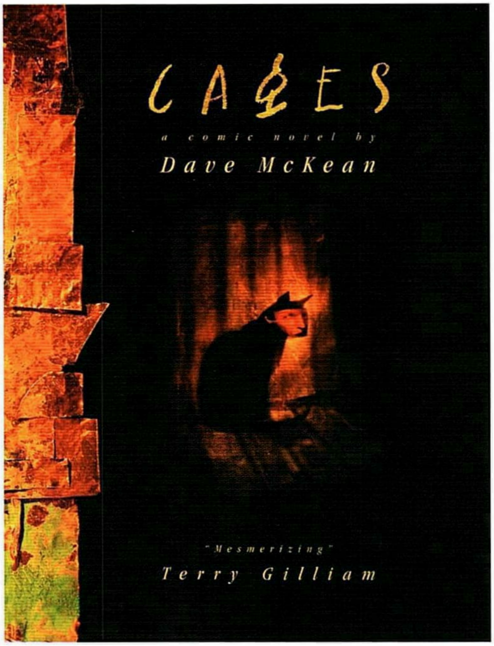
Cages 1998

Dave McKean

Prima edizione Tundra Publishing (USA)
Autore Gran Bretagna (1963)
Genere Fantasy
Riconoscimenti Harvey Award (1992)

Gli anni Novanta hanno visto vari disegnatori portare la forma d'espressione del fumetto verso direzioni nuove e inaspettate. Si è trattato di un momento di grande immaginazione e di libri sconvolgenti e ricchi di ispirazione. Eppure poche opere sono assurte ai vertici raggiunti da *Cages* di Dave McKean, uno dei fumetti più audaci mai pubblicati e un punto di riferimento nel campo dell'espressività visiva.

Cages racconta la storia di Leo Sabarsky, un pittore che lotta per recuperare l'ispirazione nel proprio lavoro. Quando si trasferisce in una casa in città, si ritrova a vivere sotto lo stesso tetto con Jonathan Rush, uno scrittore il cui romanzo, chiamato anch'esso *Cages*, ha sconvolto il pubblico, e lo ha costretto a vivere nell'anonimato, per paura di esagitati che vorrebbero mandarlo al creatore, ma anche di quanti vorrebbero proteggerlo, che stanno lentamente scorticando la sua anima. Il cast è completato dalla nuova fidanzata di Leo, Karen, una musicista jazz di nome Angel, dall'energia mistica, e da un gatto nero che si muove liberamente tra gli appartamenti. McKean in questo lavoro è un romantico imperturbabile, che mescola gli aspetti della vita quotidiana dei suoi personaggi con riflessioni sulla natura di Dio, la storia, la mitologia e la creazione. La grandezza di *Cages* deriva dai suoi disegni. McKean è uno dei maggiori (e rari) talenti davvero immaginifici, e qui scatena tutte le sue abilità. Cambia stili e tecniche a volontà, dai disegni a inchiostro a fotomontaggi e immagini interamente dipinte. Eccelle sia nelle scene prive di testo, in toni onirici, sia in monologhi prolissi. **BB**



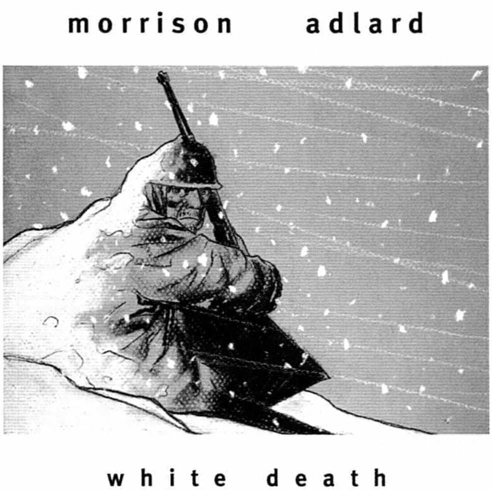
"Nonostante molte prove del contrario, come potrebbe chiunque non rendersi conto che questo è solo il migliore dei mondi possibili?"

Altre opere di Dave McKean
Batman: Arkham Asylum con Grant Morrison
Black Orchid Neil Gaiman
Mr. Punch Neil Gaiman
Signal to Noise con Neil Gaiman
Casi violenti con Neil Gaiman

White Death 1998

Robbie Morrison Charlie Adlard

Prima edizione Les Cartoonistes Dangereux (Francia)
Autori Morrison (Gran Bretagna, 1968);
Adlard (Gran Bretagna, 1966)
Genere Guerra



Il fronte lungo cui si affrontarono Italia e Austria nel corso della Prima guerra mondiale, non è un'ambientazione molto sfruttata. Il fatto che dell'impero austro-ungarico facessero parte anche popolazioni italiane, comportava che se uomini del genere venivano catturati, rischiavano di ritrovarsi arruolati nell'esercito nemico per combattere i propri ex-commilitoni. Tale è il destino di Pietro Aquasanta nel *White Death* dell'inglese Robbie Morrison.

Pubblicamente dichiarato inaffidabile dal suo comandante, Pietro si conferma invece un buon soldato che darà ampia prova del suo valore. È un montanaro, e un giorno, mentre va in ricognizione, avvista un'avanzata del nemico facilitata dall'uso di gas tossici, e provoca intenzionalmente una valanga che spazza via l'intera offensiva.

"Una valanga è un po' come una guerra. Dapprima è piccola, ma poi cresce, travolgendo tutto."

I superiori di Pietro ne sono molto impressionati, e lo incaricano di addentrarsi in territorio nemico per causare altre valanghe. Una nuova forma di combattimento.

Chiaramente ispirato alle opere di Jacques Tardi e Pat Mills, come tante altre opere dedicate alla Grande Guerra *White Death* si concentra sull'idiozia e la futilità di una guerra combattuta in condizioni inimmaginabili e disumane. Pietro spiega di sentirsi "un uomo morto", e ai lettori è suggerito sin dall'inizio che lo è veramente. Come se non bastasse, i nemici austriaci sono spesso suoi amici: il primo uomo che uccide lo conosce per nome.

Le particolarissime circostanze in cui si ritrova Pietro, combinate con l'originalità dell'ambientazione, conferiscono a *White Death* una piacevole originalità. E ancor più originale si conferma il tratto di Charlie Adlard, grazie al suo sapiente uso di carboncini e carta grigia, sfruttando il bianco solo per rappresentare la neve. **BD**

Letture simili
Charley's War Pat Mills e Joe Colhoun
La guerra di Alan Emmanuel Guibert
Era la guerra delle trincee Jacques Tardi
Putain de guerre! Jacques Tardi e Jean-Pierre Verney
Verso una nobile morte Shigeru Mizuki

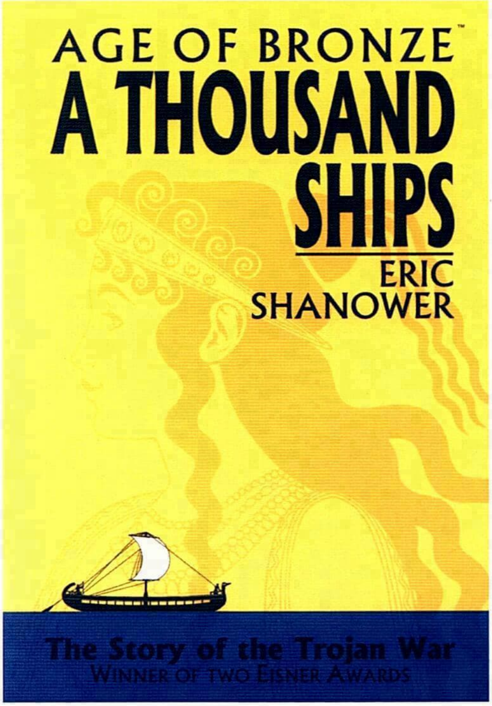
White Death è un vigoroso tributo ai caduti. ➡


I WAS LIVING IN ISTRIA, THE AUSTRIAN PROVINCE, AT THE START OF THE WAR. ITALY WAS STILL NEUTRAL WHEN I WAS CONSCRIPTED.
WE WERE CAPTURED WHEN ITALY DECLARED WAR AND SEIZED PARTS OF THE TRENTINO. GENERAL CADORNA OFFERED THE ITALIANS IN THE COMPANY THE CHANCE TO JOIN UP AND FIGHT AGAINST THE CENTRAL POWERS.
I'M AS ITALIAN AS ANY MAN HERE!
YEAH, PIETRO'S ALRIGHT... I BUNKED UNDER HIM DURING TRAINING...
HELL, HE'S ALREADY KILLED ONE OF THEM, GUTTED HIM LIKE A PIG...
KILL THEM.
KILL US.
ANYTHING TO SURVIVE...
HOW CAN YOU TRUST A MAN LIKE THAT?

L'Età del Bronzo 1998

Eric Shanower

Titolo originale *Age of Bronze*
Prima edizione Image Comics (USA)
Autore USA (1963) **Genere** Storico
Collections *Mille navi, Sacrificio, Betrayal*



Letture simili
300 Frank Miller
Berlin, la città delle pietre Jason Lutes
Buddha Osamu Tezuka
Ikkyu Hisashi Sakaguchi

L'Età del Bronzo, ambizioso progetto in sette volumi di Eric Shanower, mostra la storia della Guerra di Troia unendo "la miriade di versioni del mito greco con i dati archeologici", presentando così il racconto in "autentici dettagli storici". Sfruttando fonti che vanno da Omero a Hollywood, Shakespeare, Shelley e Tennison, Shanower crea un un'opera di enorme coerenza.

L'autore prese la decisione, in un certo senso discutibile, di scacciare gli Dei dall'Olimpo. Ma non assistiamo a intrusioni sovrannaturali o macchinazioni di Zeus o del resto del pantheon. I personaggi umani che appaiono nella storia credono negli Dei e nelle loro azioni, ma tutto è lasciato all'interpretazione. Dopo il sacrificio di Ifigenia, giunge il vento e le navi salpano, e potrebbe esserci – o

"Pensa al tuo di matrimonio, Achille, prima di criticare il mio."

meno – un Dio all'opera. Comunque sia, le visioni e i sogni non vengono mostrati.

I mortali, invece, non potrebbero essere descritti in modo più credibile: Ulisse come un astuto uomo di stato; Achille come un uomo in cerca di gloria; Paride e Elena come narcisisti sopraffatti dal desiderio l'uno per l'altro. Una così robusta caratterizzazione serve a rendere viva questa storia di potere, sesso e responsabilità – merito dell'abilità di Shanower nel delineare e ricreare vividamente quel mondo. L'aspetto visivo potrebbe essere in un certo senso straniante, perché non sono presenti i più comuni stereotipi del genere epico a cui il pubblico è solitamente abituato. Le chine dettagliate e sottili di Shanower sono forse un po' rigide, ma a ben vedere un simile approccio, ispirato all'iconografia dell'antica Grecia, serve a sottolineare il tono antico e storico del racconto. La sua narrazione e i suoi disegni sono diretti, mai frivoli; la scrittura elegante e pacata, classica in ogni senso. **TL**

Era mio padre 1998

Max Allan Collins Richard Piers Rayner

Vagamente ispirato al manga anni Settanta *Lone Wolf and Cub*, che raccontava di un samurai in fuga insieme al suo figlioletto di tre anni, *Era mio padre* è la storia di Michael O'Sullivan Jr., il cui padre è un sicario al soldo dei Looney, una famiglia di malavitosi irlandesi dell'area di Chicago. Quando la madre e il fratello più piccolo sono assassinati dagli scagnozzi dei Looney dopo che ha assistito inavvertitamente a una delle sanguinarie esecuzioni di suo padre, Michael e suo padre si vedono costretti a darsi alla macchia.

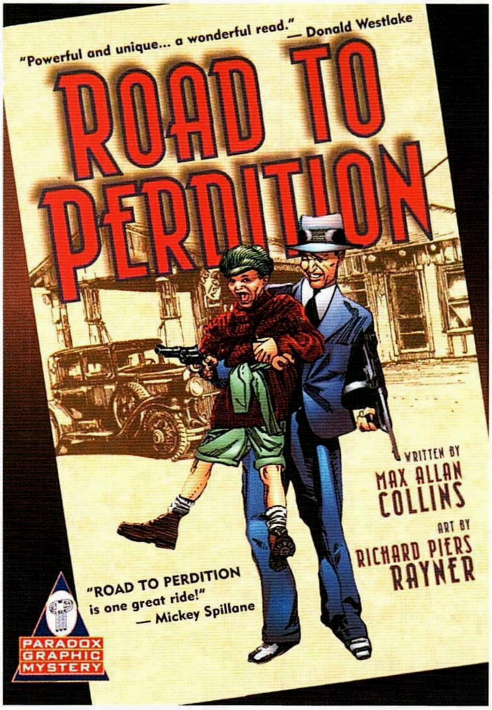
Scappano per il Midwest, rubando i soldi riciclati dei Looney, e si dirigono verso la città di Perdition, nel Kansas, dove li aspettano gli zii di Michael Jr e una speranza di rifugio. La storia è raccontata come una

"Siamo tutti peccatori, figliolo. È così che veniamo al mondo."

serie di ricordi scritti anni dopo per mano di Michael Jr., affidate nel libro alle realistiche immagini in bianco e nero dell'illustratore Richard Piers Rayner, i cui neri, densi e i fitti tratteggi creano vignette cariche di pathos che danno alla storia un vero timbro "pulp" e noir.

A differenza dell'adattamento cinematografico del 2002, che mostrava Tom Hanks nei panni di un Michael senior pacato e sobrio, il padre qui è un'irrefrenabile forza della natura, spietato e in grado di far fuori assassini in massa. Il racconto si concentra comunque sul figlio, non sul padre, il cui destino è già segnato, e la cui anima perduta. A pervadere il tutto c'è un rigido spirito cattolico irlandese, ma non manca la speranza di salvezza, almeno per il figlio, che potrà rifiutare di seguire il percorso sbagliato del padre. È il suo destino ad appassionare il lettore più che le gesta del padre, e a rendere *Era mio padre* un potente esempio di trionfo del bene sul male. **BS**

Titolo originale *Road to Perdition*
Prima edizione Paradox Press/DC Comics (USA)
Autori Collins (USA, 1948); Rayner (Gran Bretagna, 1952)
Genere Poliziesco **Adattamento** Film



Letture simili
Dick Tracy Chester Gould
Ms Tree Max Allan Collins e Terry Beatty
Road to Perdition: On the Road Max Allan Collins e José Luis García-López

In una lontana città 1998

Jiro Taniguchi

Titolo originale *Haruka na machi e*
Prima edizione Shogukukan (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Drammatico



Altre opere di Jiro Taniguchi
Uno zoo d'inverno
Icaro con Moebius
La vetta degli Dei con Yumemakura Baku
Ai tempi di Bocchan con Natsuo Sekikawa

In Giappone, non è insolito che le responsabilità di un marito o di un padre si facciano troppo pressanti, e che questi scelga improvvisamente di abbandonare tutto. *In una lontana città* di Jiro Taniguchi mostra l'impiegato e padre di famiglia Hiroshi che, una mattina del 1998, sale sul treno sbagliato ritrovandosi a viaggiare verso il paese dov'è cresciuto. Ha quarantotto anni, la stessa età in cui è morta sua madre, e decide di visitare la sua tomba; mentre prega nel quieto cimitero, finisce per perdere la concezione del tempo. Quando si riprende, sente il suo corpo adulto più leggero e, con grande stupore, si trova trasformato nel sé stesso quattordicenne, mantenendo però la sua mente adulta.

Hiroshi fantastica allora sulla possibilità di riscoprire le

"Il… cimitero sembrava leggermente diverso. Sentivo cambiata addirittura anche l'aria intorno a me."

sensazioni dell'adolescenza, dalle prime sigarette ai primi amori, con però i vantaggi dell'esperienza. Ora può anche porre a genitori, nonna e amici quelle domande a cui non aveva avuto risposta da piccolo, su tutte, per quale motivo, un giorno, suo padre fosse sparito per sempre, senza spiegazioni. Hiroshi è determinato a evitare che questo succeda di nuovo, ma più risposte trova, più capisce di non essere in grado di cambiare il passato.

Con occhio realistico e squisitamente dettagliato, un segno ricco di sfumature e la combinazione tra dialoghi esterni e monologhi interiori di Hiroshi, Taniguchi crea una sottile riflessione sullo scontro generazionale tra padre e figlio, e ci pone di fronte a una domanda importante: se i due vivano davvero la vita che hanno scelto o, piuttosto, quella che altri hanno scelto per loro. Con questa tenera storia, Taniguchi è stato il primo autore giapponese a vincere un premio al festival di Angoulême. **PG**

Cat Shit One 1998

Motofumi Kobayashi

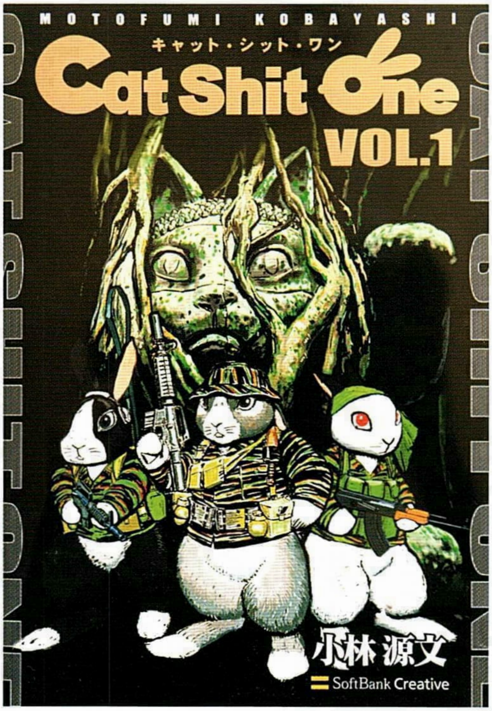
Quello della guerra è probabilmente uno dei temi più comuni nella cultura popolare, e la guerra del Vietnam non fa eccezione. Ne parlano molte canzoni, come *Revolution* dei Beatles, o film come *Apocalypse Now*. E anche un fumetto con protagonisti gatti e conigli.

Cat Shit One racconta di una squadra di ricognizione americana, chiamata appunto "Cat Shit One", e delle sue missioni durante la guerra del Vietnam. Motofumi Kobayashi dedica molta attenzione alle strategie di guerra e alla terminologia. Vi compaiono numerose note che spiegano termini e avvenimenti storici, alcune delle quali si sviluppano lungo pagine intere. Armi e veicoli sono disegnati realisticamente, in modo che ogni appassionato di questioni militari possa ben

"Sono a due klick a nord da voi. C'è qualcosa che si muove laggiù... sono dei musi gialli!"

distinguerli, nonostante i personaggi siano animali antropomorfi. I conigli sono gli americani, i gatti sono i vietnamiti, ed entrambi appaiono indubbiamente "carini". Il contrasto tra le crudeltà della guerra e la dolcezza di quelle creature, che a volte appaiono piuttosto comiche, aiuta a ribadire quanto le battaglie avvenute in Vietnam fossero insensate. Al contempo, i lettori possono affezionarsi ai vari membri della squadra: Packy, il leader ottimista; Rats, un cecchino e interprete proveniente dal Bronx; e Bota, un radio operatore codardo e razzista. Ogni capitolo illustra una loro missione. L'ultima parte del primo volume si chiama "Dog Shit One" e ha per protagonisti personaggi umani invece che animali, a rafforzare l'idea che tutti i capitoli sono vere storie di guerra. La serie ha generato anche un sequel, *Cat Shit One '80* e una serie in computer animation. **RB**

Prima edizione Softbank Publishing (Giappone)
Autore Giappone (1951)
Genere Guerra, drammatico

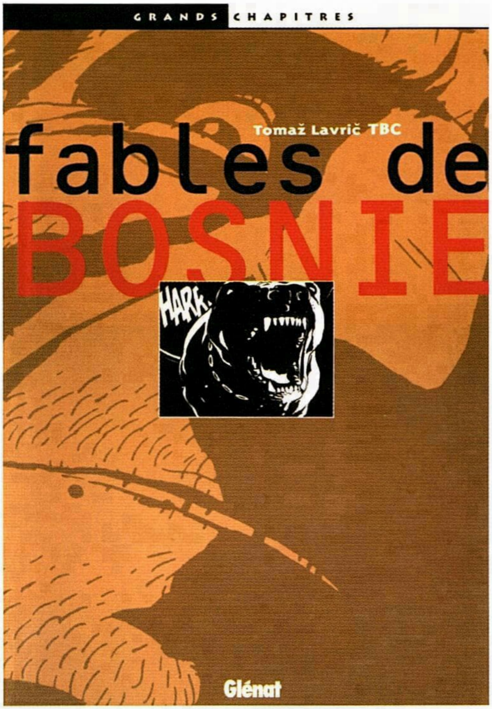


Letture simili
Cat Shit One '80 Motofumi Kobayashi
Maus Art Spiegelman
The 'Nam Autori vari
War Stories Garth Ennis e altri

Racconti di Bosnia 1998

"TBC"

Titolo originale *Fables de Bosnie*
Prima edizione Glénat (Francia)
Autore Tomaž Lavrič (Jugoslavia, 1964)
Genere Drammatico



Letture simili
L'Echarde Frank Giroud e Marianne Duvivier
Il Decalogo Frank Giroud e altri
Lomm Tomaž Lavrič
Sophaletta Erik Arnoux

Tomaž Lavrič si è affermato come uno dei più grandi fumettisti sloveni. Le sue opere sono caratterizzate dalla sua capacità di disegnare in più stili, dal grottesco al realistico. Ha esordito nel 1988 con *Diarrhea*, un fumetto politico pubblicato per diverso tempo sulla rivista *Mladina*, con cui descriveva il senso di frustrazione dei giovani sloveni durante il disfacimento della Jugoslavia e negli anni immediatamente successivi. Da qui passò al più realistico *Red Alarm*, un volume sociale e politico sulla punk-generation, alle prese con "birra calda e donne fredde". Quindi fu la volta di *The Blind Sun*, una raccolta di raccontini allegorici e filosofici dalla felice sintesi, e infine di diverse opere fantascientifiche, noir e di genere storico realizzate stavolta in stile particolarmente realistico.

"Un volume a fumetti controverso e incisivo… ottimamente raccontato."

Marko Stojanović, disegnatore

Racconti di Bosnia, disegnato e illustrato dal solo Lavric, è un graphic novel premiato con numerosi riconoscimenti, che ospita diverse storie brevi intestate a diversi animali (Cane, Topo, Maiale, Pappagallo). Storie che trattano di animali ma, da brave favole, riguardano molto da vicino gli uomini, in questo caso quelli alle prese con la tragica guerra civile che ha insanguinato la Bosnia sul finire del secolo scorso. Lavric ricorre a incisive e realistiche tavole in bianco e nero per centrare il suo bersaglio. Le diverse vicende trattano di uomini (e animali) alle prese con la violenza e la brutalità della guerra, e sono raccontate con consapevolezza e umanità. Una narrazione, quella dell'artista, resa toccante dalla propria personale sofferenza.

L'approfondimento psicologico è notevole, in un'opera che può essere interpretata come un grido di rivolta contro gli orrori di ogni guerra. **ZT**

Sillage
Di fuoco e di cenere 1998

Jean-David Morvan Philippe Buchet

La giovane Navee è la sola abitante umana di un verdeggiante pianeta popolato da un'abbondantissima fauna. Accompagnata da una creatura dalle fattezze feline, è riuscita a capire il funzionamento degli strumenti e della tecnologia presenti a bordo dell'astronave che l'ha portata sul pianeta quand'era bambina.

La sua spensierata esistenza ha fine con l'arrivo di una sonda inviata da un'immensa carovana in viaggio nello spazio, alla ricerca di un mondo abitabile per tutte le razze che vi sono imbarcate. La scoperta di Navee genera tra queste un dibattito sull'opportunità morale di terraformare un pianeta per assicurare la sopravvivenza di più specie, al costo di sacrificare una singola forma di vita intelligente. Un ulteriore scrupolo filosofico affrontato ha

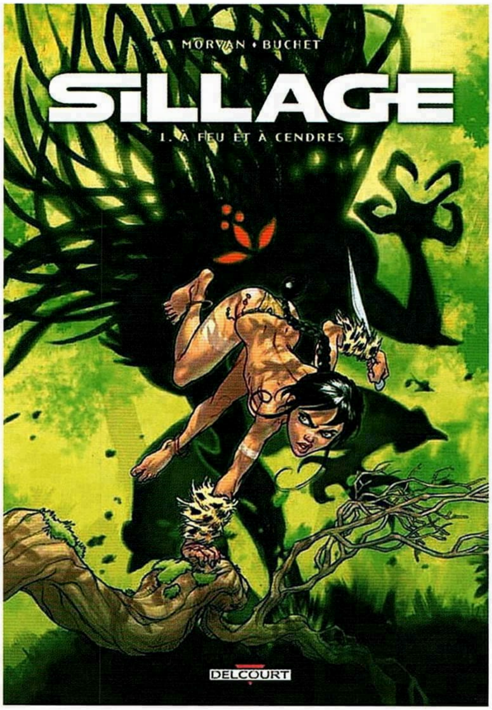
"Ciascun volume dovrebbe sovvertire un genere."

Jean-David Morvan

per tema la legittimità dell'ingegneria genetica e dell'uso di schiavi dotati d'intelletto, ancorché minimo. Navee incuriosisce i coloni, che non avevano mai incontrato un umano, e ancor meno qualcuno in grado di resistere ai loro poteri telepatici.

Il disegno di Philippe Buchet è degno di nota. Lo storytelling, la caratterizzazione dei personaggi e il dinamismo delle inquadrature è garantito, e ogni volume è chiamato a reggere la sfida di creare una decina di razze aliene a volume. Cosa insolita, si dimostra altrettanto a suo agio sia con il disegno naturalistico che con la tecnologia. Da segnalare che tra un volume e l'altro il tempo trascorre anche per i protagonisti, e lungo la serie Navee farà luce sia sulle sue origini che su alcuni aspetti poco chiari dell'amministrazione. E ogni singolo volume della collana continuerà a premiare il lettore, con una trama appassionante e uno splendido disegno. **FP**

Titolo originale *Sillage: A feu et à cendres*
Prima edizione Delcourt (Francia)
Autori Morvan (Francia, 1969); Buchet (Francia, 1962)
Genere Science fiction



Letture simili
Nexus Mike Baron e Steve Rude
Orbital Serge Pellé e Sylvain Runberg
Planetes Makoto Yukimura
Wonton Soup James Stokoe

Tokyo Zombie 1999

Yusaku Hanakuma

Prima edizione Seirinkogeisha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Horror, umorismo
Adattamento Film (2005)

Lo stile *heta-uma* (letteralmente "stile impacciato") è una sorta di gusto acquisito, un genere inaugurato negli anni Settanta sulle pagine di *Garo* dall'influente "King Terry" (l'alias di Teruhiko Yumura), che abbraccia l'esuberanza pura e l'entusiasmo del disegno imperfetto a discapito della tecnica. Ormai uno dei portabandiera di questo stile, Yusaku Hanakuma ha mostrato i suoi personaggi in alcune delle situazioni più assurde mai viste, e questo volume non fa affatto eccezione.

In *Tokyo zombie* vediamo la capitale giapponese assediata da morti viventi spuntati fuori da una gigantesca discarica (soprannominata "The dark Fuji") situata nella periferia della città, dove alcuni loschi figuri si sono liberati di cadaveri scomodi. Fujio (Afro) e Mitsuo (Hage), che lavorano in una fabbrica vicina, riescono a fuggire all'orda infilandosi in un grosso camion. Hanakuma decide allora di far avanzare velocemente la storia e introduce il nuovo passatempo dei ricchi e facoltosi: lo "zombie-fight", in cui un umano e uno zombie si battono fino alla morte. Ovviamente, Fujio e Mitsuo restano coinvolti in questo nuovo sviluppo.

Come è facile intuire, il disegno è spietatamente grezzo, e abbondano le scene splatter, in un susseguirsi di vicende bizzarre. Il lettore potrà trovare elementi di critica sociale, ma niente che vada preso troppo sul serio. Carico delle ossessioni e delle manie caratteristiche di Hanakuma (la passione per il wrestling, unita ad accenni omoerotici), *Tokyo zombie* è un trip incredibile. Il fumetto ha anche ispirato un film diretto nel 2005 da Sakichi Sato. **XG**

Comix 2000 1999

Vari, coordinati da Jean-Christophe Menu

Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Menu (Francia, 1964)
Genere Alternativo
Riconoscimenti Eisner Award (2000)

Comix 2000 è un'opera "muta", priva di testi, realizzata da 324 autori di 24 paesi diversi. È organizzata come un dizionario, che guida il lettore per ordine alfabetico anziché ricorrere a specifici accorpamenti (temi trattati, stile, appartenenza geografica). Leggerlo così, dalla prima all'ultima pagina, risulta quindi una bella sfida.

Un lettore che intenda usare *Comix 2000* come un'opera di consultazione che ospita un incalcolabile numero di splendide tavole realizzate da alcuni dei più grandi autori europei, nordamericani e giapponesi, non ne sarà invece deluso. Sono presenti contributi di Lewis Trondheim, Chris Ware, Julie Doucet, Alexandar Zograf, Megan Kelso, Dylan Horrocks, e tanti altri. Vi sono però curiose omissioni, su tutte quella di Robert Crumb, che per stile e ruolo storico vi avrebbe figurato benissimo.

Il filo rosso della raccolta è il XX secolo: un vero e proprio invito a produrre fumetti cinici e violenti aventi per tema omicidi, stupri, guerra, devastazione e orrori vari. Pochissime storie, purtroppo, hanno colto l'occasione per trattare questioni sociali come la discriminazione razziale o sessuale. Il lettore, tuttavia, ha modo di provare un autentico sbalordimento nella scoperta dei diversi modi in cui gli autori hanno affrontato la costrizione della tavola "muta". Molti dei contributi privilegiano un approccio diretto, omettendo i balloon di dialogo e affidando il racconto alle sole immagini. Il maggiore maestro di questo metodo è Thomas Ott. Le soluzioni più elaborate hanno invece fatto ricorso a immagini poste all'interno dei balloon, o addirittura a loghi e marchi per raccontare la propria storia con coraggio e inventiva. **JS**

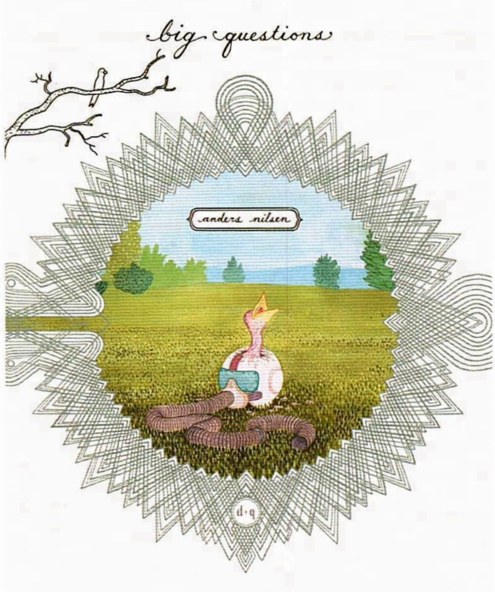
Big Questions 1999

Anders Nilsen

Prima edizione Autoprodotto (USA)
Autore USA (1973)
Genere Fantastico
Influenzato da Hergé e Chester Brown

Il primo aspetto che colpisce il lettore quando prende in mano un numero di *Big Questions* di Anders Nilsen sono le dimensioni: compatto, quasi quadrato, e dalla carta spessa. All'interno, i disegni sono spesso privi di vignette. Nilsen compatta talvolta dieci vignette in una sola pagina, oppure utilizza splash-page, ma in ogni caso i suoi spazi sobri e le linee sottili danno forte enfasi a un mondo attentamente costruito intorno a un sottile sentimento di ansia, e a uno spirito modesto secondo cui "meno è di più".

Raccontato con un ritmo fresco per la sua rilassatezza, *Big Questions* è un graphic novel esistenziale di lungo respiro, ambientato in un mondo realistico ma allo stesso tempo onirico, che ricorda la steppa russa. I personaggi principali sono una comunità di uccelli tutti molto simili, apparentemente dei fringuelli. Nel terzo numero della serie il loro mondo è sconvolto dallo schianto a terra di un aereo. Vedono il velivolo come un uccello gigante, e la bomba che trasporta sembra loro un uovo. Il pilota sopravvive, esce dal "guscio" dell'abitacolo, e la tensione tra gli uccelli sale, con alcuni che cercano in tutti i modi di farselo amico e altri che lo vedono come una minaccia. Perché gli uccelli? "Perché sono facili da disegnare", dice Nilsen, e perché possiedono i requisiti di umanità e innocenza che servono allo scopo dell'autore. Nilsen, un "ottimista depressivo" che ha lavorato a quest'opera per dieci anni, sente affinità con scrittori esistenzialisti come Albert Camus e Friedrich Nietzsche, anche se alla fine della serie non offre risposte morali alla complessità della vita. **BS**



"Allora che ne pensi? Sarà un uccello gigante? / Un uccello gigante? No, no, sarebbe assurdo."

Altre opere di Anders Nilsen
Ballad of the Two Headed Boy
Dogs and Water
Don't Go Where I Can't Follow
Monologue for the Coming Plague
Sisyphus

The Authority 1999

Warren Ellis Bryan Hitch

Prima edizione WildStorm/DC Comics (USA)
Autori Ellis (Gran Bretagna, 1968);
Hitch (Gran Bretagna, 1966)
Genere Supereroi **Influenzato da** *Stormwatch*

Warren Ellis ha raffinato la sua visione "panoramica" dei supereroi in *Stormwatch*, per farla poi decollare con *The Authority*, domandandosi: "Cosa succederebbe se un gruppo di supereroi fosse arbitro del bene comune?"

Un team di supereroi che agisce sotto copertura localizza un enorme vascello alieno tra due dimensioni, capace di fornire accesso istantaneo a ogni luogo sul pianeta Terra. Dopo lo scioglimento di Stormwatch, la precedente squadra incaricata di mantenere la pace, essi decidono di diventare l'autorità morale della Terra. L'Autorità sfida prima i piani di un despota che vuole imprimere il proprio logo sulla Terra, poi affronta un'invasione da una Terra di un universo alternativo in cui gli alieni avevano stabilito un contatto nel XVI secolo. A ciò segue il ritorno dei proprietari originali della Terra, e minacce che ricorrono a persone tanto potenti da essere in grado di modificare eventi di scala mondiale.

Ellis fu affiancato da un artista al top della forma: Bryan Hitch era sempre stato bravo, ma durante la sua gestione di *Stormwatch* si era allontanato dall'influenza di Alan Davis. Qui, invece, le sue capacità interpretative sono accattivanti, e non limitate alla sola sceneggiatura.

L'eccessiva violenza e l'attitudine derisoria offesero molti lettori, desiderosi di supereroi che emanassero positività e sicurezza morale. In ogni caso, *Authority* è eccitazione allo stato puro e catapulta i supereroi nel XXI secolo. Dopo la partenza di Ellis e Hitch, i loro successori Mark Millar e Frank Quitely hanno alzato la posta in gioco, e oggi *The Authority* resta una serie essenziale. **FP**

The Goon 1999

Eric Powell

Traduzione titolo in italiano *Il malvivente*
Prima edizione Avatar Press (USA)
Autore USA (1975) **Genere** Horror, commedia
Riconoscimenti Premio Eisner (2004)

Mostri da baraccone, zombie, creature lovecraftiane e aracnidi che masticano sigari: l'esuberante epopea pulp di Eric Powell attinge a piene mani dall'intrattenimento popolare. Il grosso Goon – robusto, smanicato, con coppola e dentoni – è assistito dalla sua spalla Franky – alto, occhialuto, con la bombetta – e insieme affrontano orde di morti-viventi guidati dal Prete Zombie. Cresciuto nel circo della zia Kizzie, Goon inizia a lavorare per il gangster Labrazio; in seguito le avventure introducono topi giganti, api rabbiose, misteriose triadi, alieni, scienziati pazzi e un tragico ex sceriffo, l'Avvoltoio.

Al di là delle atmosfere pulp gotiche, *The Goon* vanta una robusta caratterizzazione dei personaggi. Oltre al protagonista e al suo braccio destro, il cast di bizzarre creature è ampio, tra cui gli Hobo, padroni della Giungla Stracciona; l'esercito di robot del Dr. Hieronymous Alloy, tutti di nome "Bruno"; e malviventi da quattro soldi, streghe, vampiri e molluschi giganti. Una nota particolare la meritano Furia Atomica, un supereroe rabbioso e dal linguaggio scurrile che sembra venire dritto dalla Golden age dei comics, e Dwight T. Albatross, un esaltato "amico" di Eric Powell che si lascia andare a sfrenate critiche nei redazionali del volume.

La vivace commedia di Powell, con la sua violenza e il suo spirito naif, discende direttamente dai fumetti horror della EC Comics degli anni Cinquanta. Il tono vispo da "talmente scemo che pare furbo" richiama alla mente giganti della cultura trash come i Ramones, Ed Roth o Russ Meyer, ma con personaggi che stanno dal lato giusto della caricatura, evitando ogni sentimentalismo. **TV**

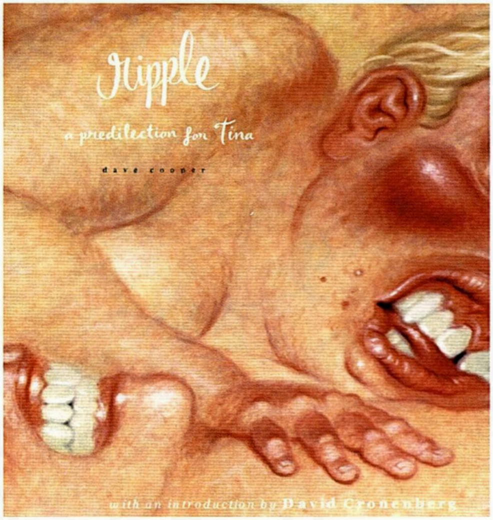


Even the Undead Fear Him!
THE GOON™
IN
ROUGH
STUFF
WRITTEN AND ILLUSTRATED BY
ERIC
POWELL

Ciccia 1999

Dave Cooper

Titolo originale *Ripple*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Canada (1967) **Genere** Fantastico, autobiografico
Influenzato da Chester Brown e Joe Matt



"Quando entrò in casa, quasi non la riconobbi. Ero sorpreso di quanto fosse giovane e brutta."

Letture simili
Dan and Larry Dave Cooper
Mon bel amour Frédéric Poincelet
Pascin Joann Sfar
The Playboy: A Comic Book Chester Brown

In *Suckle* e *Crumple*, i primi due libri della trilogia, chiusa da questo volume, Dave Cooper creò un mondo dai tratti inquietanti in cui la sensualità sembrava in grado di pervadere tutti e tutto. Un mondo popolato da donne forti e dominanti, e uomini deboli e inermi. Spostandosi da questo mondo surreale per tornare nel Canada dei giorni nostri, in *Ciccia* Dave Cooper esplora ampiamente gli oscuri recessi del desiderio e del fascino, ai quali precedentemente aveva solo ammiccato.

Ciccia (sottotitolato "una predilezione per Tina", tradotto in Italia da *Comma 22*) racconta la spiazzante storia di Martin DeSerres, un artista in difficoltà che riceve un finanziamento per "un'esposizione di opere provocanti ed erotiche" e si ritrova improvvisamente ad avere bisogno di una modella. È così che incontra Tina, una ragazza giovane e di non bell'aspetto, che inizialmente sembra la perfetta incarnazione delle sue più profonde e cupe fantasie. *Ciccia* è la storia di una lunga discesa nel regno del desiderio e della fascinazione, e segue le traiettorie separate dei due protagonisti. Quello che inizia come un incontro casuale e lavorativo presto si evolve in qualcosa di molto più complesso e disturbante. All'inizio timida e remissiva, Tina diventa sempre più dominante, mentre Martin progressivamente perde l'esercizio di ogni tipo di autorità su di lei. Senza dubbio, le cose non potranno che finire male.

Lo stile realistico ma leggermente distorto di Cooper (un artista di grande talento oggi più attivo nei campi dell'illustrazione, della pittura e dell'animazione) riesce a tratteggiare alla perfezione i personaggi in ogni loro ossessivo dettaglio, rendendoli sia intriganti che ripugnanti, ed esprime le strane dinamiche che si instaurano tra i due. Con una scrittura tanto autentica e un disegno tanto viscerale, *Ripple* si rivela un graphic novel appassionante, anche se straniante, e un'esperienza drammatica. **XG**

Rocky 1999

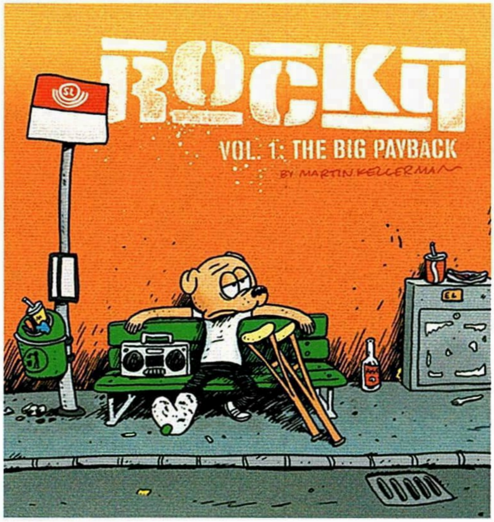
✎✎ Martin Kellerman

Negli anni Novanta l'autobiografia era molto diffusa nella scena fumettistica, con il trio canadese Joe Matt, Chester Brown e Seth a fare da apripista. Un modo poco ortodosso di sfruttare il tema autobiografico è quello di combinarlo con l'umorismo, nel tradizionale formato della striscia. Il fumettista svedese Martin Kellerman è senza alcun dubbio uno che in questo stile ha raggiunto un gran successo, raccontando le sue esperienze attraverso la rappresentazione dei personaggi come buffi animaletti e pubblicando la striscia in un primo momento su quotidiani, poi in albi e infine come raccolte. Malgrado la striscia di *Rocky* sia stata cancellata da diversi quotidiani, dopo che alcuni lettori si lamentarono dei contenuti sessuali troppo espliciti, il fumetto gode comunque di una grande popolarità in Svezia, dove le sue storie sono state raccolte in oltre venti volumi.

Kellerman racconta la storia della sua vita da giovane quando viveva a Stoccolma, alla ricerca disperata di un lavoro, una fidanzata e un posto dove vivere. I temi che troviamo in Rocky sono più maturi di quelli delle strisce tradizionali, e le storie sono spesso raccontate più attraverso i dialoghi che le immagini. Il crescente successo di Kellerman è riflesso nella strip, in cui ormai lo vediamo passare il tempo lavorando tranquillamente nella sua casa di campagna o viaggiando in giro per il mondo.

A parte l'elemento autobiografico, che dà al lettore l'opportunità di sbirciare nella vita di Kellerman, parte del fascino di *Rocky* risiede nel fatto che molti personaggi sono rappresentati come animali antropomorfi – una scelta che serve a creare un simpatico distacco fra gli eventi narrati e i personaggi – e in parte risiede nell'abilità di Kellerman nello scrivere dialoghi credibili e scorrevoli. Il personaggio di Rocky non risulta sempre simpatico, forse a causa della franchezza dell'autore stesso, che però è servita anche a rendere il fumetto originale e popolare. **FS**

Prima edizione *Galago* (Svezia)
Autore Svezia (1973)
Genere Umorismo, autobiografia
Raccolta *Rocky Vol. 2: Strictly Business* (2008)



"Sembro funzionare meglio quando sono giù. Quando mi sento bene... la gente inizia a lamentarsi."

Martin Kellerman

Letture simili
Fritz il gatto Robert Crumb
Hate Peter Bagge
My New York Diary Julie Doucet
The Playboy: A Comic Book Chester Brown

Fruits Basket 1999

"Natsuji Takaya"

Titolo originale *Furutsi Basuketto*
Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Naka Hatake (Giappone, 1973)
Genere Fantastico



Letture simili
Kekkaishi Yellow Tanabe
Maison Ikkoku Rumiko Takahashi
Ranma ½ Rumiko Takahashi
Tenchi Mujo Masaki Kajishima e Hiroki Hayashi

Il manga di Natsuki Takaya è un esempio perfetto di commedia scolastica e romanticismo a sfondo sovrannaturale. La serie segue le avventure della disadattata, sbadata e simpatica orfana Tohru Honda, caduta nell'incantesimo degli strani ma affascinanti membri di una famiglia perseguitata da un passato oscuro, da infanzie difficili, e dagli spiriti dello zodiaco cinese. Temi popolari come ambiguità sessuale e combattimenti con arti marziali creano un contesto piuttosto famigliare, mentre la storia riesce a non perdersi mai né negli eccessi del sovrannaturale né nelle secche delle situazioni scolastiche. L'attenzione è concentrata sulle persone; ogni tanto, l'accento è posto su un personaggio particolare o caratteristico, che viene descritto come diverso, originale e importante.

"Sarai anche un lottatore cintura nera, ma per quanto riguarda i rapporti umani sei ancora cintura bianca."

Questa forte caratterizzazione e attenzione al dettaglio crea un insieme di comprimari appassionanti, ognuno con i propri problemi, speranze e idee. Il ritmo rilassato di una serie dal lungo respiro permette a Tohru e ai suoi amici di crescere e cambiare nel tempo, mentre i ricordi che emergono lungo la frammentaria cronologia danno spessore emotivo anche alle scene più brevi o marginali. Con le sue espressioni facciali e delicate ombreggiature, Takaya non indietreggia davanti agli aspetti più duri della vita, tracciando una mappa delle crisi che segnano l'adolescenza, dal gestire le cotte alla caduta del mito infantile dell'infallibilità dei genitori.

La storia che emerge è allo stesso tempo commovente, ambiziosa e dotata di un'onestà a tratti sconcertante. Nel suo cuore si cela una serie di controverse rivelazioni; proprio ciò di cui i personaggi bambini hanno bisogno per vivere meglio e finalmente crescere. **JD**

Nana 1999

Ai Yazawa

Nana Komatsu (soprannominata Hachi) è un tipo romantico, archetipo della ragazza di oggi; Nana Osaki invece è la cantante di un gruppo punk rock. Le due Nana diventano compagne di stanza dopo essersi conosciute per caso su un treno per Tokyo, e la loro amicizia crescerà gradualmente. Tranne il nome e il fatto di avere vent'anni, le due sono praticamente antitetiche in ogni cosa. Hachi, che vive una vita di fatto "ordinaria", è ingenua e si innamora facilmente, mentre Nana ha un passato oscuro: i genitori l'hanno abbandonata e a quindici anni ha perso la nonna che l'aveva adottata. È un tipo coraggioso e canta in una band i cui altri membri sono tre maschi.

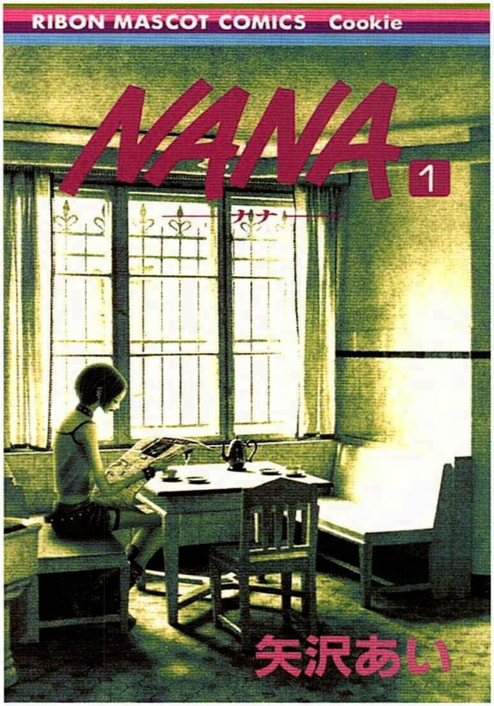
La storia inizia dal punto di vista narrativo di Hachi, mentre racconta i giorni trascorsi con Nana. In un certo

"Nana, ti ricordi la prima volta che ci siamo incontrate? Perché io credo proprio che fosse destino."

senso paragonabile al film *Sid e Nancy* (la pellicola sulla storia del bassista dei Sex Pistols e della sua donna), la trama principale della serie ruota attorno al rapporto tra Nana e il chitarrista rock Ren.

Sotto l'irriverente facciata punk si cela una tragedia romantica, e i fragili sentimenti dei due hanno commosso lettori in tutto il mondo. Tuttavia, forse l'elemento chiave che ha portato il fumetto a vendere oltre 40 milioni di copie, e a ispirare due lungometraggi, è invece Hachi. A differenza della monogama Nana, Hachi cerca l'amore per combattere la solitudine, finendo però sempre coinvolta in una serie di relazioni complicate. Non sarà la vita amorosa ideale, ma di sicuro è qualcosa in cui molte lettrici possono immedesimarsi. Mentre la storia scorre senza troppi alti e bassi drammatici, il contrasto tra la vita e la personalità delle due Nana serve da contrappunto. **TS**

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Commedia romantica
Riconoscimenti Premio Shogakukan miglior manga (2003)

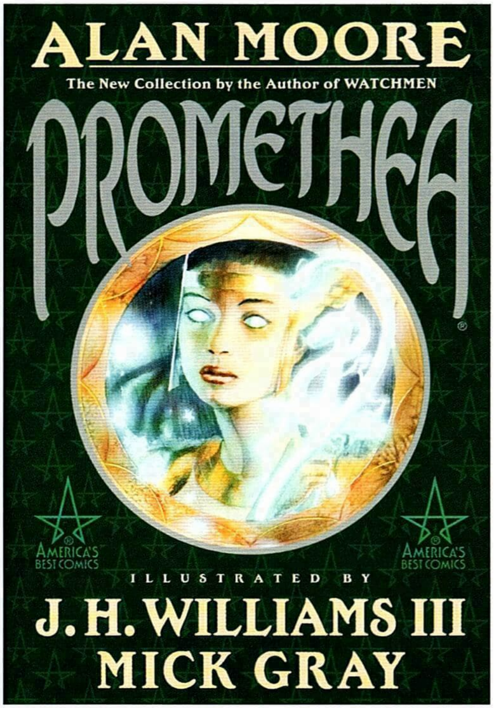


Altre opere di Ai Yazawa
I cortili del cuore (Gokinjo Monogatari)
Ultimi raggi di luna (Kagen no Tsuki)
Marine Blue (Marine Blue no Kaze ni Dakarete)
Non sono un angelo (Tenshi Nankaja Nai)

Promethea 1999

Alan Moore J. H. Williams III

Prima edizione America's Best Comics / DC Comics (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953);
Williams III (USA, 1965)
Genere Fantasy, Supereroi



Letture simili
Angel Passage Alan Moore e Tim Perkins
Serpenti e scale Alan Moore e Eddie Campbell
Sacco amniotico Alan Moore e Eddie Campbell
Sandman Neil Gaiman e altri

Promethea è il tentativo di fornire una spiegazione dell'universo attraverso un fumetto di supereroi. In realtà non si tratta esattamente dell'universo, quanto di noi esseri umani. Al suo esordio, *Promethea* sembra una Wonder Woman in versione Alan Moore, una supereroina di carattere mitologico. Con il tempo si rivelerà ben altro: l'interpretazione mooriana della filosofia cabalistica, in un viaggio magico e psichedelico. E la serie, in fondo, non è altro che un trattato filosofico nascosto dietro la facciata della narrativa supereroistica.

La storia ha inizio in una futuristica New York alternativa. La studentessa universitaria Sophie Bangs indaga su alcuni avvistamenti di Promethea, l'incarnazione dell'immaginazione, quando, componendo una poesia,

> *"Ci sono mille fumetti che non contengono una lezione di filosofia e soltanto uno che la contiene.*
>
> **Alan Moore**

permette allo spirito della dea di prendere possesso del suo corpo. Da questo momento Sophie intraprende un viaggio mistico che rivela l'essenza celata dietro le strutture simboliche, i tarocchi, la magia sessuale, "l'albero della vita". Infine, ritorna nel suo mondo giusto in tempo per scatenare l'apocalisse. L'epopea psichedelica di Moore è impreziosita dalle tavole di J. H. Williams III, con la loro miriade di colori e di omaggi ad artisti passati e presenti. E il ruolo del disegnatore non deve essere sottovalutato: nel ritrarre i mutevoli stati di coscienza e livelli del reale Williams mostra una maestria sorprendente. Dal canto suo Moore crea un universo, lo distrugge per opera dell'immaginazione (ovvero di Promethea) e lo rinnova totalmente. Ma ciò che più conta è che lo scrittore illustra un sistema concettuale che è metafora della complessità della natura e dell'esperienza umana. **TRL**

Priest 1999

Minwoo Hyung

Quando *Priest* fu serializzato per la prima volta in Corea, vennero subito notate le influenze di fumetti americani come *Hellboy*. Fu presto chiaro che il nesso era riconducibile a un insolito tratto grafico spigoloso, unito a storie oscure e tetre che reinventavano la mitologia cristiana della classica divisione tra bene e male, con un demoniaco antieroe protagonista.

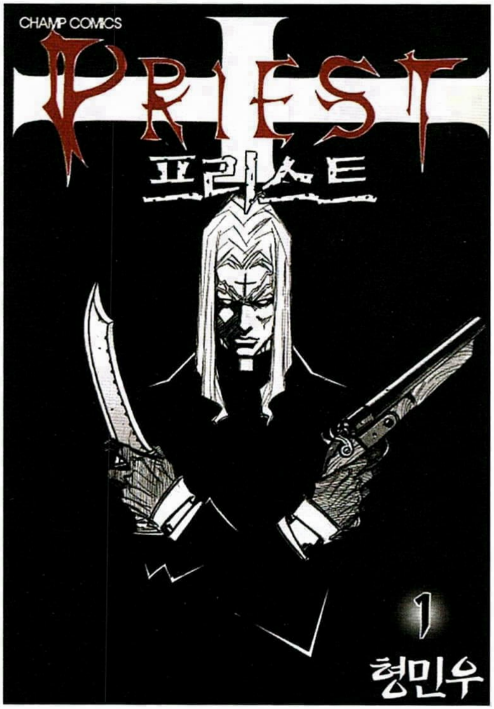
La storia si svolge nel selvaggio West, dove un ex prete si è risvegliato dalla morte e, con spirito vendicativo, ha intrapreso una guerra personale contro un mondo infestato dai demoni. Il giovane prete Ivan Isaac ha perso la sua vita e quella della sua amata a seguito di un demoniaco rituale dell'arcangelo caduto Temozalea. Vendendo metà della propria anima, Ivan riesce a riavere la propria vita e giura vendetta. Col cuore colmo di rabbia e dolore, Ivan intraprende un percorso sanguinario contro Temozalea, il quale sta cercando di concludere la propria maledizione per portare l'inferno in terra.

"Mi piace cercare di essere filosofico e dettagliato nei miei fumetti. Nei film non è così facile esserlo."

Minwoo Hyung

Sorrisi malefici, occhi assenti ricolmi solo di odio, guanti insanguinati, grossi coltelli e un mitra, sono tutte caratteristiche oltremodo inquietanti per un uomo che indossa un abito da prete. Soprattutto, il tema ricorrente dell'esistenzialismo religioso insinua dubbi sull'essenza del bene e del male, e su cosa voglia davvero Dio dall'uomo. Il fatto che l'azione a base di pistole e fucili sia estremamente coreografica contribuisce a fare di *Priest* un'opera notevole. Il successo al di là dei confini coreani non si fece attendere molto, rendendolo uno dei *manhwa* (fumetti coreani) più famosi all'estero, che ha ispirato anche un film hollywoodiano. **NK**

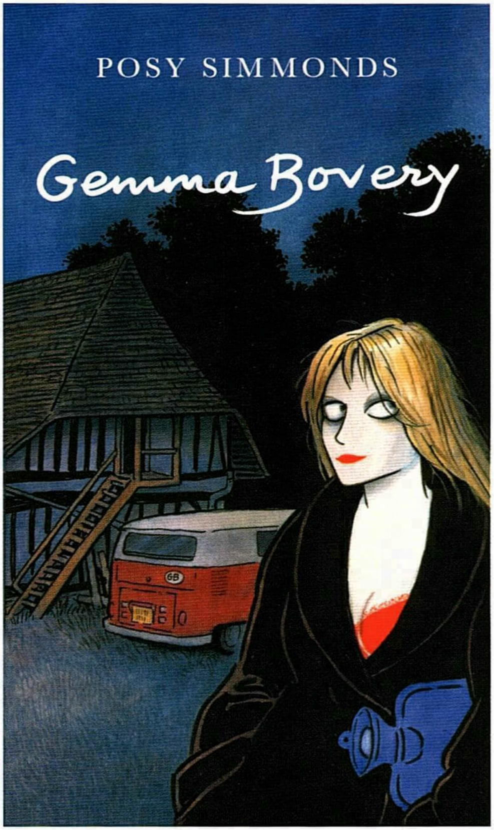
Prima edizione Daiwon (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1974)
Genere Horror, western
Adattamento Film (2011)



Letture simili
Berserk Kentara Miura
Hellblazer Peter Milligan e Alan Moore
Hellboy Mike Mignola
Trigun Nasuhiro Nightow

Gemma Bovery 1999

Posy Simmonds



Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Rosemary Elizabeth Simmonds (Gran Bretagna, 1945) **Genere** Drammatico
Influenzato da Gustave Flaubert

Dalla pubblicazione del suo primo fumetto sul quotidiano *The Guardian* nel 1977, Posy Simmonds occupa un posto unico nella coscienza collettiva dei lettori britannici. Con il suo primo graphic novel *Gemma Bovery*, la Simmonds esamina la vita britannica contemporanea attraverso una lente diversa, raccontando la storia di una donna inglese che vive all'estero, in una nuova interpretazione di un classico dell'infedeltà come *Madame Bovary*.

I tempi sono cambiati, eppure le tentazioni che hanno creato tanti problemi per la prima signora Bovary sono eterne, nel bene o nel male. L'illustratrice Gemma ha una relazione con Charles Bovery, un restauratore di mobili con una ex moglie esigente e due figli imbronciati. Gemma convince Charles a provare a vivere in Francia, dove troverà un sacco di vecchi mobili e litigherà di meno con la sua ex. E naturalmente tutti e due sono affascinati dalla prospettiva di una vita in Francia: mercati all'aperto, vino a poco prezzo e la tranquillità della vita di campagna. Ma non tutto va come previsto.

Gemma è annoiata dalla sua nuova vita, e inizia a svagarsi con uno studente di legge, sotto gli occhi guardinghi del panettiere locale Joubert, ossessionato dal parallelismo tra "l'anglaise" e la sua famosa controparte. Sappiamo da subito che questa storia si concluderà in tragedia, ma scoprire in che modo e per quale motivo rende la lettura straordinariamente avvincente. Il morbido tratto a matita della Simmonds dà vita a tavole squisite, ma sono il suo talento per l'intreccio e per i dialoghi a fare di *Gemma Bovery* una storia moderna davvero toccante. **EL**

Letture simili
Taglia e cuci Marjane Satrapi
Faire Semblant, C'est Mentir Dominique Goblet
La Perdida Jessica Abel
Una lieve imperfezione Adrian Tomine
Tamara Drewe Posy Simmonds

Les Aventures d'Hergé 1999

L. Bocquet e J. L. Fromental Stanislas Barthélémy

Traduzione titolo in italiano *Le avventure di Hergé* **Prima edizione** Éditions Reporter (Francia) **Autori** José-Louis Bocquet (Francia, 1962); Jean-Luc Fromental (Francia, 1950); Barthélémy (Francia, 1961) **Genere** Biografia

Questa è forse la più insolita delle biografie a fumetti mai realizzata, e forse anche una delle migliori. Sacrificando i dettagli storici a beneficio della licenza poetica, il terzetto composto da Louis Bocquet, Jean-Luc Fromental e Stanislas Barthélemy ha realizzato una biografia che è un vero e proprio inno al suo protagonista.

Hergé, il notissimo autore delle *Avventure di Tintin*, ha probabilmente condotto un'esistenza assai meno avventurosa ed eccitante della sua celebrata creatura, ma da quanto si legge qui si è tentati di pensarla altrimenti. Ripercorrendo la sua vita in brevi scenette che vanno dalla sua giovinezza fino alla morte, avvenuta nel 1983, *Les Aventures d'Hergé* descrive l'ascesa al successo del geniale autore come una sequenza di trionfi intossicati da un'altrettanto lunga serie di demoni interiori, ansie, momenti di depressione. Una ricetta resa particolarmente gustosa miscelando fatti e speculazioni a giocosi rimandi a Tintin e alle sue avventure in giro per il mondo.

La parte più piacevole di questa autobiografia è l'abilità con cui i suoi autori hanno incrociato la storia personale di Hergé con quella del suo personaggio, attribuendo quasi ogni elemento significativo dei volumi di Tintin – dall'invadenza di Castafiore al modo di dialogare dei due Dupont – a persone facenti parte della cerchia dell'autore, pur nel rispetto generale dello svolgimento della sua vita. Le scelte artistiche di Stanislas, ivi compresa la sua moderna interpretazione della *linea chiara* di cui Hergé era stato pioniere, sono sempre eccellenti, e l'intero volume non è che un lungo e amorevole tributo a uno dei fumettisti più influenti di tutti i tempi. **BB**

My New York Diary 1999

Julie Doucet

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Canada (1965)
Genere Autobiografia
Riconoscimenti Premio Firecracker (2000)

Julie Doucet, nativa di Montreal, con la serie *Dirty Plotte* creò un nuovo standard di onestà sessuale nel mondo del fumetto. Nello stesso stile, *My New York Diary* (tradotto in Italia da Purple Press) si concentra su racconti di impulsi emotivi e delle loro conseguenze, aprendo con due racconti sulle sue esperienze sessuali in età giovanile.

Le storie narrate mettono insieme una serie di comportamenti inquietanti, dal tentato suicidio allo stupro, temi che nel proseguire dell'opera non fanno che peggiorare. La Doucet non fa altro che avvertire i lettori affinché si mettano in posizione di difesa, mentre lei si confronta con problematiche ben più preoccupanti, come trasferirsi a New York e cominciare una nuova vita con un uomo che conosce appena. La famiglia e gli amici sono preoccupati, ma lei giura spensieratamente di aver trovato l'anima gemella. L'autrice ha però risparmiato loro alcuni dettagli: per esempio che il suo spasimante, da poco divorziato, vive in un quartiere dove lei ha paura a uscire da sola la sera. Invece di uscire, quindi, i due si drogano o si ubriacano e giocano con giochi da tavolo. Questo stile di vita le porterà diverse complicazioni: di salute, lavorative, e infine anche di sanità mentale.

La Doucet ha una particolare abilità nel rivelare dettagli osceni con un approccio spensierato ma realistico, che mantiene il lettore assorto anche quando dovrebbe guardare altrove. Il suo stile inebria il lettore con ogni squallido dettaglio: i calzini sporchi non sono mai stati così belli. Mostrano forse un debito con Hergé, le vignette della Doucet tendono a mostrare una prospettiva frontale, con figure disegnate dalla testa ai piedi. **EL**

Mushishi 1999

Yuki Urushibara

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1974)
Genere Fantastico
Adattamento Serie TV animata (2005–06)

Spiriti della mitologia, fantasmi e fate: gli umani hanno dibattuto a lungo sulla relazione tra eventi inspiegabili e l'esistenza di elementi sovrannaturali. Nel mondo di *Mushishi* di Yuki Urushibara, la causa di curiosi eventi del genere è ritenuta riconducibile a creature chiamate "mushi".

Sebbene i mushi siano invisibili a gran parte delle persone, ci sono alcune eccezioni, come il protagonista della serie, Ginko, in grado di attrarre vari tipi di mushi capaci di portare alla gente sia felicità che sventura. Il protagonista usa il suo dono per diventare un Mushishi, cioè cacciatore di mushi, e viaggia cercando di risolvere i problemi delle persone con queste creature.

A differenza di altri cacciatori di mushi, che puntano a sterminarli, Ginko aspira all'armonia. Il mushi può manifestarsi sotto forma di animale, vegetale o fuoco, ed è descritto come qualcosa di simile all'essenza della vita. Talvolta sono dannosi per l'uomo, ma solo quando ne va della loro sopravvivenza. Di fatto, il concetto base è mostrare come nella vita di tutti i giorni ogni essere vivente e ogni fenomeno naturale siano in grado di danneggiare gli esseri umani, anche se la causa può non necessariamente essere un evento sovrannaturale inspiegabile. In ogni modo, la narrazione coinvolgente di Urushibara e i suoi disegni dal gusto in un certo senso nostalgico riescono a sollevare quesiti proprio sulla natura umana.

Il fumetto è stato pubblicato sulla rivista *Afternoon* dal 1999 al 2008 e ha ispirato una serie animata oltre a un film live action. **TS**

Planetes 1999

Makoto Yukimura

Titolo originale *Puranetesu*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1976)
Genere Fantascienza

Intorno alla fine del XXI secolo, l'umanità ha finalmente iniziato a viaggiare oltre il suo pianeta d'origine e a insediarsi su altri pianeti del sistema solare. Come sempre, l'espansione umana ha dei costi, e nello spazio il costo è calcolato, tra le altre cose, anche in termini di rifiuti scaricati dai viaggiatori spaziali: resti di satelliti, frammenti metallici, macchinari e pezzi di equipaggiamenti di ogni tipo. Al fine di rendere sicuri i viaggi spaziali, alcuni uomini (anch'essi astronauti, ma assai meno celebrati) vengono assegnati alla raccolta rifiuti. In pratica, degli spazzini.

Sono questi spazzini spaziali, i proletari del sogno spaziale, i protagonisti del viaggio di Makoto Yukimura nella quotidianità delle periferie della Terra, che sia nei loro paesi d'origine o nello spazio, nel loro lavoro non esattamente gratificante o nelle loro vite private, tra sogni e delusioni.

Lo stile grafico dell'autore è adatto ai fini della storia: equilibrato, realistico senza troppi effetti, e più concentrato a suggerire coinvolgimento nella "vita reale" che non a raccontare avventure improbabili. È questo il fascino di questa serie avvincente e sensibile, in cui la fantascienza riesce a essere non maniacale e ostentata, ma colma di sottili sfumature.

Piuttosto che ai cliché del genere (in questo manga non ci sono viaggi nel tempo, iperspazio o extraterrestri), Yukimura è più interessato al realismo dei personaggi e alla loro umanità, senza però mancare di coerenza verso i principi tecnologici e scientifici della fantascienza. **NF**

100 Bullets 1999

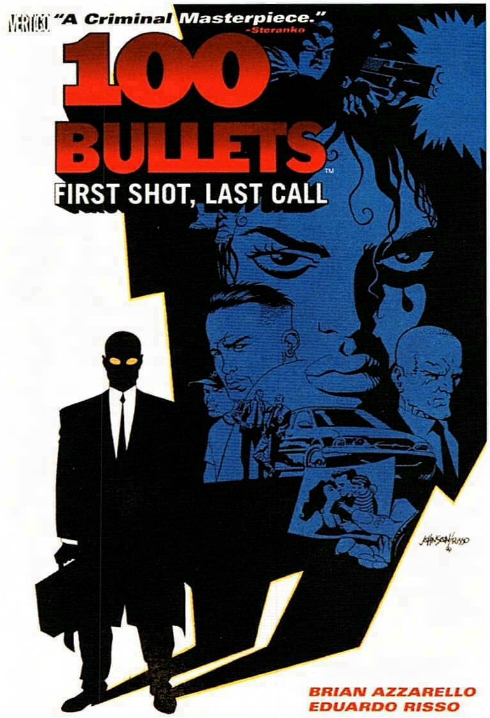
Brian Azzarello Eduardo Risso

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Azzarello (USA, 1962);
Risso (Argentina, 1959)
Genere Poliziesco

100 Bullets è una storia noir in cui una complicata trama struttura la potente meccanica dei vari archi narrativi. Il titolo si riferisce a una valigetta contenente 100 proiettili recapitata dal misterioso Agente Graves al protagonista di turno; nella valigia c'è inoltre una prova inconfutabile contro una persona che avrebbe ingannato il protagonista. Capiamo quindi che Graves ha un legame con The Trust, una potente organizzazione che dispone di un team di protettori chiamato Minutemen.

Due dei destinatari della valigetta vengono contattati per essere arruolati in un'operazione che l'Agente Graves sta progettando: risvegliare tutti gli agenti Minutemen dormienti, e combattere chiunque ne ostacoli il processo. A volte è difficile tenere traccia di tutti i personaggi visto che le loro alleanze cambiano continuamente. Ma i dialoghi fluiscono liberamente e le linee narrative parallele – tradimenti, scherzi del destino, violenti scontri a fuoco, e personaggi interessanti – aiutano *100 Bullets* nella sua ricerca della verità.

I disegni di Eduardo Risso sono molto espressivi, con un uso pesante del nero su grandi aree, con ombre ed espressioni facciali spesso distorte, e parti dell'azione nascoste dalla scelta del punto di vista. Gli occhi sono gonfi, le vene visibili, i grossi nasi rotti e gli abiti drappeggiati e piegati in soluzioni a effetto, contribuendo a plasmare i personaggi e il loro ambiente. La rappresentazione esagerata dei corpi e la sproporzione dei volti servono solo a rendere le persone più credibili, così che i lettori possano quasi sentire l'odore del sangue, il sudore e le lacrime che sgorgano lungo il racconto. **RPC**



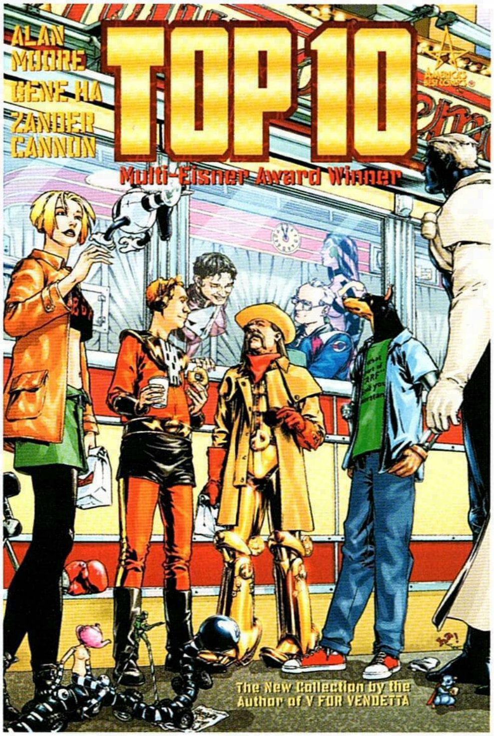
"Senti pupa, ascolta questa verità: se sei debole, muori. Non essere debole, baby."

Altre opere di Brian Azzarello
El Diablo
Ricca da Morire
Jonny Double
Senza Amore (Loveless)

Top 10 1999

Alan Moore Gene Ha

Prima edizione America's Best Comics / DC Comics (USA)
Autori Moore (Gran Bretagna, 1953);
Ha (USA, anno di nascita sconosciuto)
Genere Supereroi



Altre opere di Alan Moore
Promethea
Tom Strong
Supreme

Quando Alan Moore tornò al fumetto supereroistico alla fine degli anni Novanta, tra tutte le sue nuove testate *Top 10* fu quella che ricevette meno commenti, eppure fu la più originale e interessante. Ambientata a Neopolis, città in cui tutti gli abitanti (poliziotti, criminali, cittadini comuni) sono dotati di superpoteri, *Top 10* verte sugli exploit di un distretto di polizia con l'incarico pressoché impossibile di tutelare l'ordine pubblico. Robyn "Toybox" Slinger è la nuova recluta, mentre Jeff Smax è il suo partner taciturno. La serie debuttò sulla falsariga di un poliziesco televisivo procedurale alla *Homicide* (dal quale trasse sfacciatamente alcune trame). Ma la caratteristica essenziale risiede nella presenza dei superpoteri, e nel profondo interesse di Moore per le storie di supereroi.

"Eh? Ho sentito che misero un sacco di nazisti e scienziati pazzi e altra roba per progettare tutto ciò, dopo la guerra."

Più di ogni altro fumetto supereroistico, *Top 10* è inondato di battute, allusioni e citazioni visive. Da un ambulante che cuoce gli hot dog con la sua vista calorifica a una boy band di nome Sidekix (ovvero le giovani "spalle" dei supereroi), Moore si prodiga in ironie con temeraria disinvoltura. Le linee narrative si svolgono in vignette dentro cui compaiono migliaia di supereroi. Dai tempi di *Watchmen* Moore non creava un mondo tanto legato alla capacità dei lettori di decodificare i vari riferimenti al genere, e mai prima di questo momento aveva scritto storie di supereroi con un simile piacere sfrenato.

Quando la serie originale si concluse, Moore e Gene Ha le diedero un seguito con la miniserie *Smax* e il graphic novel *Quelli del Quarantanove*, ma nessuno dei due regge il confronto con *Top 10*, una delle riflessioni sul mondo dei supereroi più intelligenti che siano mai state pubblicate. **BB**

Naruto 1999

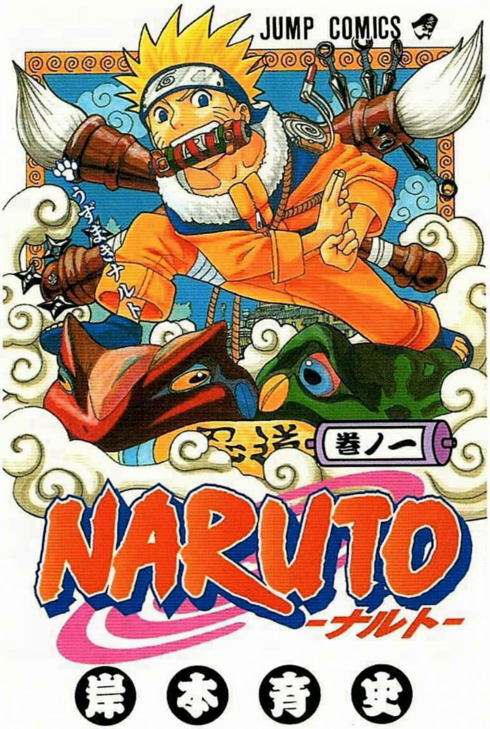
Masashi Kishimoto

Naruto, uno dei fumetti più celebri dell'ultima metà degli anni Novanta, applica il tema tradizionale del ninja alle dinamiche moderne del fumetto per ragazzi (*shonen manga*), illustrando le avventure di Naruto, un apprendista ninja che affronta svariate battaglie con rivali e nemici. L'immagine di Naruto, studente dell'accademia ninja, è distante dalla figura del tradizionale ninja dalle doti eccelse; è semplicemente un ragazzo normale che detesta studiare e adora fare scherzi. Il suo rivale, Sasuke, è un fascinoso studente modello proveniente da un clan ninja di rilievo. Naruto insiste molto sul fatto che ci sia rivalità tra i due, mentre Sasuke pare invece non prestare troppa attenzione al compagno. Tuttavia, quando l'intenso allenamento comincia a dare frutti, Sasuke inizia a riconoscere il coraggio e il valore di Naruto, facendo sì che in quell'improbabile coppia nasca un certo affiatamento. Naruto e Sasuke condividono lo stesso obiettivo: diventare il ninja più forte mai esistito. Eppure i loro sogni sono diversi: Naruto vuole diventare il prossimo Kokage (leader del Konohagakure), mentre Sasuke trama di uccidere tutto il suo clan, per poi dare la caccia al fratello scomparso e ucciderlo.

"Sono un fannullone e la mia cosa preferita è guardare le nuvole… l'ultima cosa che vorrei è dare ordini."

Nonostante l'aspirazione comune, i sogni contrastanti portano i due verso un futuro complicato. Naruto, tuttavia, continuando a credere nella loro amicizia e in una sana rivalità, non abbandona il compagno. Rispettando perfettamente tutte e tre le "parole chiave" della rivista *Shonen Jump* (amicizia, impegno e trionfo) *Naruto* ha conquistato il cuore di fan in tutto il mondo. Nel solo Giappone il titolo ha venduto oltre 100 milioni di copie. **TS**

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (1974)
Genere Avventura, fantastico
Adattamento Serie TV animata (2002–07)

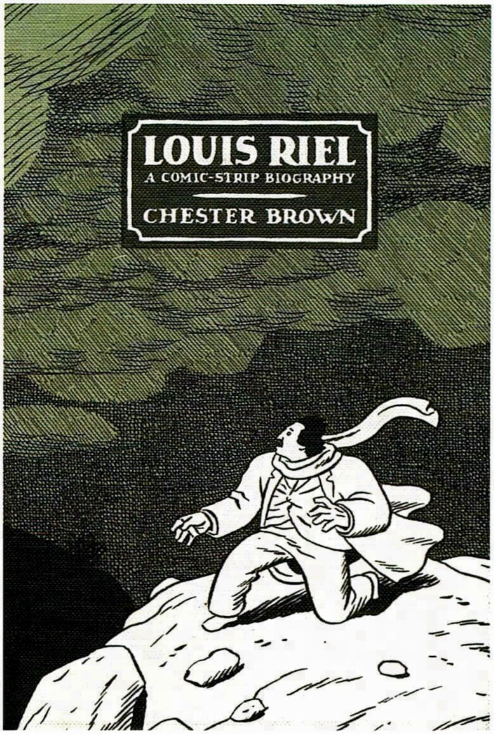


Letture simili
Bench Masashi Kishimoto
Karakuri Masashi Kishimoto
Ninku Kiriyama Koji

Louis Riel 1999

Chester Brown

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Canada (1960)
Genere Biografia
Riconoscimenti Harvey Award (2004)



Altre opere di Chester Brown
Ed the Happy Clown
Non mi sei mai piaciuto
Io le pago

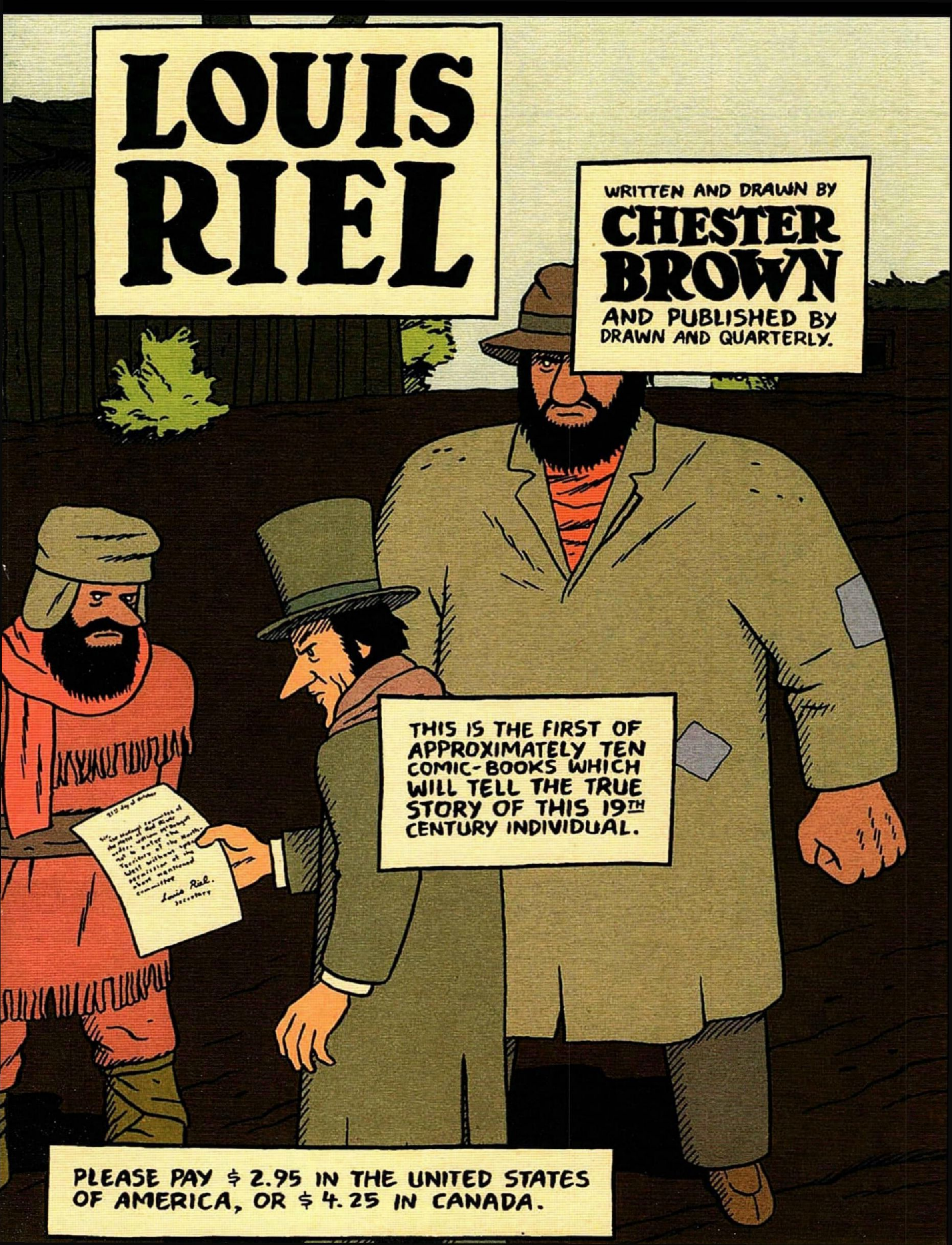
Negli ultimi trent'anni del XIX secolo, la giovane nazione canadese, allora parte dell'impero britannico, iniziò a espandere i propri territori a ovest verso il Pacifico. Il Canada acquisì Rupert's Land, un enorme territorio che comprendeva una comunità di circa 12.000 abitanti, non lontano dal confine con lo stato americano del Minnesota: Red River.

La colonia di Red River – abitata per lo più da popolazione di origine francese o nativi indiani, cattolici e di lingua francese – non accettò che il proprio futuro fosse dettato da gente di lingua inglese che viveva a migliaia di chilometri di distanza. Tra questi si distinse un uomo in particolare: Louis Riel. Carismatico, illuminato e con intteressi mistici, divenne la mente pensante dietro a

"Propongo di stabilire un nostro… governo e di imbracciare le armi per difendere il nostro diritto di farlo!"

una ribellione contro la lontana città di Ottawa. Con incredibile determinazione, ispirato dalla psicologia politica e da una buona dose di strategia militare, riuscì a convincere il governo canadese a fondare il nuovo stato Manitoba.

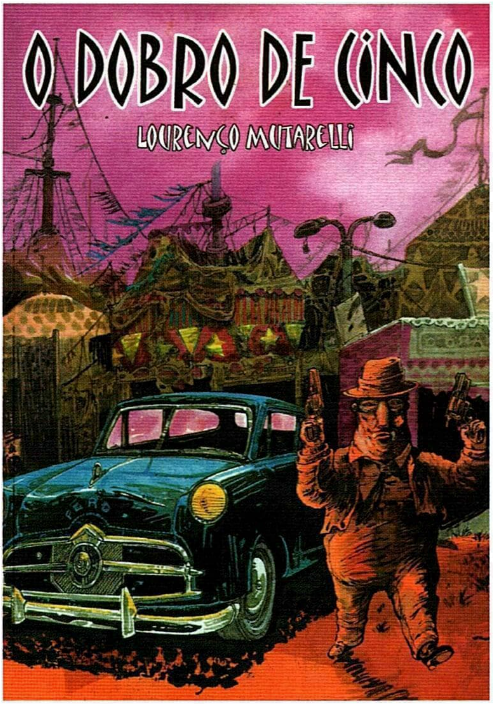
Nonostante oggi Riel sia un simbolo di resistenza all'imperialismo e all'oppressione, fuori dal suo paese è una figura per lo più sconosciuta. Il dettagliato ritratto che ne fa Chester Brown ha di certo aiutato a fargli guadagnare nuova popolarità. Ma Brown si è spinto oltre, facendo della storia del ribelle del Manitoba un racconto entusiasmante e commovente, in cui emerge come difensore di ogni minoranza schiacciata dalla Storia. Riel è descritto per trascendere ogni riferimento e cultura locale e, grazie all'empatia generata dalle sue azioni e alla nuova familiarità che ha offerto alla sua condizione di reietto, riesce infine a diventare un simbolo universale. **NF**


LOUIS RIEL
WRITTEN AND DRAWN BY
CHESTER BROWN
AND PUBLISHED BY
DRAWN AND QUARTERLY.
THIS IS THE FIRST OF APPROXIMATELY TEN COMIC-BOOKS WHICH WILL TELL THE TRUE STORY OF THIS 19TH CENTURY INDIVIDUAL.
PLEASE PAY $ 2.95 IN THE UNITED STATES OF AMERICA, OR $ 4.25 IN CANADA.

O Dobro De Cinco 1999

Lourenço Mutarelli

Traduzione titolo in italiano *Il doppio di cinque*
Prima edizione Devir (Brasile)
Autore Brasile (1964)
Genere Poliziesco, drammatico



Altre opere di Lourenço Mutarelli
O Rei Do Ponto (Il re del punto)
Mundo Pet (Il mondo "Pet")
A Caixa De Areia (La scatola di sabbia)
A Soma De Tudo (La somma di tutto)

Col suo ironico e aspro graphic novel, Mutarelli dà una personale e tragica visione del mondo imbevuta di umorismo. Una volta acquisita una narrazione agile, l'autore sembra aver imparato anche a sorridere; la sua visione si è fatta matura e si è affermato come autore di prim'ordine. In *O Dobro De Cinco* i lettori fanno la conoscenza di Diomedes, un investigatore di terz'ordine, basso e grasso che sa sempre sorridere delle sventure in cui si trova. Cercando di aderire al prototipo del detective dei noir chandleriani, Diomedes si imbatte in una serie di disavventure in cui, pur non uscendo sempre vincitore, riesce a giungere a dei risultati. Ovviamente, alcune delle sue conclusioni sono totalmente errate, ma non mancano nemmeno quelle azzeccate, e Diomedes è in queste poche cose che trova conforto. Per la verità, la paga per queste fatiche è ciò che gli dà maggior soddisfazione, più ancora delle indagini in sé. L'altro personaggio rilevante del libro è un suo cliente, anch'esso una figura di pessimo livello, anche se forse non è proprio come appare: debole o meno che sia, riesce a stabilire un dialogo molto originale con l'immaginazione del detective Diomedes. L'occasionale presenza della moglie bugiarda di Diomedes aiuta a incrementare il tono farsesco.

"Siamo noi i malati! Noi, gli umani, siamo funghi, marciume, ferite… ecco cosa siamo!"

Il disegno, fatto di forti contrasti e un gusto espressionista, è in perfetta sintonia con la scrittura, e all'epoca dell'uscita, quando anche il più conformistico dei fumetti faticava a trovare lettori, rappresentò una piacevole sorpresa,. È grazie a questo libro se in Brasile si affermò un nuovo approccio autoriale al fumetto. La produzione di Mutarelli non ha mai lasciato gli scaffali delle librerie, e oggi scrive anche racconti in prosa. **CB**

Sacco amniotico 1999

Alan Moore Eddie Campbell

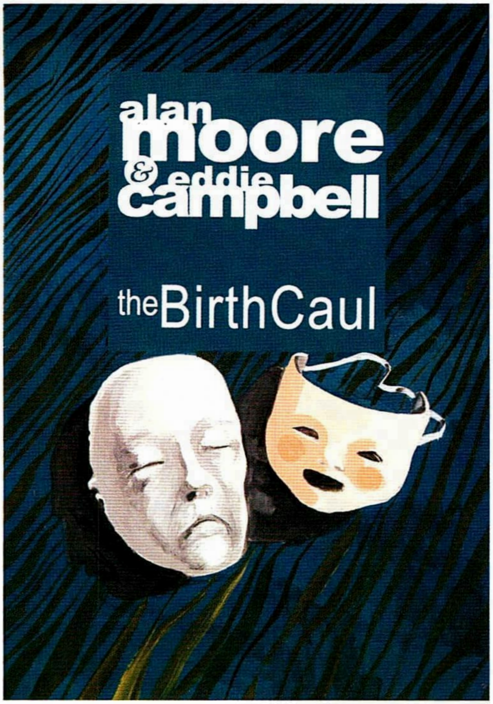
Come indica il sottotitolo originale di *Sacco amniotico* (Uno sciamanismo dell'infanzia), la magia gioca un ruolo importante in questo fumetto. Anzi, *Sacco amniotico*, prima di essere adattato a fumetti da Eddie Campbell, nasce come una performance presentata il 18 novembre 1995. Nel giorno del suo quarantesimo compleanno, Moore si autoproclamò mago. Il proposito di esplorare le sue complesse idee sul significato culturale della magia trova sfogo in una serie di performance artistiche legate a luoghi specifici, in collaborazioni con artisti, musicisti e ballerini.

Il sacco amniotico è il sottile velo di placenta che copre la testa di un neonato e può essere conservato come segno di buon auspicio. Dopo la morte di sua madre, Moore ne trovò uno tra i suoi effetti personali. Usando questa esperienza come punto di partenza, l'autore si avventura in un viaggio a ritroso con un personaggio di finzione, dall'età adulta all'adolescenza, fino all'infanzia e poi in uno stato di grazia prenatale. La storia ricorda l'episodio "The Reversible Man", uno dei più famosi della serie *Time Twisters* di *2000 AD*, che iniziava con la morte di un uomo e finiva con la sua nascita.

"Ci ritagliamo della grandezza adatta quando veniamo consegnati [...] all'ottuso motore del mondo."

Sacco amniotico è un'opera rappresentativa di Moore quanto lo è anche di Campbell: le intense tavole, talvolta disorientanti, sono audaci e originali tanto quanto nelle loro prime collaborazioni. Il risultato è un impressionante collage visivo che unisce la tipica grafia manuale di Campbell e i suoi disegni con fotografie sfuocate ed espliciti riferimenti grafici a Katsuhisa Hokusai e Hieronymous Bosch, in perfetta analogia con lo stile narrativo di Moore. **TV**

Titolo originale *The Birth Caul: A Shamanism of Childhood* **Prima edizione** Knockabout Comics (Gran Bretagna) **Autori** Moore (Gran Bretagna, 1953); Campbell (Gran Bretagna, 1955) **Genere** Fantastico



Letture simili

Alice in Sunderland Bryan Talbot
Promethea Alan Moore e J. H. Williams III
Serpenti e scale Alan Moore e Eddie Campbell
The Spiral Cage Al Davison

La Lega degli Straordinari Gentlemen 1999

Alan Moore Kevin O'Neill

Titolo originale The League of Extraordinary Gentlemen **Prima edizione** America's Best Comics / DC Comics (USA) **Autori** Moore (Gran Bretagna, 1953); O'Neill (Gran Bretagna, 1953) **Genere** Avventura, alternativo



Letture simili

From Hell Alan Moore e Eddie Campbell
Marshal Law Pat Mills e Kevin O'Neill
Tracce di rosso Ian Edgington e Brooker Matt
Watchmen Alan Moore e Dave Gibbons

Alan Moore ama sovvertire i generi narrativi e dare loro nuova forma. Ne *La Lega degli Straordinari Gentlemen* applica l'idea del *team-up* supereroistico (nello stile della *Justice League* DC o dei *Vendicatori* Marvel) ai personaggi e agli eventi del XIX secolo, combinando i loro mondi e creando così un universo nuovo e al contempo familiare, ricco di possibilità.

In questo primo volume, l'anno è il 1898 e la misteriosa Mina Murray viene incaricata dal servizio segreto britannico di costituire una lega di agenti segreti che serva e protegga l'impero britannico. Il gruppo di personaggi da lei reclutati comprende l'avventuriero Allan Quatermain, il pirata Capitano Nemo con il suo sommergibile Nautilus, Dr. Jekyll col suo alter ego Mr. Hyde e l'invisibile Hawley

"L'impero britannico ha sempre avuto difficoltà a distinguere tra i suoi eroi e i suoi mostri."

Campion Bond

Griffin. Il gruppo viene inviato nel quartiere londinese di Limehouse per sventare la costruzione di un'aeronave capace di effettuare un bombardamento aereo.

La Lega degli Straordinari Gentlemen è un'avventura divertente anche per i non esperti di letteratura vittoriana. Ma basta una conoscenza sommaria di opere come *Dracula* o *I delitti della Rue Morgue* per aumentare la soddisfazione del lettore. Infatti, il libro trabocca di riferimenti alla miriade di opere che lo hanno ispirato, e produce risultati straordinari facendo convergere tutta la letteratura vittoriana. Le tavole di Kevin O'Neill sono caratterizzate da ombreggiature con tratteggio incrociato e da altre tecniche ispirate alle litografie e alle illustrazioni vittoriane. Molte vignette comprendono riferimenti e battute di natura letteraria. I volumi successivi sono ambientati in periodi più recenti e introducono nuovi personaggi. **BD**

Ehi, aspetta... 1999

"Jason"

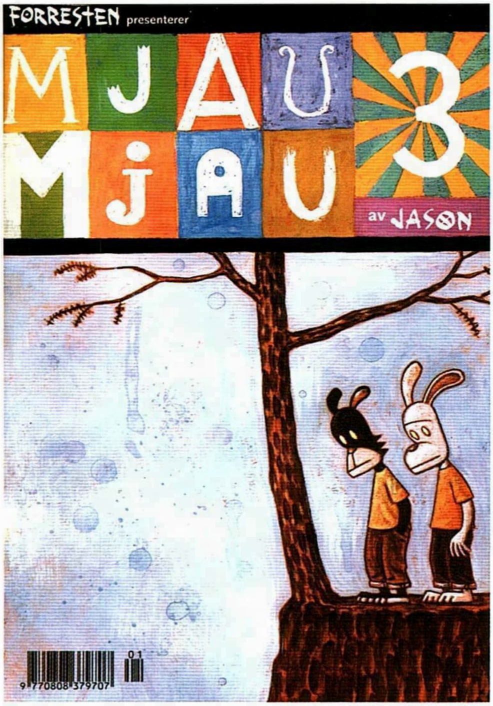
Questa amara favola con protagonisti animali antropomorfi, inizia con un'amicizia giovanile e prosegue raccontando senso di colpa, perdita e rimorso. Come in gran parte delle storie di Jason, il senso di malinconia è forte, e tale approccio lo pone in linea con una lunga tradizione narrativa scandinava. Il fumetto è pervaso da un umorismo cupo, spesso assurdo, che risuona nei problemi più quotidiani e interiori della vita umana.

Ehi, aspetta... è il primo racconto lungo di Jason ad avere per protagonisti individui con la testa stilizzata di animale, un tratto che diventerà distintivo di tutta la sua produzione. Questa caratteristica dona ai suoi personaggi una valenza più universale e, stranamente, rende anche più facile immedesimarsi. Uno sguardo attento ai dettagli più sottili e il fascino discreto di un virtuosismo minimalista permettono ai suoi animali di esprimere ogni possibile sentimento umano. I suoi personaggi hanno lineamenti essenziali, e spesso veicolano chiari riferimenti alla cultura pop. Mentre molti dei lavori successivi dell'autore sono stati realizzati a china in vista di una successiva colorazione, *Ehi, aspetta...* è realizzato con un semplice e asciutto bianco e nero. La cadenza con cui si succedono linee e figure, neri e bianchi, è talmente misurata che il lettore non potrà evitare di finire trascinato nella storia. In *Ehi, aspetta...* Jason mostra di essere un narratore dotato che opera nel campo del minimalismo, in cui nessuna parola o vignetta è mai ridondante. Il suo stile posato, con bruschi cambi di tempo e spazio, mette il lettore in uno stato di fragilità, e in pochi hanno letto *Ehi, aspetta...* senza restarne colpiti. **TAH**

"Attenzione. Pensateci due volte prima di leggere questo libro. È molto, molto bello, ma vi spezzerà il cuore."

Dylan Horrocks

Titolo originale *Vent litt*
Prima edizione Jippi (Norvegia)
Autore John Arne Sæterøy (Norvegia, 1965)
Genere Drammatico



Altre opere di Jason
I Killed Adolf Hitler
Low Moon
The Iron Wagon
The Left Bank Gang

6 Dal 2000 in poi

In prigione 2000

✎✎ Kazuichi Hanawa

Titolo originale *Keimusyo no naka*
Prima edizione Seirinkogeisha (Giappone)
Autore Giappone (1947)
Genere Drammatico, autobiografia

Nel 1994 il fumettista Kazuichi Hanawa fu arrestato per aver violato la legge giapponese sul possesso di armi da fuoco. Condannato a tre anni di carcere, decise allora di realizzare un manga che testimoniasse la sua esperienza. Il fumetto è un'opera unica, una lettura che trascina in una condizione non facile da comprendere, in particolare quella della vita in carcere.

Col suo splendido e sottile disegno a penna, Hanawa mostra la vita del carcerato in tutta la sua incessante monotonia, scandita da restrizioni sulle azioni più insignificanti, come arrotolarsi le maniche o fare le parole crociate. Il lettore avverte il dolore di Hanawa in mille circostanze, come quando è costretto a chiedere disperatamente aiuto alle guardie, urlando per ottenere il permesso anche solo di raccattare da terra una gomma da cancellare.

Dalle precise descrizioni degli interni della prigione, il lettore potrebbe dedurre che Hanawa abbia disegnato dal vero ogni dettaglio. In realtà era severamente vietato prendere annotazioni e fare disegni, quindi ogni illustrazione è stata realizzata a memoria. Ma dettagli come il cibo che mangiava e il modo in cui doveva ripiegare gli abiti sono evocati in maniera davvero vivida.

Per le sue precise rappresentazioni, Hanawa adotta – ironicamente – uno stile illustrativo tipico delle enciclopedie per bambini, con titoli come "Una storia illustrata per bravi bambini", anche se si riferisce a lavori non certo rivolti all'infanzia. Per chiunque voglia conoscere la vita in una prigione giapponese, in questo libro le informazioni sono del tutto convincenti. **AT-L**

Goražde. Area protetta 2000

✎✎ Joe Sacco

Titolo originale *Safe Area Goražde*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Malta-USA (1960) **Genere** Storico
Riconoscimenti Premio Eisner (2001)

Quando il giornalista e fumettista Joe Sacco realizzò *Goražde. Area protetta*, impressionante libro incentrato sulla guerra in Bosnia, l'autore era già al top delle sue abilità creative: era riuscito a donare ai propri personaggi grande personalità e realismo. In questo libro, Sacco decise di impostare la narrazione su conversazioni intrattenute con la gente bloccata a Goražde.

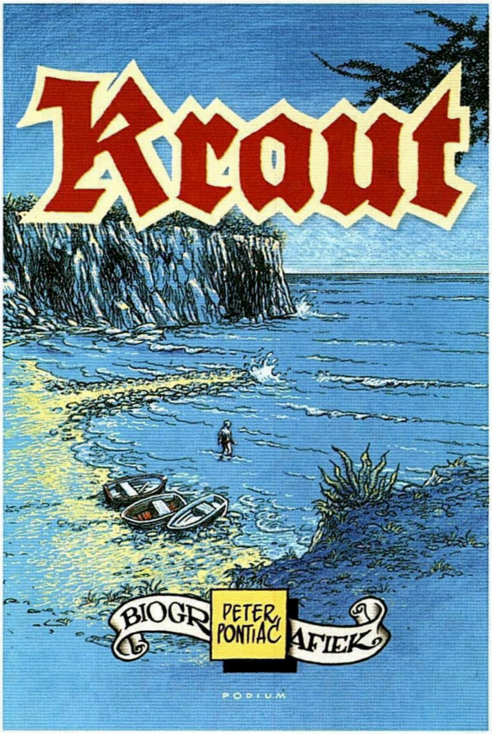
Sacco è più abile nel ritrarre paesaggi che volti. I suoi sguardi sulla città di Goražde distrutta dalla guerra sono impressionanti. Usa efficacemente tutti gli espedienti tecnici e narrativi a sua disposizione: flussi di nero a indicare i flashback, brevi citazioni sospese in aria, poi vignette, pagine e ampie inquadrature sanguinanti. *Goražde. Area protetta* possiede un'ottima struttura. Come spiega l'autore stesso: "Per rendere l'opera più potente è meglio presentare i personaggi, far sì che il lettore ci si affezioni, come anche io, mentre impariamo a conoscerli attraverso un percorso ricco di atmosfera, un percorso di Storia che cresce man mano. Si va dalla Storia alla tensione, poi la disintegrazione, il primo shock, il primo attacco. Infine gli orrori non fanno che accumularsi".

E che orrori. Sacco non risparmia niente al lettore. Ritrae sé stesso in contrasto con gli altri personaggi del fumetto, convinto che sia più facile per il lettore immedesimarsi in una figura cartoonesca che non in una realistica. La sua caricatura indossa occhiali, ma non mostra gli occhi, facendolo apparire introverso e impenetrabile. Questo approccio dà l'impressione che Sacco stesso non voglia darsi importanza; sono gli abitanti di Goražde e le loro storie raccapriccianti a contare davvero. **DI**

Kraut 2000

"Peter Pontiac"

Prima edizione Podium (Paesi Bassi)
Autore Petrus J. G. Pollmann (Paesi Bassi, 1951)
Genere Autobiografia **Riconoscimenti** Premi Stripschapprijs (1997) e Marten Toonderprijs (2011)



Agli inizi del 1978, il cinquantacinquenne giornalista scandalistico olandese Joop Pollman – divorziato e con una carriera affogata nell'alcol – acquistò un biglietto di sola andata per le Antille Olandesi. Il giorno seguente, con la pipa in mano, camminò verso una baia di Curaçao; poi, nuotando a dorso nel mare dei Caraibi, con lo sguardo al cielo, fluttuando lentamente, fece l'ultimo tiro dalla sua pipa e sprofondò nell'oblio.

Un oblio non per Peter, il suo primo figlio, che non abitava più con lui dal 1969. Il suo *Kraut* – un "ego documento" in forma di lunga lettera a un padre che non può amare – ribalta ogni idea su cosa possano essere un fumetto o una biografia. Sottotitolato *biografiek* (biografia), i disegni e il lettering sono realizzati a penna Bic su fogli riciclati, col pennarello Staedtler per i neri più spessi e un po' di cancellino. Questo racconto di 168 pagine si rivela presto come un vortice di flashback visivi e narrativi, pieno di collage, commenti acuti, riferimenti alla Chiesa e al nazismo, dubbi e teorie sul background cattolico familiare e sulla scelta del padre di unirsi ai fascisti olandesi durante la Seconda guerra mondiale. Sebbene sia attraversato da sequenze splendidamente disegnate, talvolta il libro non è di semplice lettura, per la verbosità dei testi e l'ampio spazio che ricoprono.

Petrus Pollman è stato un anarchico negli anni Sessanta, poi tossicodipendente, punk, e infine padre di famiglia. Il suo primo libro fu pubblicato nel 1969, anonimo: un intenso lavoro di illustrazione per copertine di dischi. Presto iniziò a disegnare firmandosi "Dott. Fato" o "Gatto Sacro" e, dopo il 1971, "Peter Pontiac" o "Ponti". **HvO**

"Avevi talmente fretta di buttarti in acqua da dimenticarti di prendere le tue cose, o hai lasciato tutto intenzionalmente?"

Letture simili
Herinneringen Rudolf Kahl
Visual Addiction Robert Williams

Skibber Bee-Bye 2000

Ron Regé Jr.

Prima edizione Highwater Books (USA)
Autore USA (1969)
Genere Romantico
Influenzato da John Porcellino

Pochi fumettisti aspirano a essere poeti, e ancor meno sono quelli che ci riescono. Ron Regé Jr è uno dei più rilevanti tra questi. *Skibber Bee-Bye*, il suo più importante lavoro sulla lunga distanza, è un racconto tormentato che unisce Storia, romanticismo e violenza epica in un mondo magico in cui le fate esistono e le malattie delle persone eruttano dai corpi nei modi più inaspettati.

Regé proviene dalla scena delle autoproduzioni (quelli che in America sono chiamati "minicomics") di Providence, nello stato del Rhode Island, la stessa che ha visto nascere Brian Chippendale, Brian Ralph e Matt Brinkman. Il suo disegno, sebbene elaborato e ricco, vive di un immaginario intenzionalmente infantile, carico di meraviglia. Nonostante qualcuno possa ritenere ingenui i suoi disegni, uno sguardo attento noterà quanto le sue linee sottili e intricate siano estremamente controllate e consapevolmente dosate. Regé riempie le vignette di linee apparentemente estranee che delineano sia il movimento che il puro potere dell'intensità emotiva. Sono immagini complesse, rafforzate da una struttura narrativa altrettanto intricata.

La storia ruota intorno all'interazione tra un elefante elegante, con tanto di cappello, e un fratello e sorella che lavorano come rilegatori di libri. Inizialmente il punto sembra sia la relazione di amicizia romantica tra l'elefante e la rilegatrice di libri, rappresentata come un personaggio delicato e bello; ma un lungo flashback sull'abbandono dei due fratelli da parte del padre interrompe il flusso della trama. Sul finale, la storia vira verso una violenza astratta, opposta alla tranquillità dei primi capitoli. **BB**

Kramers Ergot 2000

A cura di Sammy Harkham

Prima edizione Avodah Books (USA)
Autore USA (1980)
Genere Alternativo
Influenzato da Gary Panter

La seminale antologia che meglio rappresenta il cosiddetto movimento "art-comics" degli anni Duemila, *Kramers Ergot*, iniziò senza troppo clamore come un'autoproduzione di Sammy Harkham, ospitando suoi lavori e opere di Justin Howe, David Brook e Luke Quigley. Nel 2003, con la quarta uscita, Harkham cedette il titolo alla Gingko Press; inoltre espanse radicalmente il formato e gli obiettivi della raccolta, creando un caso editoriale nella scena fumettistica indipendente americana, grazie a lavori che anticipavano le nuove possibilità espressive del medium fumetto. Come non si era visto dai tempi della rivista *Raw* curata da Spiegelman e la moglie Mouly, *Kramers Ergot* spinse i limiti del linguaggio spingendolo verso l'estetica dell'arte contemporanea.

I volumi di *Kramers Ergot* dal quinto al settimo sono tutti dei grossi tomi, interamente a colori, che raccolgono il meglio della nuova generazione americana di fumettisti, artisti e fotografi. Molti dei collaboratori sono giovani, relativamente sconosciuti, e hanno un approccio estetico che tradisce il loro background artistico. La gamma di autori coinvolta è estremamente rigorosa, dagli audaci sperimentatori grafici Leif Goldberg e Matt Brinkman ai narratori introspettivi come Kevin Huizenga e Tom Gauld. Il settimo volume è quello più singolare. Il suo formato è ispirato alle gigantesche ristampe in volume delle vecchie strisce domenicali a opera della Sunday Press, e la richiesta di Harkham ai suoi collaboratori fu proprio quella di realizzare i loro contributi tenendo presente il formato gigante: più che una raccolta di fumetti, pare il catalogo di una mostra d'arte. **BB**

Persepolis 2000

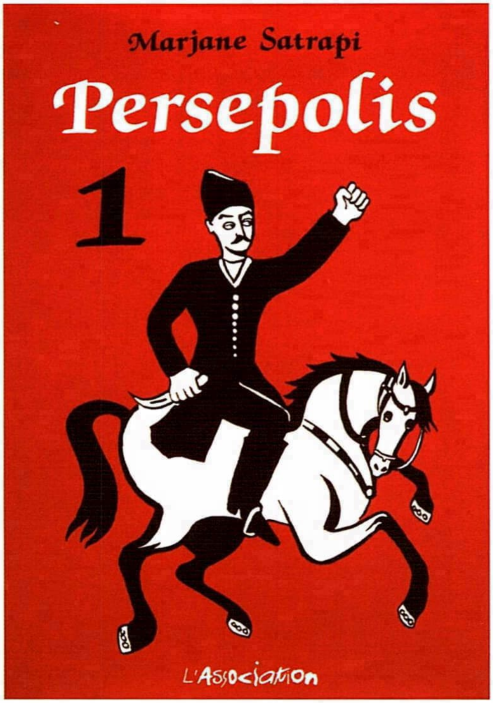
Marjane Satrapi

Prima edizione L'Association (Francia)
Autrice Iran (1969)
Genere Autobiografia **Riconoscimenti** Coup de Coeur (2001) **Adattamento** Film d'animazione (2007)

La seminale autobiografia di Marjane Satrapi ha ricevuto un'ottima accoglienza in tutto il mondo occidentale, grazie all'originalità di un racconto autobiografico che ha per protagonista una giovane cresciuta tra l'Iran e l'Austria. La Satrapi è figlia di genitori di sinistra, e il suo fumetto preferito ha per protagonista Karl Marx. Da bambina è testimone della caduta dello Scià e della susseguente rivoluzione islamica, e a dieci anni è costretta a indossare il velo. Allo scoppio della guerra tra Iran e Iraq, quando ogni minima dissidenza è perseguitata dal regime, l'ancor giovane ma già ribelle Satrapi è costretta a rifugiarsi in Austria.

Uno degli aspetti di maggior rilievo di *Persepolis* è la sua intimità. La Satrapi non esita a raccontare i suoi errori, anche quando sono crudeli, egoisti, o terribilmente imbarazzanti, cosa questa che conferisce un'insolita sincerità e valore alla sua testimonianza. A questo, del resto, contribuiscono anche i suoi disegni, realizzati in un bianco e nero dalla semplicità e chiarezza quasi infantili.

Persepolis si mantiene in equilibrio fra due estremi, riuscendo a essere sia il veicolo dei ricordi di una bimbetta innocente che gioca con gli amici, che il diario della scoperta di una serie di orrori, come il deliberato incendio di un cinema "decadente" con il pubblico ancora rinchiuso all'interno. Il libro della Satrapi è una cruda denuncia del suo paese e dei suoi governanti, pur comunicando un immenso amore per la sua madrepatria e la sua popolazione. Un'opera che è anche un potente antidoto contro la stereotipizzazione occidentale del Medio Oriente, e che ci offre una prospettiva sul vero Iran, finalmente narrato da qualcuno che lo conosce in prima persona. **BD**



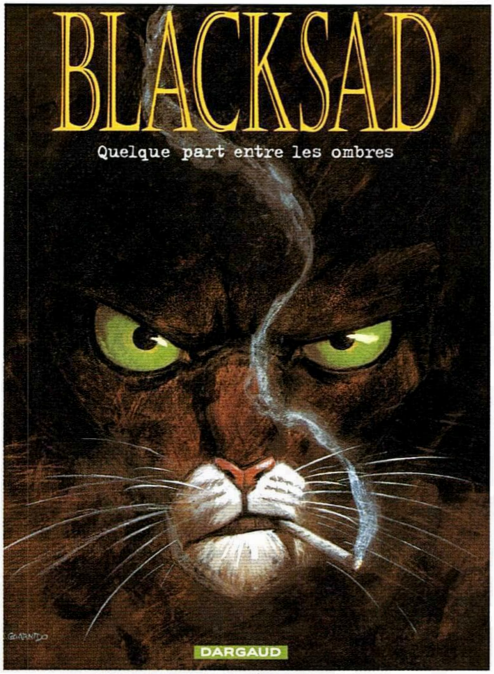
"Non ci piaceva moltissimo portare il velo, anche perché non capivamo perché dovevamo farlo."

Letture simili
Taglia e cuci (*Broderies*) Marjane Satrapi
Il Grande Male (***L'Ascension du Haut Mal***) David B.
Forget Sorrow: An Ancestral Tale Belle Yang
Habibi Craig Thompson
Maus Art Spiegelman

Blacksad
Da qualche parte tra le ombre 2000

Juan Díaz Canales Juanjo Guarnido

Titolo originale *Quelque Part Entre les Ombres*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autori Canales (Spagna, 1972);
Guarnido (Spagna, 1967) **Genere** Poliziesco



Altre opere di Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido
Amarillo
Arctic Nation
Anima rossa (*Ame rouge*)
L'Inferno, il Silenzio (*L'enfer, le Silence*)

Figlio degenere di Walt Disney, John Blacksad è un gattone che di professione fa l'investigatore privato in un mondo di animali antropomorfi. Quando l'attrice Natalia Wilford – una ex fiamma del nostro – viene assassinata, il caso diventa personale. Le sue indagini lo mettono ben presto sulle tracce di un misterioso "tizio con gli occhi a palla" che non ha nessuna intenzione di lasciarsi trovare e non esita ad assumere marmaglia di ogni genere pur di impedire a Blacksad di raggiungerlo.

Ancorché la sceneggiatura sia ottima, la cosa che più colpisce di *Blacksad* è la sua qualità grafica. Ex animatore e storyboard artist, Guarnido attinge a tutto ciò che ha appreso in casa Disney e lo adatta all'oscuro sottobosco di Dashiell Hammett, Raymond Chandler e Mickey Spillane.

"Quando entro nel mio ufficio, mi sembra di aggirarmi tra i resti di una civiltà scomparsa."

Lavorando con acquerelli elaborati quanto espressivi, Guarnido riesce a far convivere il noir americano con il fumetto antropomorfico. La storie sono complesse, ma raccontate con maestria, e il semplice atto di ambientarle nel contesto solitamente rasserenante degli animali antropomorfi conferisce un'immediata freschezza a una serie di canovacci classici e sperimentati. Tra i tomi successivi spiccano *Arctic Nation*, in cui l'antropomorfismo è sfruttato appieno per raccontare l'ascesa di un'organizzazione razzista, capitanata da una volpe artica, che esordisce con il linciaggio di un avvoltoio. *Anima Rossa*, il terzo volume, esplora le paranoie e le paure della Guerra Fredda, con Blacksad chiamato a investigare sulla morte di una serie di intellettuali comunisti. Tutti temi non facili, affrontati però da Canales con l'ardore del suo eroe, facendo della saga di *Blacksad* una delle opere più importanti del fumetto europeo contemporaneo. **BD**

La guerra di Alan 2000

Emmanuel Guibert

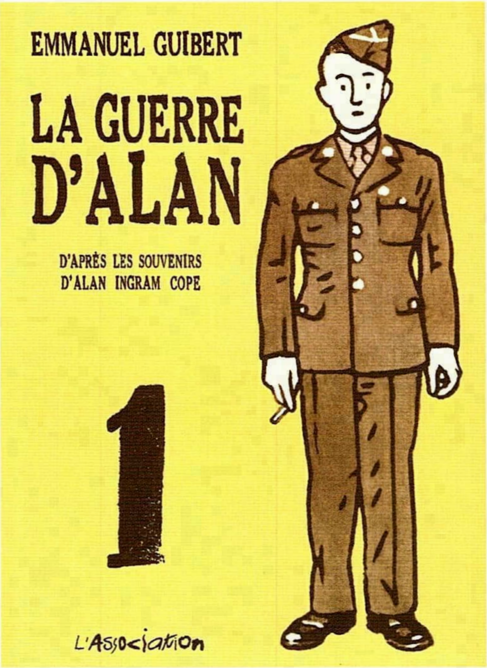
Emmanuel Guibert aveva trent'anni quando conobbe Alan Ingram Cope, un sessantanovenne veterano della Seconda Guerra mondiale residente sull'Île de Ré. I due uomini fecero amicizia, e l'autore usò un vecchio registratore a nastro per raccogliere le memorie di Cope, dalla sua infanzia fino al suo arrivo come G.I. in Francia, nel 1945. Guibert adattò quindi quei ricordi in fumetto, infondendo letteralmente nuova vita alle "memorie di Alan".

Prepubblicati all'interno di *Lapin*, rivista antologica de L'Association, i tre volumi che costituiscono *La guerra di Alan* ripercorrono la vita di Cope dallo scoppio della guerra fino alla sua vecchiaia e infine alla morte. Guibert ha successivamente preso a raccontare anche gli anni della sua giovinezza in California, ne *L'infanzia di Alan*. Nonostante queste premesse, va detto che i ricordi di Cope non indulgono in visioni romanticizzate della guerra, e ancor meno in prospettive eroiche. La maggior parte degli episodi sono prosaici, ma è proprio questo a rendere questo lavoro così commovente e peculiare: esplora l'umanità, con incursioni umoristiche e pertinenti. Ma tratta anche dei meccanismi di memoria e rimozione, e del loro ruolo nel modellare un individuo.

"Lo Zio Sam mi ha detto che gli sarebbe piaciuto vedermi indossare un'uniforme per andare a combattere."

Guibert disegna con chine diluite in un recipiente di sua concezione, così da potere disegnare velocemente, in modo quasi calligrafico. Le sue figure sono solide, costruite con tratto spesso e sfumature complesse. Alterna chiaroscuri e bianchi abbaglianti, riuscendo a sfruttare al meglio una grammatica grafica limitata. *La guerra di Alan* è un fumetto dalle molteplici chiavi di lettura, proposto in una veste semplice che rivela aspetti insoliti della vita in tempo di guerra. **PM**

Titolo originale *La guerre d'Alan*
Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Francia (1964)
Genere Guerra



Altre opere di Emmanuel Guibert
Ariol
Sardina dello Spazio (*Sardine de l'espace*)
Il Fotografo (*Le Photographe*)
La fille du Professeur
L'infanzia di Alan (*L'enfance d'Alan*)

W.i.t.c.h. 2000

Elisabetta Gnone — A. Barbucci e B. Canepa

Prima edizione The Walt Disney Company Italia (Italia)
Autori Gnone (Italia, 1965); Barbucci (Italia, 1973); Canepa (Italia, 1969)
Genere Adolescenziale, fantasy

Cinque adolescenti scoprono di essere predestinate alla missione di difendere l'equilibrio del mondo, diventando guardiane della muraglia che separa la Terra dal "Metamondo". Alleate alle forze della natura, Will (con i poteri della quintessenza), Irma (dell'acqua), Taranee (del fuoco), Cornelia (della terra) e Hay Lin (dell'aria) possono trasformarsi in paladine dell'umanità grazie al "cuore di Kandrakar", un ciondolo magico custodito da Will che catalizza i loro poteri. La novità della testata, una piccola rivoluzione in casa Disney, risiede in tre aspetti: i suoi personaggi non sono collegati in alcun modo agli *standard characters* disneyani (i celebri Topi e Paperi) e hanno fattezze umane; il pubblico cui è rivolta è evidentemente quello femminile e preadolescenziale; lo stile visivo è debitore di un originale fusione tra manga, morbidezza disneyana e animazione televisiva per ragazzine. Da *W.i.t.c.h.* sono state tratte due serie di cartoni animati, di cui la prima andata in onda nel 2004, e una breve serie manga, in Giappone.

Negli stessi anni Barbucci e Canepa pubblicano la serie di fantascienza distopica *Sky Doll* (2000). La qualità visuale, e la matura rielaborazione di sensibilità asiatiche, americane ed europee colpisce nel segno, e il loro lavoro inizia a essere riconosciuto tra i principali esempi di una tendenza *fusion* nel fumetto popolare in Europa. Chiusa la collaborazione con Disney in seguito anche a divergenze e dissidi intorno alla paternità di *W.i.t.c.h.*, sempre insieme realizzano *Monster Allergy* (2003), rivolta al pubblico infantile e maschile creata con Katja Centomo e Francesco Artibani. **LCa**

Sky Doll 2000

Alessandro Barbucci — Barbara Canepa

Prima edizione Soleil (Francia)
Autori Barbucci (Italia, 1973); Canepa (Italia, 1969)
Genere Fantascienza, umorismo

Nei tardi anni Novanta gli autori europei iniziarono a incorporare stilemi manga nei propri fumetti. Tra essi figuravano Barbara Canepa e Alessandro Barbucci, la cui serie di fantascienza pop *Sky Doll* diventò un modello influente nella più ampia transizione a uno stile *post-manga* nel character design dei fumetti italiani e francesi.

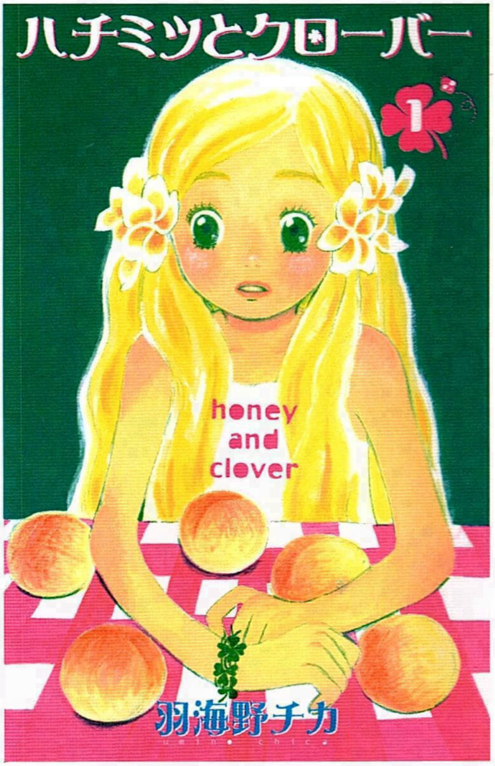
Il personaggio principale di questa saga ambientata in un futuro distopico sui pianeti Papathea e Aqua, è Noa, una delle tante bambole androidi create per assolvere a funzioni puramente sessuali, e utilizzate dai loro padroni per un uso che non comporti peccato. Ma la sua personalità si rivela piuttosto inusuale per un androide, e diversamente da altri robot mostra di avere sentimenti. L'universo di Noa è attraversato da un conflitto scatenato da due "papesse": la spirituale ed eterea Agape, e la sensuale e spettacolare Lodovica. Dopo l'omicidio del suo proprietario, Noa incontra due missionari interstellari, Roy e Jahu, e si unisce a loro per aiutarli a diffondere la religione eretica di Lodovica. Nel corso della serie, dalla memoria di Noa emergono ricordi repressi, che implicano un legame con Agape. Religione, sesso e potere dei media sono i temi principali di questa acuta commedia fantascientifica. Prima di *Sky Doll*, Barbucci e Canepa avevano creato la serie per ragazzine preadolescenti *W.i.t.c.h.*, e la commedia horror *Monster Allergy*. Con *Sky Doll* il duo offre un approccio più maturo e un'estetica più complessa, con influenze francesi, giapponesi e Disney, oltre che dall'arte psichedelica (soprattutto in Barbucci) e barocca (principalmente in Canepa, responsabile anche della sontuosa colorazione digitale). **MS**

Sky Doll tocca anche temi delicati, come la religione e il sesso. ➡


SPRINKLING
OPERATIVE
EFFECT :
ON
ZAP
WAMP
CHOISIS-MOI !
NON, MOI !
ACCORDE-MOI LE FEU ÉTERNEL !
MOI AUSSI, JE VEUX BRÛLER DANS TA LUMIÈRE !

Honey and Clover 2000

✎✎ Chica Umino



"Ho capito perché mi sento allo sbando. Non è perché non ho una mappa. Ciò che non ho è… una destinazione."

Letture simili
Furawa obu raifu (Il fiore della vita) Fumi Yoshinaga
Sangatsu no raionx (Un marzo da leoni) Chica Umino

Titolo originale *Hachimitsu to Kuroba*
Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autore Giappone (data di nascita sconosciuta)
Genere Romantico

Honey and Clover è una storia divertente, dolce e carina, ma contiene anche alcune verità molto crude. Uno dei personaggi principali del cast è Yuta Takemoto, che studia arte a Tokyo e vive nello stesso complesso di appartamenti dei suoi compagni di studi Takumi Mayama e Shinobu Morita. Un giorno, Takemoto incontra la timida Hagumi Hanamoto, un'aspirante artista di cui si innamora. Ma a lei è interessato anche un collega più anziano di Yuta, Shinobu.

I personaggi sono molto amici e trascorrono felicemente il loro tempo nella scuola d'arte, ma talvolta si ritrovano a soffrire per le incertezze del loro futuro, o si lasciano prendere dai rapporti sentimentali, tra amori non corrisposti, amicizie e dubbi su come trovare lavoro dopo la laurea.

Lo stile grafico di Chica Umino è sia aggraziato che dettagliato, con particolare attenzione posta sia agli sfondi che alle sfumature emotive dei personaggi. Delinea i personaggi con precisione e nel dettaglio, sia dal punto di vista esteriore che interiore, dando reale consistenza alla storia. Alcuni di loro sono individui comuni, e il modo in cui si vestono, comportano, pensano e parlano li rende del tutto credibili e familiari, come se il lettore li conoscesse davvero. I lettori adolescenti possono riconoscersi in quei problemi, mentre i più adulti scorrendo queste pagine possono rivivere la propria giovinezza con nostalgia.

L'amore e la passione della Umino per i suoi personaggi dona loro una forte personalità, rendendo questo shojo manga un'opera per ogni età. **CK**

20th Century Boys 2000

Naoki Urasawa

Titolo originale *Nijisseiki shonen*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1960)
Genere Drammatico, fantascienza

In Giappone, verso la fine degli anni Sessanta, un gruppo di bambini scrisse una storia di fantascienza dai toni profetici. Il loro libro descriveva una serie di disastri che avrebbero colpito l'umanità minacciandone la sopravvivenza, e vedeva come protagonisti dei ragazzi che intervenivano per salvare il mondo.

Quasi tre decenni dopo, a uno di quei bambini, Kenji Endo, torna in mente quella storia dopo il suicidio di un membro del gruppo, accompagnato dall'enigmatica riapparizione del simbolo che quei bambini avevano usato come distintivo ed emblema della loro amicizia. Si mette quindi a seguire, seppur controvoglia, le tracce di una setta guidata da un misterioso e carismatico leader, e scopre via via il suo piano, dalle temibili conseguenze per l'umanità. Il fatto più sconvolgente? Questo piano ricalca gli avvenimenti del Libro delle Profezie in cui quei bambini avevano descritto la fine del mondo.

Come *Monster*, l'altra notevole opera di Naoki Urasawa, *20th Century Boys* è una serie dalle molteplici ramificazioni, popolata da un gran numero di personaggi, tutti con la propria dose di complessità da aggiungere a una storia che interseca diversi piani temporali con magistrale abilità, e genera una suspense crescente all'interno di una trama che col tempo non fa che inspessirsi. *20th Century Boys* unisce thriller e fantascienza ponendo l'accento anche su temi attuali che hanno a che vedere con propaganda, suggestione e teorie cospirative. Non manca poi una forte dose di citazioni della cultura pop giapponese e non solo, finendo quasi per esprimere una vera e propria parabola sul potere creativo dell'immaginazione. **NF**

Sexy Voice and Robo 2000

Iou Kuroda

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Poliziesco
Riconoscimenti Manga Grand Prize (2002)

Nico Hayashi (Sexy Voice) è una quattordicenne vivace che, per pura curiosità antropologica, lavora come operatrice di linee erotiche. Grazie a un'incredibile abilità nel ricordare e imitare ogni voce che sente, viene assunta da un anziano gangster per indagare casi che hanno a che fare con il rapimento di un ragazzino, un disilluso uomo d'affari, un'amante manipolatrice e un assassino smemorato che ricorda il film *Memento*. Nico unisce le forze con uno dei suoi clienti, Iichiro Sudo, un tizio un po' nerd soprannominato "Robo" per la sua passione per le action figure di robot. Ingenuo e anche un po' stupido, è praticamente l'antitesi della scaltra e sicura di sé Hayashi, e ne diventa la spalla comica.

Iou Kuroda scrive dialoghi freschi e solidi che ben sostengono le sue storie tinte di mistero. Ognuno dei tredici racconti di *Sexy Voice and Robo* è autoconclusivo, ma il volume forma un tutt'uno che ospita tematiche ricorrenti e sottotrame arricchite da un acuto umorismo. Nonostante alcune storie contengano situazioni esplicite ed estreme, non mancano l'attenzione ai dettagli più sottili. I personaggi peculiari descritti da Kuroda sono inseriti in una Tokyo moderna, caratterizzata dai realistici love hotel, negozi, treni, librerie e bar.

Il disegno di Kuroda è estremamente dinamico. Con estrema padronanza di pennello, pennarello o pennino, è in grado di catturare gesti naturali capaci di caratterizzare personaggi dotati di un'eleganza semplice. Non teme l'uso sia di pennellate spesse ed esuberanti che di sottili linee di pennino, e i suoi sfondi sono scorrevoli ed evocativi. **TRL**

Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra 2000

Chris Ware

Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autore USA (1967)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Eisner Award (2000)



"I fumetti, almeno nella forma serializzata, sono quasi tutti privi di qualsiasi pretesa; il mondo della critica d'arte li tocca a malapena, ed essi restano personali al 100%."

Chris Ware

Altre opere di Chris Ware:
Acme Novelty Library
Building Stories
Quimby the Mouse
Rusty Brown
The Super-Man

Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra apparve per la prima volta nel 1992 – come striscia seriale e ancora non progettato come graphic novel – su un free press di Chicago. L'anno successivo le strisce furono in parte ripubblicate su *Acme Novelty Library*, una serie di albetti in cui Chris Ware pubblicava aperiodicamente il proprio lavoro. All'epoca nessun indizio suggeriva che l'opera si sarebbe sviluppata in un libro tanto brillante e perfettamente coerente di ben 380 pagine.

Il volume provocò nel mondo del fumetto effetti sensazionali paragonabili solo a quelli generati dal *Maus* di Art Spiegelman all'epoca della sua uscita. La qualità omogenea del lavoro di Ware è ancor più sorprendente se si considera che la saga raccontata si sviluppa lungo oltre un secolo. L'intreccio ha una complessità degna di un romanzo di Proust, e poggia su continui spostamenti avanti e indietro nella linea temporale fra tre generazioni di personaggi della stessa famiglia, ognuno dei quali somiglia a Jimmy, e che con lui condivide nome e soprannome, come se conservassero dei tratti comuni.

Ware descrive il suo eroe come un "un emarginato solo ed emotivamente compromesso", confermando chiaramente l'impressione di travolgente malinconia che pervade la sua opera. Il lettore segue in ogni minuzioso dettaglio le difficoltà e le tribolazioni di un trentenne represso e privo di qualunque ambizione, ma che non smette mai di sognare Superman. In questo contesto, in cui l'attesa domina la scena, il genio di Ware si palesa nell'inventiva rappresentazione e nella cruda osservazione di una persona impantanata nella routine quotidiana. La rappresentazione della vita quasi al rallentatore di Jimmy Corrigan e la sua apatia esprimono il tempo stesso, mentre le sue architetture, la densità, la modulazione e duttilità creano lo sfondo per una melodia discreta: il lento scorrere dell'esistenza di un individuo e di tutte le esperienze che lo formano. **JS**

I'll Be Back Shortly 2000

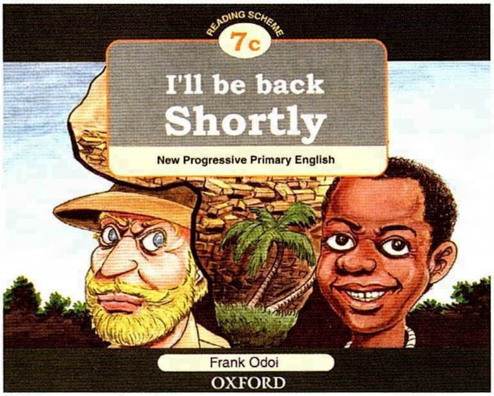
Frank Odoi

"Dall'Africa viene sempre qualcosa di nuovo" diceva il generale romano Scipione l'Africano molto tempo fa. *I'll Be Back Shortly* è un'ulteriore conferma di questa verità. La serie *Golgoti* di Frank Odoi fu pubblicata per la prima volta come striscia in Tanzania, Uganda, Ghana e Kenya. *Golgoti* è un nome che indica la terra natia di Odoi, il Ghana, famosa per il suo oro. Il termine è uno storpiamento di "Gold Coast" (Costa d'oro), appellativo coloniale del Ghana. La prima parte di *Golgoti* è stata pubblicata in volume col titolo *I'll Be Back Shirtly*, ed è la prima di quattro. Nonostante racconti apparentemente la storia di un bianco che arriva in Africa, la storia è esposta dal punto di vista degli africani e scritta come una satira mai crudele. Odoi prende in giro i coloni sempre sudati che arrivano in cerca di oro, sfruttano il paese e nel frattempo infrangono vari tabù e tradizioni locali.

Il racconto inizia con Gomez, un bianco che arriva in Africa occidentale e baratta la propria pistola con qualche pepita d'oro. A fare lo scambio è Goma, un modesto contadino. Gomez ritorna poi per altro oro, si definisce padre, e infine si stabilisce lì. Spiega quindi a Goma: "Sono stato promosso, da oggi mi chiamerai Padrone". Dopo i negoziati sull'indipendenza, Goma finisce per accettare il loro nuovo rapporto. Gomez diventa infine Presidente, e solo una settimana dopo la proclamazione arresta il suo primo dissidente. Le storie esplorano il mondo dell'Africa moderna, che Odoi ritrae con spirito satirico sottile ed efficace.

Odoi crea storie dotate sempre di una morale, come nella tradizione dei racconti orali della regione. Nato a Tarkwa, città mineraria del Ghana occidentale, ha studiato al Ghanatta Art College ad Accra prima di intraprendere una scuola di medicina in Ghana come assistente medico illustratore. Nel 1979 si è poi trasferito a Nairobi, in Kenya, iniziando a realizzare vignette politiche per il *Daily Nation*. **LP**

Prima edizione Oxford University Press (Africa dell'Est)
Autore Ghana (1948)
Genere Realistico
Riconoscimenti Fumettista ghanese dell'anno (2005)



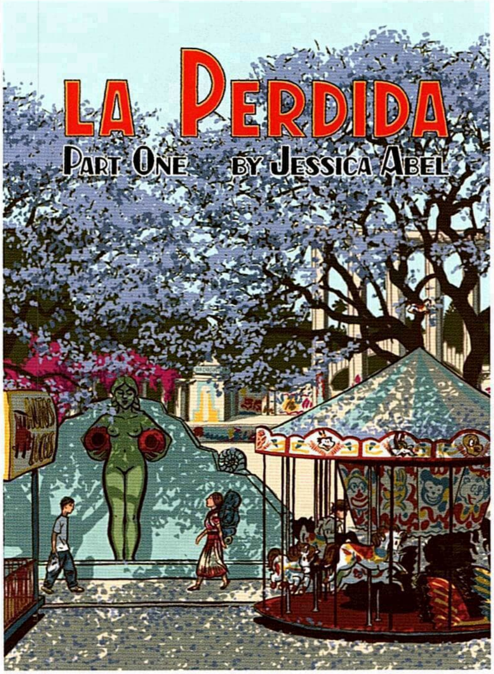
"Mi piace guardare i blockbuster hollywoodiani, i film fantasy, gli horror e i thriller. Queste cose, oltre alle follie umane, sono ciò che mi ispira. I miei modelli sono gli artisti che stimo." **Frank Odoi**

Altre opere di Frank Odoi
Akokhan
Laban
The Mermaid of Motaba
The Wisdom of Africa : A Unique Collection of Listener's Proverbs

La Perdida 2000

Jessica Abel

Traduzione titolo in italiano *La perduta*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1969) **Genere** Realistico
Riconoscimenti Premio Harvey migliore nuova serie (2002)



Letture simili
Artbabe Jessica Abel
Ghost World Daniel Clowes
Life Sucks Jessica Abel, Gabriel Soria e Warren Pleece
Locas Jaime Hernández
Palomar Gilbert Hernández

Il titolo, come è intuibile, in spagnolo significa "perduta", anche se la storia parla più che altro del ritrovare se stessi, talvolta attraverso un'amara comprensione della realtà. Carla è una ragazza americana sulla ventina, che si allontana da un padre assente di origini messicane. La ragazza ha una insana fissa per Frida Kahlo, quindi decide di riconnettersi con le proprie radici dirigendosi a sud e trasferendosi a Città del Messico, nonostante parli spagnolo a malapena.

Le sue esperienze sono narrate in tre atti sovrapposti, in un percorso che trasforma la sua ignoranza e innocenza attraverso una dura esperienza. All'inizio vive con un folto gruppo di immigrati dalla mentalità ristretta che include il suo fidanzato odioso. In seguito, bramosa di autenticità, Carla si avvicina a un gruppo di amici e amanti del Messico, perdendo in questo processo i suoi connotati etnico-culturali, già fonte di imbarazzo. Sul finale la storia vira verso qualcosa di più oscuro, che chiarisce il contesto di tutte le azioni minori e le decisioni che hanno portato Carla tanto lontano.

Mentre la protagonista cerca di abbandonare le proprie peculiarità americane in questo romanzo di formazione, il lettore comprende come una simile negazione di sé possa essere problematica. Alcuni dei suoi amici messicani non fanno che denunciare continuamente l'imperialismo americano, mentre altri non vorrebbero altro che lasciarsi alle spalle i problemi del Messico e andarsene oltreconfine. Inizialmente *La Perdida* fu serializzato dal 2000 al 2005, prima di essere rimaneggiato e assemblato come graphic novel nel 2006. Nonostante alcune somiglianze con la sua protagonista – la Abel si trasferì per un breve periodo a Città del Messico con il marito Matt Madden, anch'egli fumettista – non si tratta di una storia autobiografica. Il forte senso di autenticità è rimarcato dalle vivide descrizioni dei luoghi e dell'ambiente sociale. **TV**

Betelgeuse 2000

"Léo"

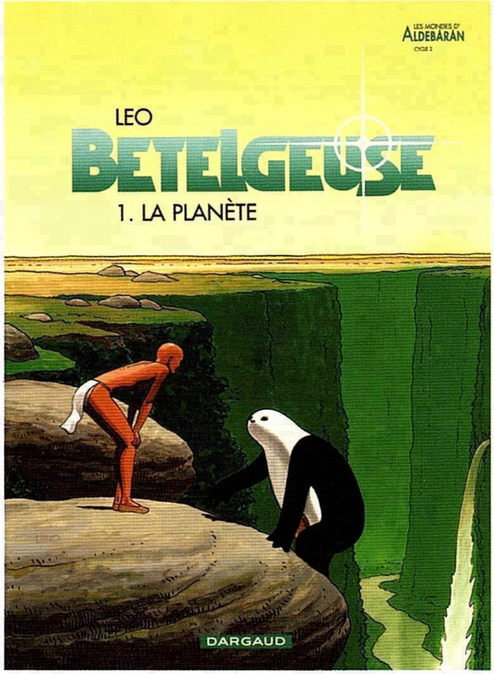
Betelgeuse è il ciclo narrativo di maggior successo tra quelli che costituiscono la saga dei *Mondi di Aldebaran*, avente per tema l'esplorazione dello spazio e la colonizzazione umana dell'universo.

Siamo nel ventiduesimo secolo e il genere umano, incoraggiato a lasciare il sistema solare dall'effetto combinato del deterioramento delle condizioni di vita sulla Terra e dei progressi compiuti nel campo dei viaggi interstellari, ha preso a colonizzare altri mondi. Dopo il felice insediamento nel sistema di Aldebaran, alcuni esploratori raggiungono il sesto pianeta di Betelgeuse, ma qui qualcosa va storto. Isolato dalla propria astronave – rimasta però in orbita – e tagliato fuori dalla base con cui non riesce a rimettersi in contatto, l'equipaggio esplora il pianeta e fonda due comunità, una che vive in prossimità di una grande faglia, il gruppo del canyon, e l'altra in piena pianura, il gruppo del deserto. Le due comunità diventano ben presto nemiche.

L'eroina della saga, Kim Keller, è inviata dalla colonia di Aldebaran a indagare, e una volta giunta prende atto del conflitto in corso. Dopo un po' finirà con il rivolgere il suo interesse verso una strana specie indigena del pianeta, gli "ium", il cui comportamento suggerisce che siano una specie assai evoluta, cosa questa che costringerebbe a interrompere il processo di colonizzazione. Scoprirà anche tracce del "mantrisse", una creatura extraterrestre con misteriosi poteri già scoperta sul suo pianeta natale.

Ancorché molte delle avventure presentate siano di natura classica, *Betelgeuse* è soprattutto la cronaca di un'esplorazione. Léo è affascinato dalla flora e dalla fauna degli strani mondi che crea, e li racconta con grande dettaglio. Ciascun episodio che compone questa ricca saga riecheggia del respiro di mondi distanti e sconosciuti, rendendo l'opera nel suo complesso un classico moderno della fantascienza. **NF**

Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Luiz Eduardo de Oliviera (Brasile, 1944)
Genere Fantascienza **Riconoscimenti** Nomination come Miglior serie ad Angoulême



Altre opere di Léo
Dexter London con Sergio García
Gandhi, le Pèlerin de la Paix con Benoît Marchon
Kenya con Rodolphe
Trent con Rodolphe e Scarlett Smulkowski

GoGo Monster 2000

Taiyo Matsumoto



"Ho disegnato GoGo Monster *per oltre tre anni e non tutto è andato liscio come mi aspettavo."*

Altre opere di Taiyo Matsumoto
Aoi haru (Primavera blu)
Hana Otoko (Uomo fiore)
Number Five
Ping Pong
Tekkonkinkreet

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Fantastico
Riconoscimenti Premio Excellence miglior manga (2007)

Yuki Tachibana è apparentemente uno studente come tanti. Ma in realtà egli è in grado di vedere "gli altri", creature immaginarie che si manifestano intorno a lui, e che solo lui è in grado di percepire. Poiché il resto dei suoi amici di scuola non può comprendere la situazione, questa particolare dote lo allontana dai compagni, che lo ignorano e lo emarginano.

Fortunatamente ci sono alcune eccezioni: il vecchio Gantsy, l'inserviente della scuola, che mostra tolleranza e affetto nei confronti dell'atteggiamento stralunato del bambino; e Makoto Suzuki, uno studente appena arrivato nella scuola. Tra i due nascerà un'amicizia rafforzata dal graduale avvicinamento di Makoto al mondo dei mostri di Yuki. Che sia una malattia infettiva? Il frutto dell'immaginazione di un bambino autistico? O l'affacciarsi di un mondo segreto al quale solo i bambini hanno accesso grazie alla loro innocenza?

Senza ricorrere a enfasi e trovate sensazionalistiche, Matsumoto crea un'opera solida ed efficace, forte della sua abilità e del suo coraggio, confermandosi come un autore in grado di costruire evocative metafore del passaggio all'età adulta, senza tralasciarne gli aspetti più amari. Per certi versi, la storia può essere interpretata anche come una danza degli spiriti elementari, un'estensione ecologica e contemporanea dell'antico animismo giapponese.

Comunque sia, anche se è giunto dopo opere dello stesso autore come *Number Five* e *Tekkonkinkreet*, decisamente stravaganti, *GoGo monster* risulta un fumetto maturo e universalmente godibile. **NF**

80°C 2000

Yao Fei La

Prima edizione Big Kana (Francia)
Autore Cina (1974)
Genere Drammatico
Influenza su *Pink Diary*

80° C. Il programma di Yao Gei La è esplicito sin dall'inizio, anche se i più distratti tra noi saranno aiutati dal sottotitolo: "Se l'amore avesse una temperatura, ricordereste per sempre qual è stata..." E proprio in questo lungo sottotitolo ritroviamo il filo d'Arianna di una lunga serie; *80° C* si articola in otto volumi di storie brevi, tutte orbitanti attorno alla quotidianità (soprattutto sentimentale) della gioventù cinese.

Non c'è nulla di sostanzialmente rivoluzionario in queste storie di "vita vissuta": contengono tutta la freschezza narrativa e le acute osservazioni tipiche dell'opera di Yao Fei La. In una storia ci viene presentata una giovane donna che inizia a fiorire una volta incontrato un regista teatrale con dieci anni più di lei; in un altro un appassionato di videogiochi confronta le sue esperienze virtuali con i giochi di seduzione che deve affrontare nella realtà.

A rendere ancor più interessante il tutto contribuiscono gli squarci di vita quotidiana cinese, una realtà per lo più sconosciuta al resto del mondo e assai lontana dai tradizionali cliché sul gigante orientale. Yao Fei La ha iniziato a realizzare *manhua* (fumetti) nel 1995, quando era poco più che ventenne, e da allora non ha più smesso, fotografando il mondo che lo circonda come solo lui sa fare.

Capofila di una nuova generazione di autori che hanno cominciato a superare le molte convenzioni formali cinesi, con *80° C* Yao Fei La ha realizzato un'opera pervasa di libertà. Possiamo solo auspicare che gli sia concesso di continuare a esprimersi. **NF**

Lo spinacio di Yukiko 2000

Frédéric Boilet

Titolo originale *L'Epinard de Yukiko / Yukiko no Hôrensô*
Prima edizione Ego comme X (Francia); Ohta Shuppan (Giapppone)
Autore Francia (1960) **Genere** Sentimentale

Un giorno d'aprile, all'inaugurazione di una mostra, il personaggio narrante di questa storia – un fumettista francese in trasferta a Tokyo avente le fattezze di Frédéric Boilet – incontra una bellissima ragazza giapponese, Yukiko, cui dichiara il suo amore. Per quanto affascinata, Yukiko non gli nasconde di essere attratta anche da un altro uomo, Hashimoto, tra l'altro amico proprio di Boilet.

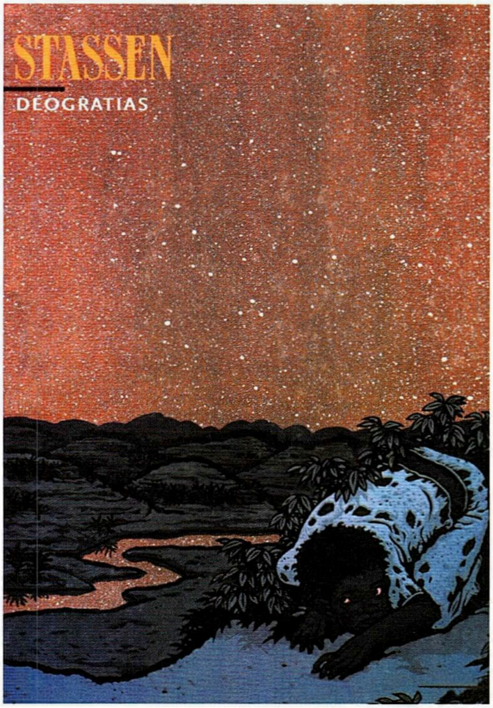
Con una corte accanita, il narratore convince Yukiko ad avviare una relazione con lui, ancorché senza prospettive né futuro. Questo rapporto, in cui la donna diventerà anche modella del protagonista, consentirà all'autore di esplorare l'ambiguo rapporto tra un artista e la sua musa. Boilet opta per uno stile deliberatamente franco e sincero, descrivendo anche i momenti più intimi della relazione, seppur con scene erotiche pervase soprattutto di sentimento. Tale sincerità è accentuata dall'estremo realismo di una narrazione per immagini che fa ampio ricorso a fotografie rielaborate. L'opera costituisce, inoltre, un'interessante testimonianza sulla vita quotidiana a Tokyo.

Dopo una pre-pubblicazione sulle pagine di una rivista giapponese, *Lo spinacio* è stato presentato in volume dall'editore Ego comme X, specializzato in fumetti autobiografici. L'operazione dimostra anche la condizione inusuale di Boilet, davvero uno dei pochi autori occidentali ad avere vissuto in Giappone ed essersi immerso nella cultura locale al punto da porsi come autentico mediatore tra i mondi del fumetto giapponese ed europeo. **NF**

Deogratias, un racconto del Ruanda 2000

Jean-Philippe Stassen

Titolo originale *Déogratias*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Belgio (1966)
Genere Dramma realistico



Altre opere di Jean-Philippe Stassen
Le bar du vieux Français con Denis Lapière
Ragazzini
Luis il portoghese
Pawa, chronique des monts de la lune

Come può un fumettista ritrarre eventi indicibili? L'oggetto di *Deogratias* di Jean-Philippe Stassen è il genocidio del 1994 in Ruanda. Il suo titolo significa "Grazie a Dio", ed è anche il nome del suo adolescente protagonista. La sua ironia permea costantemente l'opera. Lo stile grafico, con i particolari contorni neri e spessi e il colore denso, dà al fumetto l'aspetto di un libro per bambini, e rende quindi ancora più inquietante l'orrore che getta nelle tenebre un giovane qualunque.

Deogratias è il testimone a cui il lettore deve fare affidamento, ma la narrazione della sua storia non è lineare, perché influenzata dagli effetti del trauma. Il personaggio è presentato all'indomani del massacro, impazzito e ubriaco. I flashback improvvisi, che si presentano senza alcuna transizione, evocano i ricordi involontari che lo tormentano e creano anche suspense, man mano che il lettore comincia a rendersi conto di ciò che è essere accaduto al ragazzo.

"Deogratias *mantiene il lettore lontano dalle atrocità.*"

Publishers Weekly

Gli episodi riportati che riguardano il periodo precedente alle atrocità raffigurano Deogratias come un adolescente malizioso, un hutu con una cotta per una ragazza tutsi. Ma qualsiasi analogia con i fotoromanzi francesi che il ragazzo ama leggere finisce lì. Il crescere dei massacri si sviluppa nel noto contesto di rivalità etniche fomentate dagli occupanti colonialisti. La mente di Deogratias è ossessionata da insegnanti bigotti, soldati arroganti, ipocriti sacerdoti cattolici e dalle sue stesse azioni. Stassen non tenta di raccontare l'arco del processo storico, preferendo attirare il lettore in fondo all'incubo da cui il suo giovane protagonista non si potrà mai più svegliare. **AM**

Powers
Chi ha ucciso Retro Girl? 2000

Brian Michael Bendis Michael Avon Oeming

Il fumetto del 1993 *Cape City* mostrava un investigatore privato incaricato di indagini in una città popolata da individui con superpoteri. Divertente ma con disegni poveri, fu un fiasco. Molti anni dopo un progetto simile, ma molto più curato, sarà una miniera d'oro per Brian Michael Bendis e Michael Avon Oeming.

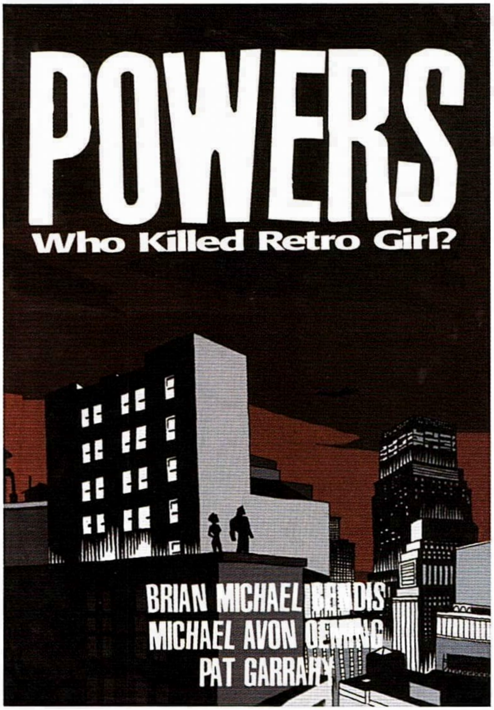
In ambito fumettistico, Oeming è stato un artista prodigio, pagato per il suo talento già a quattordici anni. Cinque anni più tardi venne messo a dura prova dai disegni per le storie originali di *Judge Dredd* per il mercato americano, e a causa delle critiche che ne erano seguite la sua carriera naufragò. *Chi Ha Ucciso Retro Girl?* introduce il detective Christian Walker e la sua partner, Deena Pilgrim, che operano in una città straripante di superpoteri. La

"Sono un raccontastorie; questo significa disegnare e scrivere altrettanto bene." **Michael Avon Oeming**

parità è ristabilita grazie a celle personalizzate e stanze d'intervento in cui i poteri vengono disattivati. Pilgrim è bassetta, dalla parlantina facile e aggressiva, mentre Walker è grosso, riservato e cauto. A rendere efficaci i contrasti messi in campo ci sono l'estro di Bendis per i dialoghi, acuti e mai irreali, e i disegni chiaroscurati di Oeming. Il disegnatore avrebbe inizialmente voluto un fumetto in bianco e nero, ma i sapienti colori applicati da Pat Garrahy creano un look unico.

L'indagine sull'omicidio dell'eroina nazionale del titolo di questo story-arc passa attraverso parecchie insidie e offre uno spaccato sul passato dei detective, al di là delle dure caratterizzazioni iniziali. Arguto e avvincente, il volume rappresenta più di altri la serie *Powers*. Walker genera una serie continua di sorprese, in questo volume come nei successivi. La continuity c'è, ma non è fondamentale, e ogni volume può essere letto separatamente. **FP**

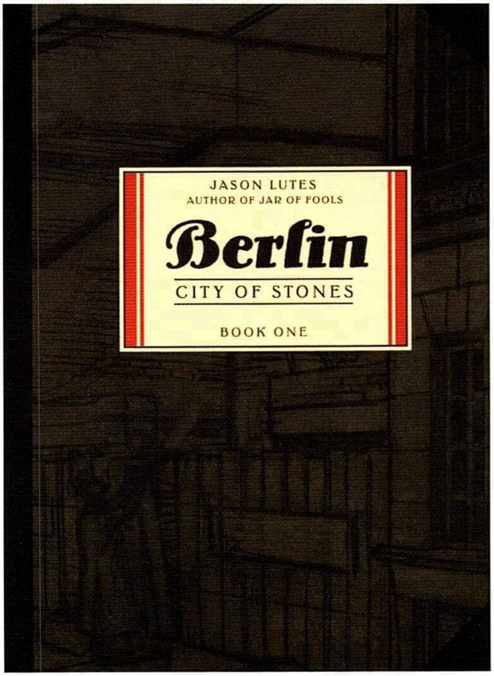
Prima edizione Image Comics (USA)
Autori Bendis (USA, 1967); Oeming (USA, 1975)
Genere Supereroi



Altre opere di Michael Avon Oeming
Powers con Brian Michael Bendis
Rapture con Taki Soma
The Foot Soldiers con Jim Krueger
The Mice Templar con Bryan J. L. Glass

Berlin, la città delle pietre 2001

Jason Lutes



"Hai mai visto una simile follia? Guardali, tutti di corsa nelle loro macchine. Che affronto…"

Titolo originale *Berlin: City of Stones*
Prima edizione Black Eye Productions (Canada), Drawn & Quarterly (Canada) **Autore** USA (1967)
Genere Storico, drammatico

Primo volume di una trilogia, *Berlin, la città delle pietre* è un'opera assai ambiziosa realizzata da un autore estremamente padrone del mezzo. In parte storia d'amore, in parte dramma storico, è la storia di gente comune che vive a Berlino durante il tumultuoso periodo della Repubblica di Weimar. Iniziando dal viaggio in treno della studentessa d'arte Marthe Müller, veniamo presentati a lei e al suo futuro fidanzato, Kurt Severing.

Oltre a loro, nella carrozza del treno si trova un membro del partito nazista, che presto si addormenta: un'appropriata metafora del tempo in cui si svolge la storia, segnato dall'ombra del nazismo in ascesa. Mentre il lettore osserva la Müller proseguire nei suoi studi d'arte, stringere amicizie e affezionarsi a Severing, assiste anche alla lotta delle fazioni politiche. Una famiglia viene divisa dalla politica, allorché una parte di essa si unisce ai nazisti e l'altra metà ai comunisti, mentre la polizia cerca di contenere le fazioni in lotta. Atti di cameratismo e di crudeltà vengono mostrati da più punti di vista, fino a giungere alla fatidica parata del primo maggio 1929.

La scrittura di Lutes è meticolosa e asciutta, poco interessato com'è a immagini sensazionali o scene a effetto. Si prende il tempo di costruire i personaggi e spiegare ogni sfumatura della città, disegnandola in un dettagliato e sottile bianco e nero che permette al lettore di sentirsi completamente immerso nella Berlino del periodo Weimar. È chiaro che Lutes si è documentato accuratamente, tanto da far sembrare la sua città – che è stata, più di molte altre, il cuore e la dannazione del XX secolo – incredibilmente viva. **BD**

Letture simili
Unknown/Sconosciuto Rutu Modan
Giara di stolti Jason Lutes
Locas Jaime Hernandez
Maus Art Speigelman
Palomar Gilbert Hernandez

Cola Madness 2001

Gary Panter

Prima edizione Funny Garbage (USA)
Autore USA (1950)
Genere Alternativo, fantascienza
Riconoscimenti Masters of American Comics (2006–2007)

Cola Madness, graphic novel dimenticata di uno dei massimi talenti del genere, fu realizzata nel 1983, ma non venne pubblicata per diciotto anni. Dopo avere visto il lavoro di Panter su *RAW*, Shizuo Ishii si informò per la sua pubblicazione in giapponese. Pensando che gli fosse stato chiesto di creare un lavoro completamente nuovo, Panter produsse *Cola Madness*: la sua storia più lunga fino a oggi. Dopo che non si riuscì a trovare alcun editore disposto ad acquistare il progetto, il libro rimase a languire per quasi due decenni.

Come gran parte delle opere di Panter, *Cola Madness* ruota attorno a personaggi di un futuro post-apocalittico e tribale. Qui il cast è più ampio che nei suoi celebri libri di *Jimbo*, ma i personaggi sono altrettanto archetipici. La storia si concentra su un gruppo eterogeneo di disadattati tra cui Bob War, il coccodrillesco Zio Garcia, Salari Fuzz e Kokomo, una figura tribale che introduce la storia. Pensando di avere a che fare con un pubblico giapponese, Panter frulla insieme ampi elementi della tradizione culturale americana e distilla un intruglio che aspira a un significato universale. Il risultato è pura follia.

La differenza significativa tra *Cola Madness* e le altre opere di Panter sta nella sua impaginazione. La maggior parte del libro si presenta con due vignette distinte per pagina. In assenza dell'impostazione anarchica e ramificata della pagina, che definisce il suo lavoro in *Jimbo*, il lettore è libero di contemplare il suo segno magistralmente graffiato e una chiara espressione della dimensione narrativa. Per molti versi *Cola Madness* è il lavoro più tradizionale di Panter. **BB**

Carnera 2001

Davide Toffolo

Prima edizione *Carnera – La montagna che cammina*, Biblioteca dell'Immagine (Italia)
Autore Davide Toffolo (Italia, 1965)
Genere Biografico, alternativo

La biografia del pugile italiano Primo Carnera (secondo l'autore la più bella storia italiana del Novecento, la più incantata, la meglio sceneggiata), dall'infanzia in provincia di Pordenone alla vittoria nel campionato mondiale dei pesi massimi al Madison Square Garden di New York nel 1933. In un'atmosfera sospesa tra sogno e ricordo, con un continuo gioco d'incastri fra passato e presente, la storia segue la crescita e maturazione del "gigante buono", da fenomeno da baraccone in un circo transalpino alla scoperta della boxe, fino al desiderio di non avere più preoccupazioni economiche e farsi una famiglia.

Varie celebrità come Charlie Chaplin e Mary Pickford, re Edoardo VIII o il duo Jerry Siegel e Joe Shuster (i creatori di Superman) ruotano attorno al protagonista, contribuendo a descriverne l'impatto nei nascenti mass media. Il disegno, elegante e a tono con la narrazione sia nelle sequenze più realistiche sia quando vira al grottesco, trasmette al meglio i turbamenti e le impressioni che passano nella mente del personaggio.

Toffolo, fumettista e musicista rock, negli anni Novanta ha segnato sia l'indie-rock nostrano, con una band aspra e romantica – Tre Allegri Ragazzi Morti (con Enrico Molteni e Luca Masseroni) – che si esibisce provocatoriamente a volto coperto, sia il fumetto, contribuendo ad accendere una via italiana al racconto del quotidiano, e accreditandosi come uno dei più convinti e influenti interpreti italiani della formula del graphic novel. Tra le sue opere successive, l'immaginario dialogo a distanza *Pasolini* e il malinconico *Il Re bianco*. **LCa**

Chobits 2001

"CLAMP"

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Giappone: Ageha Ohkawa (1967); Tsubaki Nekoi (1969); Mokona Apapa (1968); Satsuki Igarashi (1969)
Genere Fantascienza, romantico

Chobits è una serie nata agli inizi del XXI secolo, una storia d'amore futuristica a opera del collettivo di autrici CLAMP. Le vicende ruotano intorno alla vita di un ragazzo insieme a Chi, un androide *bishojo* (in giapponese "giovane ragazza carina"). Le CLAMP sono famose per aver prodotto molti *shojo* di successo, alcuni dei quali hanno ispirato serie animate altrettanto popolari, come *Card Captor Sakura* e *Magic Knight Rayheart*. *Chobits* è un'eccezione alla regola e si indirizza a un pubblico maschile, originariamente serializzata su *Young Magazine*.

La storia, ambientata in un mondo in cui i computer si sono sviluppati in androidi, indaga il classico tema dell'amore tra uomini e robot. Il personaggio principale, Hideaki Motosuwa, si trasferisce dall'Hokkaido a Tokyo per frequentare la scuola di preparazione agli esami di ammissione all'università. È un *ronin*, termine che indica uno studente respinto all'esame di ammissione (ronin un tempo significava il samurai senza padrone), figura comune a molti altri fumetti giapponesi. Se poi si considera che nel racconto è coinvolta anche la figura di una *bishojo*, il protagonista maschile risulta l'emblema dello sfigato.

Nel giorno del suo arrivo nella capitale, Hideki trova l'androide abbandonato e gli dà il nome Chi, poiché questa è l'unica parola che il robot sembra in grado di pronunciare. Hideki insegna all'androide a parlare e a comportarsi, ma fa fatica a tenere le distanze da Chi, che sembra sviluppare sentimenti di altro tipo nei suoi confronti. In seguito, Hideki inizierà a mettere in discussione il comportamento di Chi, sospettando che possa essere uno dei Chobits, androidi dotati di emozioni. **TS**

O Diário de K. 2001

Raul Brandão Filipe Abranches

Traduzione titolo in italiano *Il diario di K.*
Prima edizione Edições Polvo (Portogallo)
Autori Brandão (Portogallo, 1867–1930); Abranches (Portogallo, 1965) **Genere** Drammatico

Felipe Abranches appartiene alla generazione di *LxComics*. L'acronimo "Lx" non sta per *lux* (luce), nonostante possa avere in un certo senso anche quel significato, ma per Lisbona. *LxComics* fu una rivista pubblicata dal 1990 al 1991. All'epoca il fumetto alternativo viveva un boom a livello globale, e il Portogallo non faceva eccezione. Purtroppo *LxComics* chiuse dopo pochi numeri. Alcuni anni dopo nacque la Bedeteca de Lisboa, che permise la sopravvivenza di questo movimento del fumetto "non commerciale". Inoltre, per un breve periodo, il governo centrale portoghese concesse finanziamenti ai fumettisti, facendo sì che potessero concentrarsi liberamente sulla loro arte per anni. *O Diário de K.* fu la prima opera sostenuta da questi fondi, pubblicata dall'editore indipendente Edições Polvo.

Raul Brandão era uno scrittore simbolista portoghese che nel 1986 pubblicò il romanzo *A Morte do Palhaço* (La morte del clown). Era ossessionato dal disagio sociale e dalla sofferenza umana, espressi soprattutto in toni grotteschi, patetici e tragici. *O Diário de K.* è un adattamento di *A Morte do Palhaço*. Abranches iniziò la sua carriera influenzato dallo stile *linea chiara* ma, nel 2001, passò a quella che fu definita "linea a olio". Si tratta di un libro cui i disegni espressionisti di Abranches danno un tono molto oscuro. Il clown del circo è una metafora della vita, in cui le illusioni e il male si nascondo dietro le luci e i lustri del mondo moderno. La storia si chiude in derisione, con qualcuno che grida *Fora o autor!* ("Abbasso l'autore!"). Ma a chi si riferisce? A Raul Brandão, a Filipe Abranches, o forse a una divinità sconosciuta? **DI**

Le linee a olio e l'immaginario oscuro evocano minaccia e mistero in *O Diário de K.* ➡



Mail Order Bride 2001

Mark Kalesniko

Traduzione titolo in italiano *Moglie per posta*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore Canada (1958) **Genere** Romantico, drammatico
Influenzato da Eddie Campbell

Monty Wheeler ha trentanove anni, è single e vergine, un "geek" che gestisce una fumetteria e vive con la sua vasta collezione nel retro del negozio. A Monty piacciono le ragazze orientali, o almeno il sogno esotico promesso dalle sue riviste porno. Attraverso una pubblicità, ordina dalla Corea Kyung Seo perché sia la sua "dolce, esotica, elegante, leale, lavoratrice e tradizionale moglie asiatica". Ma l'elegante e intelligente Kyung Seo arriva negli Stati Uniti determinata a lasciarsi il passato alle spalle. Disillusa dalla gelosia di Monty e dalla sua collezione di porno, diventa amica di un'orientale emancipata, una fotografa nata in occidente che la introduce nell'ambiente delle modelle e della danza, instillandole l'idea della fuga.

Kalesniko modella un sentito ritratto delle false promesse e aspirazioni frustrate che stanno da entrambi i lati di un matrimonio combinato per posta. Per descrivere una relazione che si disintegra utilizza potenti simboli: una ballerina solitaria, nuda e mascherata, riflette le mutate speranze di Kyung; minacciata da funeree cheerleader, la ragazza finisce inghiottita dai pon-pon del gruppo. L'oppressione di Monty è personificata dai suoi gingilli, in particolare uno spaventoso pupazzo a molla ghignante e due marionette, un diavolo con le corna e una fanciulla con i fili spezzati. Kalesniko punteggia le pagine con le donne dalle riviste porno di Monty, giustapposte – proprio mentre Kyung cerca di essere più indipendente – ai messaggi pubblicitari che promettono una moglie "domestica" e "semplice". Le tensioni esplodono in un aspro confronto che mette alla prova l'indipendenza di entrambi. **PG**

Perry Bible Fellowship 2001

Nicholas Gurewitch

Traduzione titolo in italiano *La compagnia della Bibbia di Perry* **Prima edizione** *The Daily Orange*, Syracuse University (USA) **Autore** USA (1982) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti Premio Ignatz (2005–06)

Immergetevi nel mondo colorato e demenziale di *Perry Bible Fellowship* di Nicholas Gurewitch e non sarete più gli stessi. Questo prestigiatore del fumetto esordì sul giornale del college, iniziando molto presto ad affinare il suo umorismo e la sua abilità con la penna, fino a renderli affilati come rasoi. Gurewitch sfida la sommarietà ed è difficile descrivere una striscia in cui accade continuamente qualcosa di diverso, con un assortimento di stili allucinante. In questo, Gurewitch è come un bravo cabarettista, sorprendente e affascinante. Si finisce per raccontare le sue trovate agli amici, ripetendo parola per parola il suo repertorio.

Ciò che distingue il modo di fare fumetti di Gurewitch è che i lettori devono guardare a fondo le immagini per capire le battute. I suoi lavori sono un'imperdibile sfida visiva, i cui soggetti vanno dalle favole ai programmi spaziali, dal famoso culturista Charles Atlas ai dinosauri assetati di sangue. Gurewitch è un maestro nel pastiche e incanala senza soluzione di continuità lo stile di Edward Gorey, Quentin Blake e di illustratori per l'infanzia a lungo dimenticati, creando ambientazioni in cui le citazioni di questi artisti mettono alla prova ancora di più il lettore.

Nonostante abbia vinto tutti i maggiori premi nel mondo del fumetto americano, Gurewitch ha recentemente fermato quel flusso di immagini disturbanti che è *Perry Bible Fellowship*. I fans del fumetto non smettono di sperare che l'autore possa un giorno ritornare, per donare al mondo tante nuove battute e altri disegni strabilianti. **EL**

Fröken Märkvärdig & Karriären 2001

Joanna Rubin Dranger

Traduzione titolo in italiano *La signorina estrosa e la sua carriera* **Prima edizione** Albert Bonniers (Svezia)
Autore Svezia (1970)
Genere Satira

Ogni tanto appaiono opere in grado di cambiare la concezione che i lettori hanno del fumetto in generale, come nel caso del graphic novel *Fröken Märkvärdig & Karriären*. La fumettista svedese Dranger aveva qualche problema a confrontarsi col fumetto tradizionale, per le troppe informazioni che generalmente infarciscono la pagina; si sentiva frustrata dalla quantità di elementi che era tenuta a inserire. Quando si mise al lavoro sul proprio fumetto, decise che esso avrebbe avuto una sola grande vignetta per tavola, con personaggi estremamente stilizzati disegnati in un bianco e nero netto. Tutto ciò ridusse la quantità di informazioni da introdurre nelle pagine, ma non abbassò la qualità del fumetto, anzi ebbe un effetto opposto.

Fröken Märkvärdig & Karriären segue le vicende di una giovane donna proiettata verso il successo, che frequenta una prestigiosa scuola d'arte e allo stesso tempo lavora come artista freelance. In superficie mostra sempre un volto impassibile, ma in coscienza è schiacciata dallo stress. La storia è narrata grazie a un immaginario ricco di simbolismo; per esempio, la pressione delle aspettative è rappresentata come un grosso mostro nero che si avvicina lentamente alla protagonista.

La storia è vagamente autobiografica, ma non tanto per la somiglianza della protagonista con l'autrice. Nel fumetto, la Dranger si riferisce alla propria vita in un senso non tradizionale, mescolando le proprie esperienze con elementi di finzione, per raccontare una storia sia personale che universale: una fiaba morale per il XXI secolo. **FS**



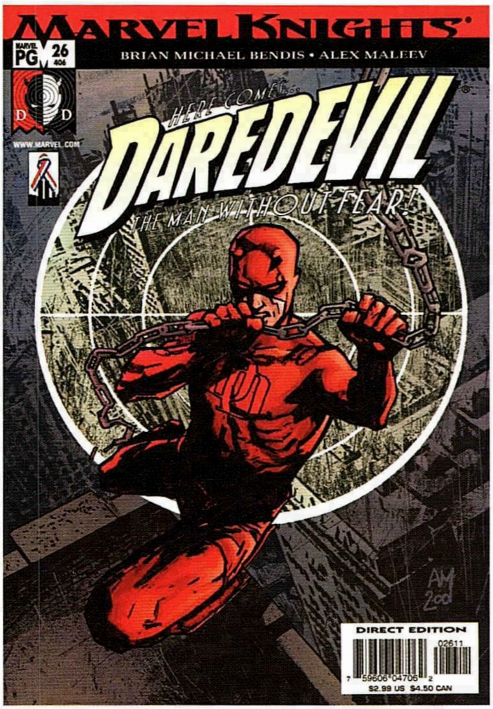
"Comunque, non importa cosa facciamo... purché sia totalmente innovativo e rivoluzionario."

Letture simili
Askungens Syster och Andra Sedelärande Berättelser (La sorella di Cenerentola e altre storie morali) J. Rubin Dranger
Fröken Livrädd och Karriären (La signorina terrorizzata e la sua carriera) J. Rubin Dranger
Passionella Jules Feiffer

Devil 2001

Brian Michael Bendis · Alex Maleev

Titolo originale *Daredevil*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Bendis (USA, 1967); Maleev (Bulgaria, 1971)
Genere Supereroi



Altre opere di Brian Michael Bendis
Alias
Powers
Torso
Ultimate Spider-Man

Un personaggio complicato come Devil ha avuto durante la sua lunga esistenza vari alti e bassi. Negli anni Ottanta Frank Miller reinventò questo singolare eroe servendosi di un approccio serio e coraggioso, e arricchendolo con la presenza di ninja e violenza estrema. In seguito il titolo si allontanò dall'impostazione data da Miller, con nuovi autori che sembravano intimiditi dal suo esempio. Per fortuna questo non è il caso di Bendis e Maleev, che affrontarono l'eredità di Miller portando il personaggio a nuove vette espressive.

I quattro anni di Bendis e Maleev hanno segnato una delle vette del fumetto supereroistico degli anni Duemila. Introducendo nuovi personaggi come la moglie di Matt Murdock, Milla Donovan, e situazioni del tutto nuove, gli

"Lo so già prima di svegliarmi… lo so che la mia vita è finita."

autori hanno spinto Devil oltre i propri limiti, in territori visti raramente nel fumetto supereroistico mainstream.

La svolta drammatica nacque dal desiderio degli autori di affrontare seriamente ogni conseguenza delle azioni di Devil da un punto di vista psicologico. Il momento cruciale fu la rivelazione dell'identità dell'eroe. Storia dopo storia Devil appare come un uomo perseguitato, con tutti i suoi vecchi nemici che riappaiono dall'oscurità intenzionati a fargli scontare tutte le volte che ha mandato a monte i loro piani malefici. Questi albi di *Devil* posseggono un pathos drammatico che pochi fumetti di supereroi riescono a raggiungere, grazie alla costante sensazione di insicurezza che ne pervade le storie. Bendis e Maleev portano Devil in un universo noir da incubo, sottolineando il senso di alienazione di questo uomo cieco, in grado di vedere cose che gli altri evitano. Il ruvido stile grafico di Maleev è fortemente credibile e solido, estremamente efficace nel contribuire al tono noir del racconto. **BB**

The Birthday Riots 2001

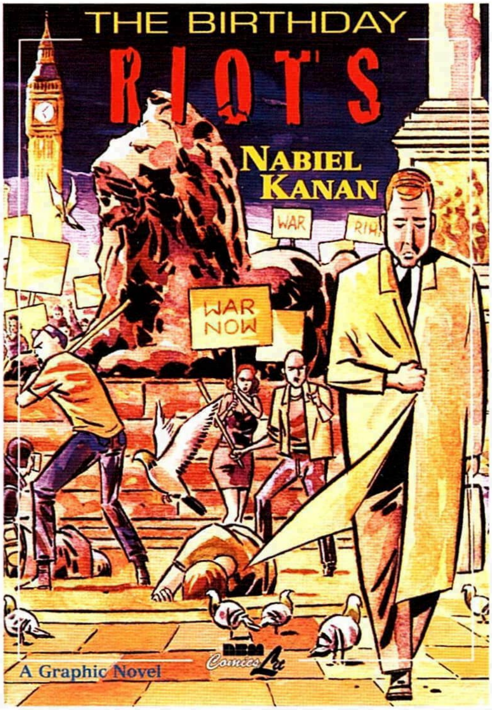
Nabiel Kanan

Prima edizione NBM Publishing (USA)
Autore Gran Bretagna (1971)
Genere Commedia, adolescenza
Riconoscimenti nomination agli Eisner Award (2000)

The Birthday Riots esplora la condizione degli zingari, o "nomadi" ("travelers") della Gran Bretagna, e la crisi di coscienza che innescano in un uomo e nella sua figlia adolescente. Max Collins è un quarantenne sposato, con due bambini e una casa in campagna. Ex insegnante di scienze politiche, ha ottenuto un lavoro ben pagato come consulente per Thom Conran, il candidato indipendente alla carica di sindaco di Londra. Nel progettare la campagna di Conran, Max insiste sul fatto che i nomadi ignorino la (controversa) legislazione del governo, che vieta loro di occupare suolo privato o pubblico. Ma la sua determinazione viene messa alla prova quando un gruppo di zingari sbuca proprio sul terreno confinante con la sua casa.

"Penso che la gente dovrebbe mantenere le promesse che fa, no?"

Max chiede al consiglio comunale di farli spostare, ma una settimana dopo gli zingari sono ancora lì. Nel frattempo, sua figlia Natalie sta per compiere quindici anni, e fa amicizia con un nuovo ragazzo zingaro nella sua scuola, già bersaglio di graffiti offensivi e bullismo. La loro amicizia accresce la rabbia crescente di lei contro l'ingiusta legge e scava una maggiore frattura con il padre. I due litigano spesso a tavola, e tutto precipita il giorno del suo compleanno, con la ragazza che scappa di casa verso Londra. Il viaggio emozionante per ritrovarla, e la scoperta che uno dei manifestanti che sta facendo lo sciopero della fame per protestare contro la legge è uno dei suoi ex allievi, obbliga Max a ripensare la sua vita: le piccole bugie a fin di bene, le infedeltà coniugali, la casa sull'albero che non ha mai finito per sua figlia. Nabiel Kanan dimostra ancora una volta il suo talento nel catturare lo spirito degli adolescenti insoddisfatti, già dimostrato con il suo debutto, *Exit*. **PG**



Letture simili
Un piccolo omicidio Alan Moore e Oscar Zarate
Exit Nabiel Kanan
Lost Girl Nabiel Kanan
The Drowners Nabiel Kanan

E vai con la guerra! 2001

David Rees

Titolo originale Get Your War On
Prima edizione Soft Skull Press (USA)
Autore USA (1972) **Genere** Satira
Adattamento Spettacolo teatrale (2007)

Nei primi giorni della guerra al terrorismo, quando New York era appena caduta vittima degli attentati dell'11 settembre e i telegiornali annaspavano tra avvelenamenti da antrace e crimini legati all'odio anti-islamico, *E vai con la Guerra!* di David Rees (tradotto in Italia da Isbn Edizioni) fu una delle poche cose che sembrarono avere un senso. La sua creativa combinazione di clip art e battute volgari permettevano di allentare la tensione, e Il suo coraggio artistico – davvero ammirevole in un simile momento – riuscì a catturare l'attenzione dei lettori.

E vai con la Guerra! sembrava una specie di grande circolare aziendale per farla finita – mentre i più fingevano di lavorare con il mercato azionario che crollava e lasciava il posto alla recessione, ed erano in realtà confusi e arrabbiati. I personaggi di Rees, ordinari automi da ufficio inclusi nel pacchetto grafico fornito con il software di scrittura, parevano così scioccati dall'11 settembre che l'ingresso di Voltron in ufficio li avrebbe a malapena turbati...

I personaggi del fumetto parlano per parolacce e luoghi comuni osceni, ma riescono ad avere più senso dei presunti leader politici. Naturalmente, quando la situazione geopolitica peggiorò e l'amministrazione Bush attaccò prima in Afghanistan e poi in Iraq, l'aggressività di Rees si fece più intensa. Nella storia dei media non sono molti quelli che hanno preso la parte della gente comune quando l'autorità costituita sembrava invincibile. Paragonare David Rees ai grandi giornalisti del passato può sembrare esagerato, ma di certo ha espresso bene la frustrazione del cittadino americano medio. **EL**

FullMetal Alchemist 2001

Hiromu Arakawa

Titolo originale *Hagane no renkinjutsushi*
Prima edizione *Monthly Shonen Gangan* (Giappone)
Autore Giappone (1973)
Genere Fantastico

FullMetal Alchemist nasce sulle pagine della rivista *Monthly Shonen Gangan* della Square Enix, la stessa azienda che ha sviluppato il videogioco *Final Fantasy*, altro prodotto assai popolare.

Alphonse e Edward Elric sono due fratelli in un Giappone futuristico dalle tinte steampunk. Alphonse è un gigante corazzato la cui anima è contenuta in un corpo meccanico. Suo fratello Edward ha un aspetto più umano, ma in realtà possiede due arti prostetici d'acciaio e il certificato di alchimista (una persona in grado di manipolare i metalli e forgiarli per mezzo del proprio volere).

La regola fondamentale dell'alchimia sta nello "scambio equivalente", l'idea secondo cui "per ottenere una cosa, se ne deve perdere un'altra dello stesso valore". Un concetto collegato a due elementi che caratterizzano la serie: conseguenze e correttezza. In parte attento all'avventura, in parte critico verso la società, Arakawa si dedica in parti uguali sia a discutere la corruzione religiosa e le ingiustizie delle classi governanti, sia a dipingere roboanti scene d'azione. *FullMetal Alchemist* è una solida rappresentazione dei sogni e dell'immaginario giovanile.

Il manga ha molto in comune con la logica dei videogiochi, tra indicazioni da seguire e un ambiente pienamente interattivo. La magia e la scienza si incontrano nel mondo di Elric, mentre i metodi di Edward ricordano le mosse dei personaggi dei videogiochi. Il successo di *FullMetal Alchemist* ha generato cartoni animati e videogiochi a esso ispirati. È un'avventura stratificata, in cui oltre la superficie metallica si cela la storia di due fratelli che cercano di riottenere un corpo e un'umanità. **SW**

L'abilità nell'alchimia dona un potere immenso a Edward. ➡

はがねのれんきんじゅつし

鋼の錬金術師

FULLMETAL ALCHEMIST



げっかん しょうねん
月刊少年ガンガンにて

Bleach 2001

"Tite Kubo"

Prima edizione Shueisha (USA)
Autore Noriaki Kubo (Giappone, 1977)
Genere Fantastico
Riconoscimenti Premio Shogakukan miglior manga (2005)

Ichigo Kusaki è un liceale che vive insieme al suo vivace padre e a una sorella minore. Nonostante abbia l'abilità segreta di vedere le persone morte, Ichigo vive una vita normale, finché non incontra una ragazza di nome Rukia Kuchiki, che dichiara di essere una Shinigami (Dio della morte).

Bleach è una serie pubblicata originariamente sulla rivista manga *Weekly Shonen Jump*. I temi principali sono: amicizia, impegno e vittoria. In pratica, è la storia di un ragazzo e della sua crescita, tra eventi insoliti e paranormali. I primi episodi sono frammenti che introducono le battaglie di Ichigo come sostituto Shinigami. Deve svolgere dei compiti per Rukia e combattere contro gli "Hollow", delle pericolose anime smarrite.

La storia si fa poi molto coinvolgente, specialmente quando Ichigo va nella Soul society, il regno dell'aldilà e base dell'esercito degli Shinigami. Lì resta coinvolto in vaste cospirazioni ed è costretto a superare molte avversità. A questo punto la storia si espande e vengono introdotti numerosi e appassionanti personaggi, il cui fascino è chiaramente uno dei punti di forza di *Bleach*.

L'altro pregio del manga sono le sue tavole dotate di una composizione e di un disegno accattivanti e dinamici. Grazie al suo stile né cartoonesco, né infantile, la serie è stata in grado di attrarre lettori di ogni età. *Bleach* contiene momenti di umorismo genuino e variegato, abilmente inseriti all'interno del suo contesto enfatico e carico di suspense. Il suo ritratto di un ragazzo e della sua progressiva crescita, arricchiti dall'ottimo umorismo e dalle abilità artistiche dell'autore, ha risvolti epici. **CK**

Ultra-Gash Inferno 2001

Suehiro Maruo

Prima edizione Seirindô (Giappone)
Autore Giappone (1956)
Genere Erotico, horror
Influenzato da Cinema espressionista tedesco

Ultra-Gash Inferno è un'antologia per il mercato britannico (in parte tradotta in Italia da Coconino Press) di storie brevi di Maruo, apparse in Giappone tra il 1981 e il 1993, tra le prime in Occidente di un autore diventato ormai di culto. Frequente collaboratore della rivista *Garo*, Maruo è maestro di un genere – definito "erotico grottesco" – che unisce sesso e horror, e attinge a piene mani dalla tradizione iconografica delle stampe tradizionali *muzan-e* del XIX secolo. L'autore ammette inoltre tra le proprie influenze anche il regista David Lynch, e il cinema espressionista tedesco degli anni Venti e Trenta. Molte delle storie di *Ultra-Gash Inferno* sono infatti sperimentali e progettate per scioccare.

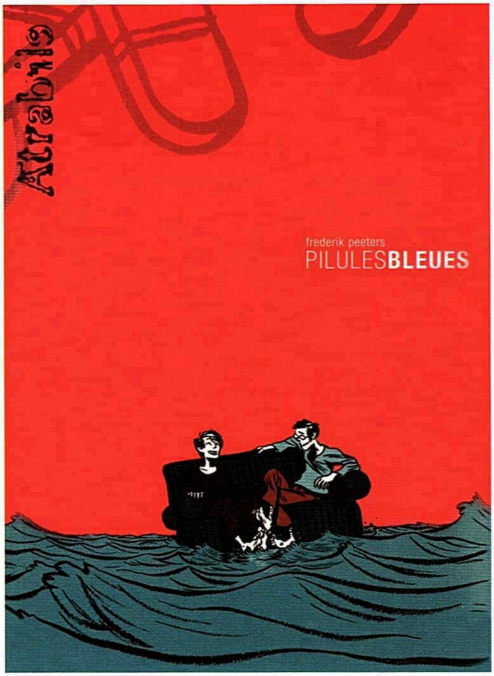
Alcune enfatizzano l'assurdo, o logiche surreali oniriche, o tematiche di alienazione. In "Notte Putrescente" è la lussuria, più che l'amore, a conquistare ogni cosa, padrona persino del dolore e della morte. Una coppia – mutilata, torturata e lasciata morente – si unisce macabramente in un ultimo amplesso. "La stagione dell'inferno" è un sogno delirante in un cui un adolescente, ridicolizzato dai genitori, discende in un vortice omicida di vendetta.

"Non-Resistance City", il racconto più lungo dell'antologia, è ambientato in una Tokyo post-bellica occupata, una città in rovina infestata dagli insetti, in cui i soldati americani terrorizzano una popolazione avvilita. In questo caos una donna cede alle attenzioni di un nano che poi si rivelerà l'assassino di suo figlio. Il tutto è reso grazie alle chine spietate e sensuali di Maruo. Ogni orrore rivela una sua intrinseca e disturbante bellezza, seducendo il lettore e risvegliando in lui un innato voyeurismo. **TL**

Pillole blu 2001

Frederik Peeters

Titolo originale *Pilules Bleues*
Prima edizione Atrabile (Svizzera)
Autore Svizzera (1974)
Genere Autobiografia



In più occasioni, Frederik, un fumettista originario di Ginevra, incontra la bella Cati, una ragazza conosciuta alle scuole medie. La giovane coppia, sconvolta e felice, si rende conto di essere legata da una forte attrazione. Ma, al momento di concedersi a lui, Cati esita e allontana il compagno, confessandogli di essere sieropositiva, come suo figlio di tre anni. Il tema centrale di *Pillole blu* è la loro storia d'amore segnata da questa iniziale rivelazione, il tutto raccontato in prima persona dall'autore stesso.

Come reagire a una notizia simile? Come accettarlo? Frederik, sorpreso egli stesso dal proprio comportamento, accoglie Cati e il piccolo nella sua vita. Poi inizia a fare un resoconto nella forma del graphic novel di tutti gli aspetti della loro vita quotidiana. Non tralascia nessun dettaglio che può aiutare il lettore a comprendere cosa sia l'HIV, nemmeno gli aspetti apparentemente insignificanti della vita di ogni giorno, che donano profondità e delicatezza a questa sorprendente autobiografia: la meticolosa ispezione dei corpi alla ricerca di eventuali tagli o ferite che potrebbero rivelarsi pericolosi; il rito delle visite dal dottore, i momenti di intimità anche sessuale, che restano nonostante tutto un punto di riferimento rassicurante e positivo per entrambi, in un momento in cui le loro vite sono sconvolte.

Prima di Frederik Peeters, nessuno aveva mai tentato di descrivere in così precisi dettagli la vita quotidiana di chi ha a che fare con l'HIV. La narrazione di questo talentuoso artista si esprime con semplicità, senza teatralità, supportata da uno stile di disegno fluido, espressivo e solido. **NF**

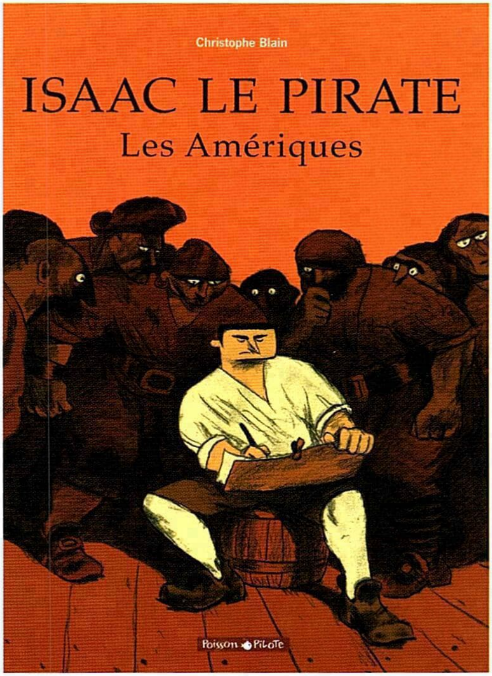
"La donna che amo ha l'AIDS… e anche suo figlio. Non è affatto invidiabile!"

Altre opere di Frederik Peeters
Koma con Pierre Wazem
Lupus
Pachyderme
RG con Pierre Dragon
Château de sable

Isaac il pirata 2001

Christophe Blain

Titolo originale *Isaac le Pirate*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1970)
Genere Avventura



Altre opere di Christophe Blain
Socrate il semicane (*Socrate le Demi-Chien*)
con Joann Sfar
La Révolte d'Hop Frog
con David B.
Riduttore di velocità (*Le Reducteur de Vitesse*)

Giovane, ambizioso e dotato di grande talento, Isaac Sofer è certo che prima o poi raggiungerà la fama. La vita però non sembra disposta ad assecondarlo, e tra lui e la sua fidanzata Alice si sviluppa un forte attrito proprio a causa delle croniche difficoltà finanziarie. L'incontro con un chirurgo, John Demelin, sembra fornire al giovane l'occasione tanto sognata. Demelin gli chiede infatti di imbarcarsi con lui sul veliero di un famoso capitano che, come tanti uomini di buon gusto del XVIII secolo, quando la pittura nautica era molto in voga, ha gran desiderio di avere a bordo un artista per documentare i suoi viaggi per mare.

Secondo Demelin, Isaac avrà modo di fare fortuna. Il giovane, così, si imbarca, convinto che il viaggio sarà di breve durata e che avrà presto modo di rivedere Alice. Una volta in mare, tuttavia, scoprirà che il proprietario della nave, Jean Mainbasse, è in realtà un pirata che, stufo della vita di fuorilegge, intende fare vela verso il Polo Sud. Il suo sogno è diventare famoso come esploratore e scopritore di nuove terre, e conta su Isaac per immortalare la sua impresa.

> "Isaac il pirata *si basa sui miei ricordi, sulle mie esperienze.*"
>
> **Christophe Blain**

Interessantissimo autore già messosi in evidenza a metà anni Novanta, Christophe Blain mette insieme tutti i classici elementi delle più fortunate storie di pirati: abbordaggi, tempeste, belle donne e paesaggi esotici. Dove Blain eccelle, tuttavia, è nella caratterizzazione dei personaggi (confermata nei successivi *I segreti del Quai d'Orsay* e *Gus*): complessi, appassionati, sfumati, profondamente umani. In un disegno di stampo tradizionale ed esperto, *Isaac* rivitalizza il genere con vigore ed entusiasmo. **NF**

Le Chemin de Saint-Jean 2001

Edmond Baudoin

Edmond Baudoin era già sulla trentina quando decise di lasciarsi alle spalle il suo lavoro di contabile per dedicare la propria vita al disegno. Pubblicava su diverse riviste già dal 1973 quando, nel 1981, fece finalmente la conoscenza dell'editore di Futuropolis, Étienne Robial.

Come raccontato dallo stesso Baudoin, "fu un incontro di fondamentale importanza. Uno di quelli che ti cambiano la vita". Accasatosi presso Futuropolis, Baudoin ha avuto modo di realizzare in seguito opere molto importanti. Trale altre cose, è stato tra i primi fumettisti francesi a realizzare opere autobiografiche, con *Passe le Temps* e *Couma Acò*.

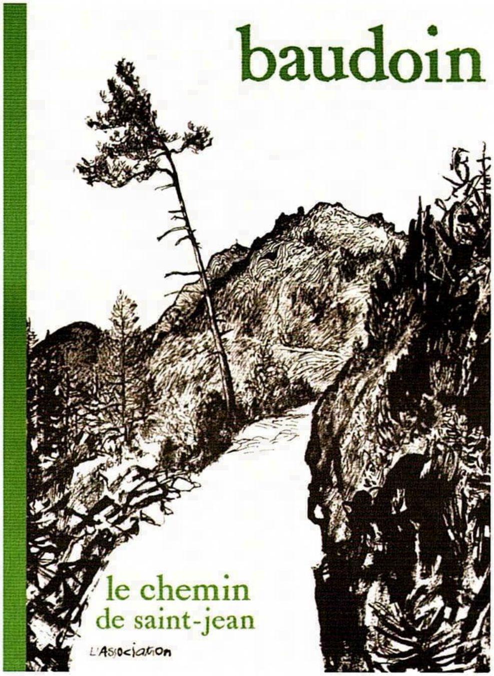
Le Chemin de Saint-Jean è anch'esso un lavoro autobiografico, ma del tutto particolare. La strada di cui parla è un sentiero di montagna in prossimità di Villars-Sur-Var, un paesino isolato in cui Baudoin ha trascorso la sua infanzia nella Francia del dopoguerra. L'autore sfrutta questi luoghi come *madeleine* proustiane, per stimolare e ridestare i propri ricordi lontani. Schizzate diverse panoramiche della campagna locale, continua a lavorarci di ritorno nel suo studio, elaborando le immagini in qualcosa di più complesso. Un procedimento sofisticato, evidente anche nel risultato finale, con collage e ingrandimenti visibilissimi.

"Baudoin non scrive, canta. La sua matita non disegna, vola..."

Thierry Bellefroid, recensore

Baudoin è un maestro del pennello, secco o umido che sia, con un tratto di una creatività e precisione che richiama la pittura cinese (il paesaggista Tao Chi è del resto una sua dichiarata influenza). L'autore ripercorre così la propria vita e il proprio passato, ponendosi però seri interrogativi sulla difficoltà di raffigurare situazioni che trattano di violenza, morte e sessualità. **DI**

Traduzione titolo in italiano *La Strada di San Giovanni*
Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Francia (1942)
Genere Autobiografia

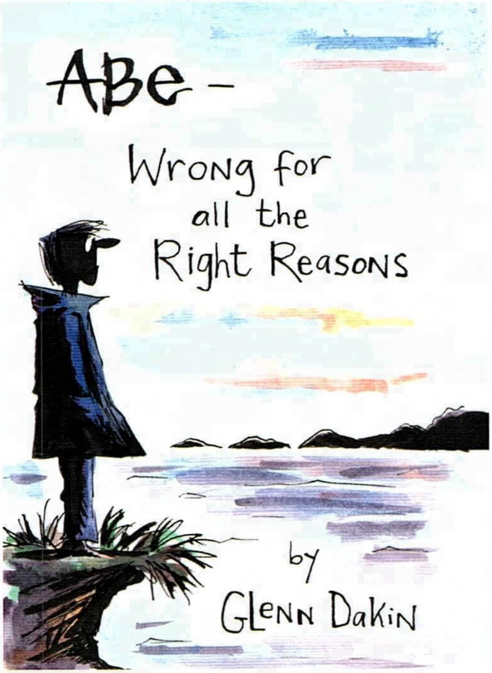


Letture simili

Approximativement Lewis Trondheim
Éloge de la Poussière Edmond Baudoin
Journal (III) Fabrice Neaud
Le Portrait Edmond Baudoin
Terrains Vagues Edmond Baudoin

Abe: Wrong for all the Right Reasons 2001

Glenn Dakin



"Mi piace vivere in modo impalpabile, sempre tra una cosa e un'altra..."

Letture simili
Alec Eddie Campbell
Jérôme d'Alphagraph Nylso
Le Pont du Havre Luc Giard
Mauretania Chris Reynolds
The Sands Tom Hart

Traduzione titolo in italiano *Abe: sbagliato per tutte le giuste ragioni* **Prima edizione** Top Shelf Productions (USA) **Autori** Gran Bretagna (1960) **Genere** Supereroi **Influenzato da** Eddie Campbell

Glenn Dakin era adolescente quando creò i suoi personaggi Abe Rat e Captain Oblivion. Da allora Abe è rimasto con lui nella buona e nella cattiva sorte, superando gli aspetti semplicemente supereroistici per diventare la controfigura di Dakin nella riflessione poetica, nei diari di viaggio e nei voli di fantasia. Questo libro è una raccolta di racconti pubblicati tra gli anni Ottanta e i Novanta. Le prime storie si svolgono in un mondo futuro di pace e tecnologie avanzate. Nelle storie successive Abe continua a combattere supereroi cattivi come il malvagio Milton Keenz, ma i racconti offrono diversi livelli di lettura. In "Blinkers", per esempio, Keenz sta promuovendo un nuovo prodotto, un congegno simile ad auricolari che consente "di mantenere ostinatamente dritta la direzione della propria vita". La gente è disponibile a limitare il proprio pensiero per il gusto di portare a termine i propri obiettivi. Alla fine Keenz sarà sconfitto con l'aiuto del creatore del dispositivo, il dottor Deepend.

Nel corso degli anni, Dakin ha abbandonato le sue ambientazioni fantascientifiche concentrandosi su eventi ordinari, come ad esempio i cambiamenti del clima, le impressioni di un viaggio in Svezia, o una visita a un vecchio amico. L'atmosfera è più tranquilla, più contemplativa e talvolta malinconica. La storia finale della raccolta, "A Dream England", vede Abe in viaggio per "la bella Inghilterra, che non si vede e di cui non si parla più", per discutere con l'Orsetto Rupert e farsi rubare il gelato da Re Artù. Dakin riflette sulle strade che le persone intraprendono nella vita, la perdita dell'incanto dell'infanzia e la necessità di ritrovarlo da adulti. **J-PJ**

Nodame Cantabile 2001

Tomoko Ninomiya

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Giappone (1969)
Genere Romantico, umorismo
Adattamenti TV (2006 e 2008)

Nel 2006, una compilation di musica classica raggiunse inaspettatamente la vetta delle classifiche di vendita giapponesi. Si trattava della colonna sonora di un serial televisivo di successo ispirato al manga *Nodame Cantabile*.

Shinichi Chiaki è uno studente di musica classica che aspira a diventare un direttore d'orchestra di fama mondiale. La sua vita, purtroppo, non va esattamente a gonfie vele. A causa della sua paura di volare non può studiare all'estero, il che è un bello svantaggio nel suo campo. Un giorno finisce per bere troppo, sviene e si ritrova in una stanza estremamente trasandata. Lo sveglia una frenetica ma splendida musica di pianoforte, suonata da Megumi Noda, detta Nodame. Il suo stile, incredibile e libero, conquista Chiaki. La ragazza vuole godersi il pianoforte senza competere con nessuno, ma Chiaki cerca di convincerla a intraprendere la carriera di pianista, e i due finiscono per influenzarsi a vicenda in vari modi.

Il toni di *Nodame Cantabile* sono quelli della commedia, e anche le scene più romantiche non risparmiano di concludersi con una battuta, ma il sottile umorismo che pervade l'opera non è l'unico suo punto di forza. I personaggi sono leggermente caricaturali e lo stile grafico è semplice, mentre grande attenzione è posta su scene molto evocative, che riescono a comunicare al lettore l'emozione della performance musicale, che sia quando Nodame suona il piano o quando Chiaki conduce l'orchestra. La storia alterna commozione e divertimento, e quando il lettore arriva alla fine e si asciuga le lacrime, non potrà fare a meno di ascoltare un po' di buona musica classica. **CK**

Il Cavaliere Oscuro colpisce ancora 2001

Frank Miller Frank Miller e Lynn Varley

Titolo originale *Batman: The Dark Knight Strikes Again*
Prima edizione DC Comics (USA)
Autori USA (1957) **Genere** Supereroi
Riconoscimenti 6 premi Eisner (Miller)

Bizzarro sequel di Miller del suo stesso capolavoro del 1986, *Il ritorno del Cavaliere Oscuro*, ebbe un immediato effetto polarizzatore, persino amplificato nel corso degli anni. In parte *Il Cavaliere Oscuro colpisce ancora* nacque dalla reazione di disgusto dell'autore verso il paradigma narrativo che il precedente lavoro aveva contribuito a inaugurare (e che perdura ancora oggi): i supereroi del realismo dark. Ma fu anche un ritorno al genere in cui aveva lasciato il suo segno, per distillare nel modo più potente possibile le sue radicate e conflittuali idee sull'eroismo come espressione di potere e di libertà.

Il sequel in apparenza riprende la storia là dove era stata lasciata, ma risulta indipendente in molti suoi aspetti. Si concentra sulla lotta clandestina di Batman contro un autoritario governo degli Stati Uniti segretamente controllato dai cattivi Lex Luthor e Brainiac, che sono riusciti a mettere in pace tutti i suoi colleghi supereroi. Batman e la sua aiutante Catgirl pongono fine ai piani per la dominazione del mondo liberando i supereroi della Terra e innescando di fatto una rivoluzione guidata dai giovani. La tragedia dell'11 settembre, verificatasi mentre Miller stava disegnando la storia, ne influenza profondamente i toni, portando l'azione delle sue maniacali tavole a quattro colori a un livello apocalittico. Il disegno è appassionatamente espressivo, la caratterizzazione dei personaggi sconsideratamente idiosincratica, il tono alternativamente irriverente e triste e l'ideologia contraddittoria. Un'opera che cattura l'energia grezza e il fascino primordiale dell'eroismo, come un fulmine in una bottiglia. **MWi**

Il diario di Puja 2001

✎✎ Seyeong O.

Titolo originale *Puja Ui Kurim Ilgi*
Prima edizione Siat Publishing (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1955)
Genere Realistico



"Dopo la guerra la Corea fu divisa in due. A quel punto, la nostra patria era in Nord Corea, ma ci divideva una frontiera impenetrabile."

Con un tocco sottile e leggero – talvolta drammatico, divertente, o amaro – le storie de *Il diario di Puja* danno al lettore un quadro completo di quel particolare momento della storia coreana in cui il paese si trasformò, piuttosto in fretta, da una dittatura militare a una democrazia. Tutte le storie furono pubblicate in varie riviste tra il 1988 e il 1993, in un arco di tempo in cui la Corea del Sud entrò in una nuova era, dopo aver ospitato le Olimpiadi di Seoul nel 1988.

Questi racconti non si svolgono tutti in quello specifico contesto storico, ma con i loro temi riflettono quella ventata di libertà e cambiamento che improvvisamente avvolse la Corea. Sullo sfondo, viene raccontata anche l'intera e più ampia storia degli sconvolgimenti politici che hanno segnato nei decenni la penisola coreana: l'occupazione giapponese fino alla fine della Seconda guerra mondiale, la divisione del paese in due entità opposte dopo la guerra di Corea, e le successive, sporadiche ma violente, ribellioni di ogni genere, tra cui quelle studentesche in favore della democrazia, oltre alle tensioni sociali e alle contraddizioni generate da tutto ciò durante gli anni.

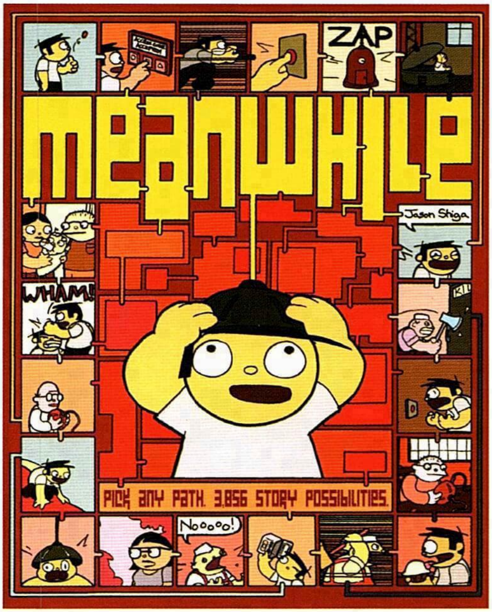
Quasi tutte le storie ruotano intorno alla vita quotidiana coreana. Con un acuto spirito di osservazione, una costante attenzione al realismo e con profonda sicurezza in ogni pennellata, Seyeong O. si è distinto come un narratore attento al mondo che lo circonda. Ha ritratto l'esodo dalle campagne, la povertà, le spesso difficili relazioni tra generazioni e l'arrivo della modernità in un paese rimasto a lungo isolato. Non mancano poi malinconia e tristezza, come nel racconto di cinquanta pagine che dà il titolo alla raccolta, la storia di un bambino povero con solo genitore. Seyeong O. ha realizzato il ritratto di un paese e del suo popolo con uno stile elegante e realistico. Un'esperienza fumettistica profondamente coinvolgente. **NF**

Contemplativo e coinvolgente, *Il diario di Puja* è un'opera dalla potenza unica. ➡


녹두 빈대떡을
부치는 게로군.
흥…
추석이 벌써
낼 모레지!
젠장….
德福
젠장….
……!
후우욱.
틱틱틱
…….

Meanwhile 2001

Jason Shiga



"Volevo iniziare il libro con il tipo di scelta che tutti facciamo ogni giorno... ho via via declinato la scelta in qualcosa di più bizzarro..."

Traduzione titolo in italiano *Nel frattempo*
Prima edizione Autoprodotto (USA)
Autore USA (1976) **Genere** Fantascienza, fantastico
Riconoscimenti Premio Eisner (2004)

Meanwhile, del californiano Jason Shiga, esordì come mini-fumetto autoprodotto perché era troppo bizzarro per essere pubblicato. Ma produzioni stimolanti come *Meanwhile* trovano sempre più apprezzamenti man mano che il fumetto continua a maturare come forma d'arte. Se volete giocare con un fumetto come giochereste con un videogioco, *Meanwhile* potrebbe fare al caso vostro. In un mondo in cui ognuno sceglie la propria avventura, e in cui guarnire un gelato alla vaniglia col cioccolato potrebbe portare all'apocalisse, i lettori seguono un avatar – l'avventuroso piccolo Jimmy – attraverso una miriade di possibilità.

La storia inizia innocentemente con Jimmy che va in gelateria. Nella narrazione senza freni di Shiga il momento decisivo è un prendere o lasciare, a seconda della tua decisione. Quale delle invenzioni di uno scienziato pazzo vuoi provare? Quanto in alto vuoi lanciare la monetina? E quanto è mortale il Killitron 3000? Come recita la copertina del libro, ci sono complessivamente 3856 potenziali storie. Un mondo con così tante opzioni che Shiga – che ha studiato matematica pura al college – avrà avuto bisogno di scrivere un algoritmo per controllare il tutto.

Il libro è organizzato con una serie di vivacemente colorate linguette, che facilitano lo sfogliare avanti e indietro. Leggerete questo fumetto extra large con i polpastrelli, oltre che con gli occhi, rintracciando il percorso del destino di Jimmy attraverso grovigli, transizioni da pagina a pagina, e anche occasionali marce indietro verso un'altra conclusione. I disegni e i personaggi sono semplici e solo utili allo scopo, ma pur sempre affascinanti. **EL**

Letture simili
Bookhunter Jason Shiga
Double Happiness Jason Shiga
Lint Chris Ware
Little Nemo in Slumberland Winsor McCay

Il grande Catsby 2001

Kang Do-ha

Titolo originale *Widaehan Kaetcheubi*
Prima edizione La Pastèque (Canada)
Autore Corea del Sud (1969)
Genere Umorismo

Catsby è un ventiseienne disoccupato, alla deriva e scarsamente equipaggiato per affrontare la vita moderna. Fortunatamente, ci sono due persone disposte ad aiutarlo a superare le prove cui lo mette di fronte la vita di ogni giorno. Uno è il suo amico Houndu, che si guadagna momentaneamente da vivere come insegnante e con cui Catsby condivide uno studio in un vecchio quartiere di Seoul. L'altra persona è la sua fidanzata Persu. Il loro è un rapporto basato sul vero amore, anche se ancora non si sentono pronti a condividere un futuro insieme.

Il mondo già traballante di Catsby collassa quando Persu, con la quale è stato insieme sei anni, gli dice che sta per sposare un vedovo più anziano di lei. Catsby vorrebbe abbandonarsi alla disperazione, ma su suggerimento del padre che vorrebbe che si sposasse e gli desse degli eredi, accetta di iscriversi a un'agenzia matrimoniale e finisce per incontrare la giovane e delicata Sun, per niente indifferente al suo fascino.

Nonostante la storia sia ambientata nella Corea odierna (dando quindi al lettore un interessante sguardo sulla vita del paese asiatico), la commedia di Kang Do-ha ha un valore universale. In un certo senso, poi, l'aspetto animalesco dei personaggi finisce per renderli addirittura più umani.

Con inattesi colpi di scena e improvvise rivelazioni, Do-ha si diverte a frastagliare i destini dei suoi personaggi per mostrare ciò che li muove. Il suo approccio è influenzato dal modo in cui fu inizialmente pubblicato il suo fumetto: su internet. *Il grande Catsby* ha la stessa vivacità e ritmo di un feuilleton a puntate. **NF**

Il mondo di Amelia 2001

Jimmy Gownley

Titolo originale Amelia Rules!
Prima edizione Renaissance Press (USA)
Autore USA (1972) **Genere** Umorismo
Riconoscimenti 4 nomination agli Eisner Award

Il mondo di Amelia è un'opera rara: un fumetto da apprezzare a tutte le età. Più vecchia di *Little Lulu*, ma più giovane di *Lou*, Amelia McBride è in piena (e cupa) preadolescenza. I suoi genitori hanno divorziato, e all'avvio della serie si trasferisce in una nuova città con la madre. È sicura di sé e si fa rapidamente nuovi amici. Ma presto le si presenta un duro pegno da pagare.

Gli argomenti al centro della scena sono un amico con una malattia incurabile, un altro preoccupato per suo padre, e un soldato in partenza per una missione di due anni in Afghanistan. Gownley gestisce questi temi con sottigliezza e simpatia. Non fornisce mai risposte facili, e mostra che in ogni esperienza le ferite svaniscono col tempo. Inoltre, non dimentica mai come senza divertimento i messaggi fatichino a raggiungere il bersaglio. L'autore è un disegnatore incredibilmente espressivo e, con la magia del computer e la colorazione accesa, la sua serie risulta immediatamente attraente anche per i bambini. Fa buon uso di espedienti come ripetizioni, false testate, vari metodi per distinguere il passato dal presente, stranezze visive, *pastiche* e l'invecchiamento dei personaggi.

Gownley è particolarmente abile nelle anticipazioni: la più innocua o assurda delle linee narrative può sempre avere uno scopo più tardi. *Il mondo di Amelia* è ormai cresciuto fino a comprendere una dozzina di personaggi regolari, con personalità intriganti. Perché la cheerleader Britney è così ambiziosa e tagliente? Perché Pajamaman indossa il pigiama fuori dalla scuola? Attenzione: le risposte potrebbero spezzare il cuore. **FP**

How Blue Was My Valley 2002

Hok Tak Yeung

Traduzione titolo in italiano *Com'era azzurra la mia valle*
Prima edizione Autoprodotto (Hong Kong)
Autore Cina (1970) **Genere** Realistico
Influenzato da Richard Llewellyn

Nei quartieri periferici di Hong Kong, dove non vanno mai i turisti, la vita è delineata da molti piccoli dettagli che formano il tessuto dell'esistenza umana: la chiassosità dei bambini delle elementari, che vanno a trovare i nonni, che chiacchierano coi vicini sui marciapiedi di grossi palazzi; le turbolente bande di adolescenti; l'allegro rumore del mercato; e le famiglie che si ritirano nel freddo degli appartamenti tutto il giorno quando fa troppo caldo.

Hok Tak Yeung invita i lettori a esplorare uno di questi quartieri – il suo – com'era durante l'estate del 1979. *Lam Tim* (campo blu) è un quartiere praticamente anonimo di periferia sulla costa della penisola di Kowloon, lontano dalle più conosciute e splendenti aree cittadine. Vagando nel quartiere insieme a Yeung, tra ricordi dell'infanzia e dell'adolescenza, i lettori imparano ad amare questa area costruita dal governo coloniale britannico in terre inospitali per accogliere le classi meno abbienti. La narrazione si sofferma da vicino sui dettagli della vita quotidiana, che vengono ripetuti giocosamente: tifoni (con i quali ogni abitante di Hong Kong ha imparato a convivere), cibo marinato con l'aceto, un campo di calcio costruito in un bacino idrico e appartamenti affollati.

Composto da una serie di rappresentazioni di scene di vita, il libro ripone il suo fascino nell'ottimo uso del colore e di sfumature luminose, oltre al modo in cui Hok Tak Yeung padroneggia volumi e forme. *How Blue Was My Valley* è un'opera di pregio, e segna il debutto di un autore da tenere d'occhio. **NF**

Paul ha un lavoro estivo 2002

Michel Rabagliati

Titolo originale *Paul a un travail d'été*
Prima edizione La Pastèque (Canada)
Autore Canada (1961)
Genere Autobiografia

Siamo nell'estate del 1979. Paul è un ragazzo di Montreal che si impegna in una serie di lavoretti saltuari. Un vecchio amico gli offre l'opportunità di trascorrere l'estate come assistente in un campo estivo sulle rive del lago Morin. Nonostante si trovi inizialmente a disagio nella vita in campeggio, Paul si adatta gradualmente al nuovo lavoro, e la sua vita finirà trasformata dall'esperienza coi colleghi e i bambini di cui si deve prendere cura.

Quando nel 1999 Michel Rabagliati pubblicò il suo primo graphic novel autobiografico, *Paul in the Country*, fu un grande successo, e qualcuno si chiese se sarebbe stato un soltanto un caso. Non c'era da preoccuparsi. Il seguito, *Paul ha un lavoro estivo* con la sua buona dose di linguaggio fresco e situazioni giovanili, è praticamente un quadro perfetto di com'era la vita di un adolescente in Canada alla fine degli anni Settanta. Anche se continuerà a raccontare le avventure di Paul in una serie di libri tuttora in corso, questo rimane la migliore espressione del marchio di fabbrica caratteristico di Rabagliati, che unisce ingenuità giovanile e profonda nostalgia.

Molto del fascino di *Paul* è riconducibile allo stile di disegno sicuro di sé che sa mostrare Rabagliati. Col suo approccio leggermente astratto, ispirato all'animazione degli anni Cinquanta e Sessanta, unito alla tradizione fumettistica franco-belga, riesce a mantenere un certo realismo. Vista la sua padronanza del mezzo, vale la pena sottolineare che Rabagliati ha iniziato a fare fumetti quasi a quarant'anni, e i suoi libri mostrano la serietà che viene dall'esperienza, anche quando il soggetto è una spensierata esplorazione della gioventù. **BB**

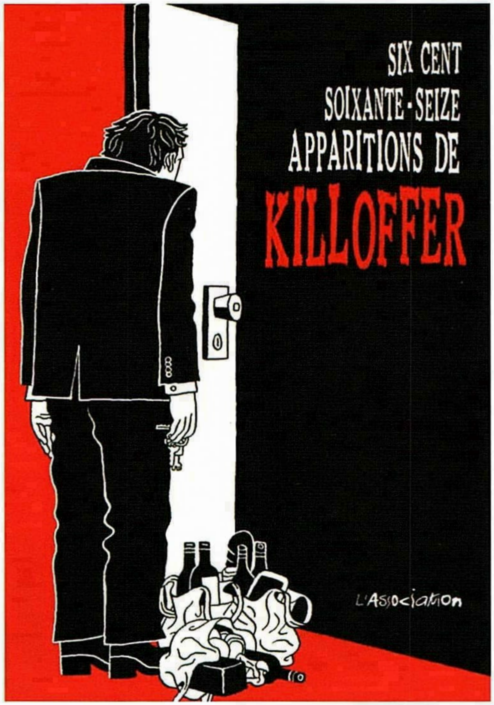
Six cent soixante-seize apparitions de Killofer 2002

Patrice Killoffer

Traduzione titolo in italiano *Seicentosessantasette apparizioni di Killoffer* **Prima edizione** L'Association (Francia) **Autore** Francia (1966)
Genere Autobiografia

Durante un soggiorno in Québec, il fumettista parigino Patrice Killoffer rimugina sulla sua vita e passa in rassegna i suoi incontri con il gentil sesso in terra straniera. Lontano dal suo territorio di caccia abituale, comincia a scavare in se stesso e giunge ad ammettere le sue manie e debolezze. Un po' confessione, un po' autobiografia, un po' realismo magico, questa storia si rivolge a tutte le brutture e verità nascoste che nascondiamo in noi. Killoffer immagina che la materia organica che cresce tra i suoi piatti sporchi richiami la condizione umana e il modo in cui le persone interagiscono con il resto del mondo: diffondendosi come spore, fuori da ogni controllo. Killoffer immagina che esistano numerosi duplicati di se stesso, e questa sua egocentrica fantasia si fa via via più violenta e narcisista. Con l'evolversi della storia, visualizza se stesso nell'atto di prendere parte a stupri di massa, omicidi e altre brutalità.

Come altre pubblicazioni de L'Association, questo fumetto non si presenta nel classico formato cartonato. Le pagine più grandi concedono a Killoffer più spazio, così da poter giocare con layout più complessi senza compromettere la leggibilità del testo e dei disegni. I testi in bianco e nero sembrano sfuggire a loro volta a ogni controllo, ricoprendo a tratti le pagine, mentre la *ligne claire* stilizzata si pone in contrasto con la vicenda, veicolando con facilità anche i dettagli meno piacevoli. Mettendo in scena diverse versioni di se stesso, Killoffer lascia il lettore con una sensazione di intimo sovraffollamento, e con l'idea che superare le proprie paure esistenziali significa venire a patti con la propria fallibilità. **RPC**



"Chissà? Magari tra quelle pentolacce potrei avere scoperto il segreto della vita."

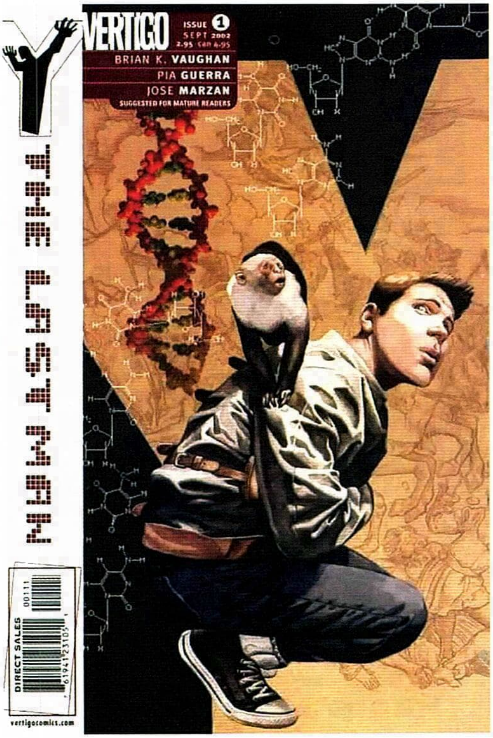
Letture simili

Il Grande Male **(*L'Ascension du haut-mal*)** David B.
Les Petits Riens Lewis Trondheim
Self-Loathing Comics R. Crumb e Aline Kominsky-Crumb
Spent Joe Matt

Y: l'ultimo uomo 2002

Brian K. Vaughan Pia Guerra

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autori Vaughan (USA, 1976);
Guerra (USA, 1971)
Genere Fantascienza



Altre opere di Brian K. Vaughan
Ex Machina con Tony Harris
L'orgoglio di Bagdad con Niko Henrichon
Runaways con Adrian Alphona

Quando i lettori fanno la conoscenza di Yorick, il protagonista dell'epopea post-apocalittica di Brian K. Vaughan, il giovane è alle prese con una telefonata intercontinentale alla sua ragazza: vuole chiederle di sposarlo, mentre è appeso a testa in giù, impegnato a evadere da una camicia di forza. Pochi minuti dopo questa scena "idilliaca", una misteriosa pestilenza uccide tutti gli esseri viventi di sesso maschile della Terra con la sola eccezione di Yorick e della sua scimmia Ampersand. Il giovane si mette quindi in cammino con l'intento di raggiungere la sua ragazza in Australia, se non altro per scoprire come ha reagito alla sua proposta. Ma ritrovarsi l'ultimo uomo sulla faccia della Terra non comporta i vantaggi che si potrebbero immaginare. Con il blocco delle infrastrutture mondiali e la decimazione dei governi, a regnare è un caos che farebbe impallidire Mad Max. Il gruppo radicale e pseudofemminista delle "Figlie delle Amazzoni" ambisce al potere e aggredisce ogni forma di resistenza con cieca brutalità. Intanto l'esercito di difesa israeliano, l'unica organizzazione militare paritaria del pianeta, è rimasto intatto conservando i suoi vecchi programmi politici. Yorick, figlio di un membro del Congresso statunitense, riceve la protezione dell'agente 355 del misterioso servizio segreto Culper Ring. Ma la missione di 355 e il suo rapporto con Yorick non sono quello che sembrano.

"In sella, sorelle! Da qualche parte, l'ultimo dei nostri oppressori è ancora vivo!"

Vaughan presenta una fine del mondo come non si era mai vista prima, trasportando i lettori con abilità in un futuro in cui tutte le aspettative legate al sesso vengono ribaltate. La storia è disegnata con avvincente realismo da Pia Guerra, che dà la sensazione di guardare un film in cui tutti i personaggi interpretano sé stessi. **EL**

100% 2002

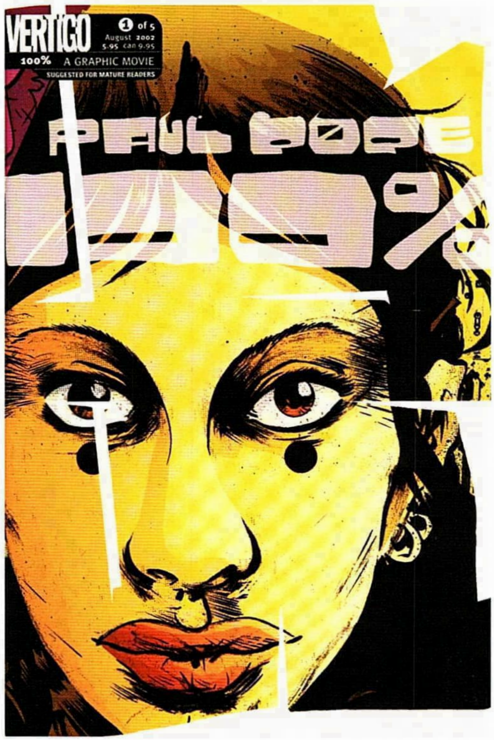
Paul Pope

Nella New York del futuro, tre storie hanno luogo dentro e intorno al Catshack, un popolare club "Gastro". Strel è una madre single che gestisce le ballerine. Il padre del suo bambino è Hiatous, un pugile che ha buttato fuori di casa perché era in disaccordo sulla sua carriera sul ring. John è un aiuto cameriere. Ha lasciato una carriera nel settore dell'istruzione quando si è reso conto che non aveva idea di cosa volesse veramente. Ora, al club, inizia una relazione con la ballerina Daisy, che vede sé stessa come una di passaggio, diversa da tutti gli altri.

Strel fa incontrare Daisy con Eloy, un artista in difficoltà, che sta lavorando a un progetto per creare una sinfonia di cento bollitori. Kim, una cameriera del club, inizia una relazione con Eloy, ma la loro storia è in pericolo quando Eloy considera che la essa comprometta il suo obbiettivo di vincere una borsa di studio. Sviluppate nell'arco di un paio di settimane, le storie di queste coppie sono arricchite dalla elaborate e creative ambientazioni create da Paul Pope. Le ballerine non sono soltanto spogliarelliste: le Gastro-ballerine usano scansioni a risonanza magnetica per proiettare immagini tridimensionali delle funzioni interne del loro corpo al pubblico. Indicatori di inquinamento luminoso sono utilizzati per ridurre l'effetto delle luci stroboscopiche, droghe che alterano l'umore sono diventate legali, e si fanno progetti su una partita di calcio tra robot e umani. Usando il bianco e nero, con vignette inchiostrate pesantemente e linee fluide, Pope evoca una atmosfera noir tesa e vibrante. Questo fa da sfondo a quelle che sono storie, comunque relativamente semplici, di persone alle prese con decisioni su come vivere appieno la vita nel mondo del futuro. **NFI**

"Ai vecchi tempi, il lampo di una caviglia era sufficiente. Poi si passò a un polpaccio, poi una coscia..."

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autore USA (1970)
Genere Fantascienza
Influenzato da Daniel Torres e Jack Kirby

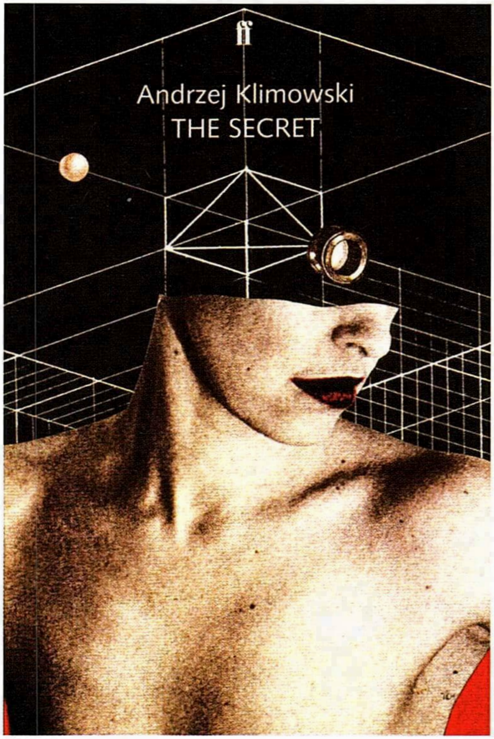


Altre opere di Paul Pope
Heavy Liquid
THB
The Ballad of Doctor Richardson

The Secret 2002

Andrzej Klimowski

Prima edizione Faber & Faber (Gran Bretagna)
Autore Polonia (1949)
Genere Drammatico
Influenzato da Harold Pinter



Letture simili
The Depository Andrzej Klimowski
Heights (*Cimes*) Vincent Fortemps
Horace Dorlan Andrzej Klimowski

The Secret ha un inizio relativamente normale, con la rappresentazione di una festa natalizia di periferia. Quello che accade dopo è una sorta di esperienza da sogno-nel-sogno alla Freud o alla Poe. Freud vedeva tali sogni come "la più decisa conferma della realtà di questo avvenimento, la sua più vigorosa asserzione (...) Il loro uso, con una frequenza alquanto sorprendente, è quello di rappresentare il suo nascosto oggetto di attenzione." A un certo punto, nella narrazione muta, il protagonista sogna di rimanere scioccato alla vista di gente perfettamente normale, uomini comuni che vengono trasformati in mostri da una camera oscura (una stanza buia in cui viene proiettata su un muro, da un foro posto sul lato opposto, un'immagine capovolta della realtà).

La questione del voyeurismo viene introdotta all'inizio. Il romanzo parte con un occhio voyeuristicamente disturbante che guarda noi lettori, e finisce con la stessa immagine. Ci sono anche un paio di memorabili pagine doppie (una sorta di prologo) che mostrano un volto di donna con gli occhi chiusi seguito dalla stessa immagine con gli occhi aperti. Il voyeur è visto, e questo fatto è disturbante quanto la lametta che taglia l'occhio (dello spettatore) in *Un cane andaluso*, il film surrealista diretto da Salvador Dalí e Luis Buñuel nel 1929.

I disegni di Andrzej Klimowski sono semplici ma efficaci. È un maestro nel produrre immagini disturbanti in cui una luce brillante (spesso artificiale) e ombre nette rivelano strane operazioni. Il segreto è nella camera oscura: è lì che le immagini vengono prodotte, che gli occhi della gente possono guardarci e vedere i mostri. Nessuno può davvero sfuggire alla camera oscura – e a volte, lì, tutto è cupo e scuro.

Questo libro sembra la storia di un marito che perde l'affetto della propria moglie, ma è anche un sogno che ha bisogno di essere interpretato. **DI**

Invincible 2002

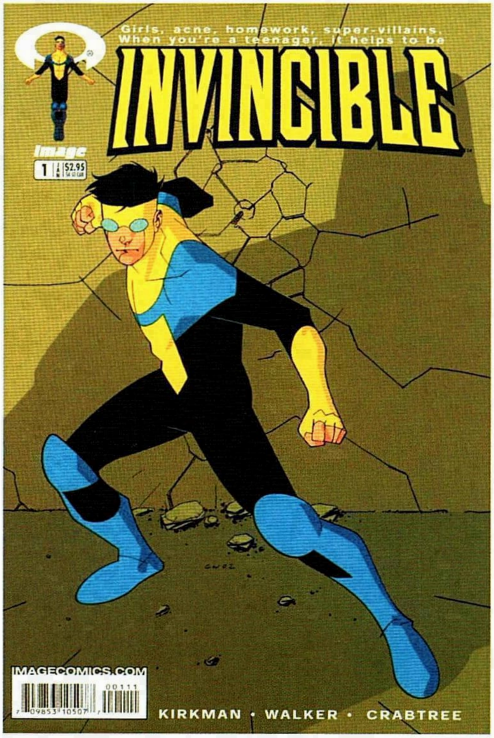
Robert Kirkman Cory Walker e Ryan Ottley

Mark Grayson è il tipico adolescente: esce con gli amici, ha un lavoro part-time in un fast food e si sta preparando per andare al college. La cosa che lo differenzia dagli altri è che è il figlio dell'uomo più potente al mondo, conosciuto come Omni-Man, protettore del genere umano. Dopo aver cominciato ad acquisire dei poteri con la pubertà, Mark decide di diventare a sua volta un supereroe, chiamato Invincible. In *Invincible*, Robert Kirkman e i suoi collaboratori hanno sia omaggiato che sovvertito il cliché del supereroe, in quella che lo stesso scrittore ha definito una "lettera d'amore" al genere. Numerose le citazioni inserite per deliziare gli appassionati di comics: una versione di Rorschach e del Dr. Manhattan di *Watchmen*, o la serata-zombie organizzata da Mark, che cita un altro fumetto dello stesso autore, *The Walking Dead*. La classica immagine dell'eroe che si strappa la camicia rivelando il suo costume diventa, con un'imprevista svolta dark, la rivelazione di una bomba attaccata al petto pronta a esplodere.

Alla serie serve del tempo per ingranare, e nel frattempo i lettori si domandano in che misura questo "greatest hits" dei supereroi possa aggiungere qualcosa al genere, continuando a giocare sulla rievocazione di momenti memorabili come l'euforia del primo volo, la prova del costume, l'infatuazione per la ragazza fuori portata. La prima metà del primo arco di storie è leggera e manca di definizione, finché un importante sviluppo ne cambia l'intero tono e il fumetto si inoltra in un territorio decisamente più sanguinoso e maturo.

Kirkman è un maestro nella narrazione di lungo respiro, con la capacità e la pazienza per dipanare un intricato universo pieno di storie parallele e popolato da numerosi personaggi. Con *Invincible* ha saputo creare sia un nuovo audace personaggio sia un fumetto supereroistico che nel tempo potrà guadagnarsi un posto tra le leggende mascherate. **SW**

Prima edizione Image Comics (USA)
Autori Kirkman (USA, 1978); Walker (USA, 1980); Ottley (USA, anno di nascita sconosciuto)
Genere Supereroi



Letture simili
Capes Robert Kirkman e Mark Englert
I Shall Destroy All the Civilized Planets Fletcher Hanks
Kick-Ass Mark Millar e John Romita Jr.

Good Bye 2002

Yoshihiro Tatsumi

Titolo originale *Daihakken*
Prima edizione Seirinkogeisha (Giappone)
Autore Giappone (1935)
Genere Drammatico

Good Bye, la storia che dà il titolo a questa raccolta, è un racconto cupo. Senza alcuna pietà e in poche vignette, mostra una giovane prostituta che, nell'immediato dopoguerra, non esita ad andare con clienti americani e a mostrarsi ai giapponesi. È arrogante e maltratta il padre, un poveraccio al quale passa qualche soldo. Delusa da un soldato americano, si rende conto di non avere futuro e speranze e, in un momento di ubriachezza, si concede al padre: è il suo modo per siglare un destino disperato. La storia si conclude con uno sguardo sul padre terrorizzato e sconcertato.

Le altre storie sono di tono simile, come del resto gran parte della vasta produzione di Yoshihiro Tatsumi. L'autore narra la storia di un Giappone moderno, ne racconta il lato oscuro, le crudeltà della vita quotidiana che tutti si trovano a sperimentare. Una nazione in cui proliferano individui dall'identità sradicata, perdenti e reietti, incapaci di stare al passo con una nuova era.

Malgrado lo stile grafico essenziale, la brutalità della realtà schiaccia con un peso insostenibile il lettore. Con la loro estetica distaccata, le storie di Tatsumi raccontano povertà, disillusione, prostituzione e inettitudine. La rassegnata tristezza dei suoi personaggi li tinge di opprimente disperazione e crudo realismo. Questa raccolta è una delle prime apparizioni in occidente del creatore del genere "Gekiga" (immagini drammatiche), un maestro per il manga. In America la sua riscoperta si deve all'editore Drawn & Quarterly; in Italia alcune storie di *Daihakken* sono apparse nel volume *Lampi* per Coconino Press (2003). **NF**

Tracce di rosso 2002

Ian Edginton "D'Israeli"

Traduzione titolo in italiano *Tracce di rosso*
Prima edizione Cool Beans World (Gran Bretagna)
Autori Edginton (Gran Bretagna, 1963); Matt Brooker (Gran Bretagna, anno sconosciuto) **Genere** Fantascienza

Un decennio dopo la fallita invasione marziana di H.G. Wells, Londra non è più il luogo di prima. La tecnologia marziana è stata adattata alla nostra e ora fa parte del mondo: i taxi camminano su gambe meccaniche, le case sono riscaldate da raggi di calore e Londra è l'indiscusso centro del mondo – ma corpi dissanguati vengono a galla sulle rive fangose del Tamigi.

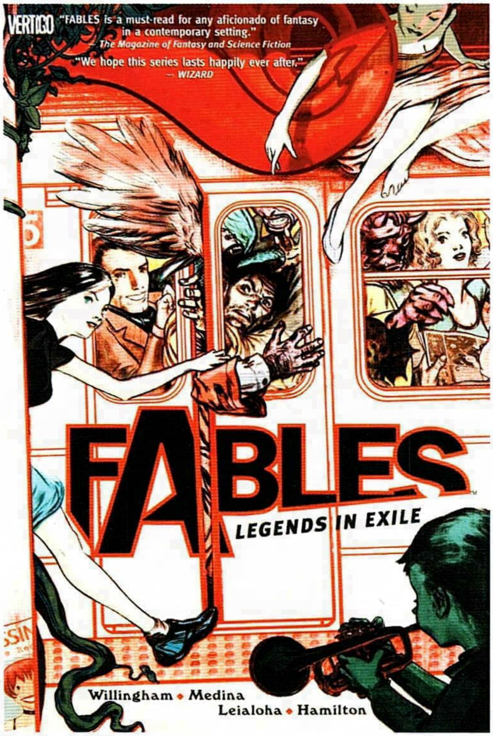
Quando il sindaco in pensione Robert Autumn e l'ex-sergente Archie Currie sono informati che la nipote di Currie è scomparsa dopo avere risposto a un annuncio di lavoro nel sud dell'Inghilterra, i due decidono di indagare insieme. Un viaggio in Scozia mostra che mentre il sud prospera, il nord è sotto la legge marziale. Presto diventa chiaro che una vasta cospirazione è al lavoro per alimentare il cuore nero dell'Impero Britannico e la sua tecnologia con il sangue di giovani ragazze.

Tracce di rosso fu commissionato come web comic con animazioni limitate per il sito dalla breve vita Cool Beans World. Sviluppare un seguito al già di per sé iconico *La Guerra Dei Mondi* è un compito che avrebbe intimidito chiunque, ma Edginton lo affrontò con sicurezza, e il racconto è abilmente illustrato da "D'Israeli" (nome d'arte di Matt Brooker), in uno stile che mescola facce da cartone animato con ombre scure e colori brillanti e vividi. Riecheggiando il pensiero di Wells stesso sul lato oscuro dell'umanità e dell'impero, *Tracce di rosso* ne dà una lettura inquietante. Spesso gli imperi avanzano sfruttando i poveri. Vincendo la guerra dei mondi e adottando la tecnologia aliena, la classe dominante britannica si è trasformata nei nuovi Marziani. **BD**

Fables 2002

Bill Willingham Mark Buckingham

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autori Willingham (USA, 1956);
Buckingham (Gran Bretagna, 1966)
Genere Fantastico



Al di fuori del nostro mondo terrestre si estendono le Terre Natie, luogo di origine dei personaggi dei miti, delle leggende e della letteratura fantastica. In tempi recenti, un misterioso Avversario ha dichiarato guerra a queste "Fiabe", ha conquistato le loro terre e le ha costrette a rifugiarsi a New York. Tutte le Fiabe che possono spacciarsi per esseri umani vivono nella comunità clandestina di Favolandia, mentre le loro compatriote dalle fattezze fantastiche sono nascoste in una struttura in campagna, la cosiddetta "Fattoria".

La forza della premessa di *Fables* è lampante: è un fumetto che utilizza un'enorme schiera di personaggi che abbracciano praticamente tutti i generi narrativi. La serie debutta con una storia gialla in cui lo sceriffo di Favolandia Luca Wolf (ovvero l'ex Lupo Cattivo) indaga sulla morte di Rosa Rossa, implicando personaggi celebri come Barbablù, Bianca Neve e il Principe Azzurro. Bill Willingham reinventa giocosamente i protagonisti delle fiabe estrapolando il cuore dei personaggi originali, a partire dal Principe Azzurro che viene interpretato come un donnaiolo impenitente per arrivare a Luca Wolf, un cacciatore di frodo ora divenuto guardacaccia.

Il disegnatore Mark Buckingham compone le sue tavole come in un libro di favole, utilizzando uno stile più umoristico rispetto al tono della serie, ma che fa da perfetto contrappunto ai temi più cupi. Le storie successive portano avanti la guerra nelle Terre Natie ed esplorano la vera identità dell'Avversario oltre al rapporto teso tra Favolandia e la Fattoria. *Fables* ha generato anche la serie spin-off *Jack of Fables* e il romanzo *Peter & Max*. **AO**

"Nessuna Fiaba, per azione o per omissione, deve rivelare la nostra natura magica al mondo terreno."

Letture simili
Il castello Linda Medley
Cenerentola: Da Favolandia con amore Chris Roberson
House of Mystery Matthew Sturges e Bill Willingham
Jack of Fables Matthew Sturges e Bill Willingham

American Elf 2002

James Kochalka

Prima edizione americanelf.com
Autore USA (1967)
Genere Autobiografia, fantastico
Riconoscimenti Premio Ignatz (2002)

Negli Stati Uniti vengono spesso nominati dei "poet laureates" (poeti insigniti di una carica annuale per la promozione della poesia), anche a livello locale. Nel 2011, nello stato del Vermont, l'onorificenza spettò per la prima volta a un fumettista.

Ciò fu d'aiuto all'affermazione del lavoro più ampio di Kochalka, *American Elf*, una serie conclusa di recente e basata sui suoi quaderni di schizzi – una raccolta dal formato quadrato, in cui il foglio è di solito diviso in quattro vignette – che racconta la vita di Kochalka stesso giorno per giorno. Nel libro questi schizzi diventano una sorta di nuovo genere di fumetto, che celebra il quotidiano, in cui un piccolo evento come il rigurgito del gatto può avere lo stesso carico di meraviglia dell'immensità dell'universo, o in cui un adulto può riferirsi al proprio ombrello come a una bacchetta magica.

Gli schizzi sono disegnati in modo semplice: linee spesse con pochi dettagli, vignette sulla vita reale in cui la realtà stessa è rappresentata con la meraviglia di una vignetta. Ci sono anche elementi di surrealismo, visibili nei ritratti dell'artista e di sua moglie, rappresentati come elfi. Kochalka iniziò a disegnare i suoi schizzi nel 1998, pubblicandoli lui stesso sul suo sito e più tardi raccogliendoli in volumi per Top Shelf e altri editori. L'autore pubblica ogni giorno una vignetta, in cui racconta un evento realmente accadutogli quel giorno; alcuni sono significativi, altri irrilevanti. In una delle prime vignette, Kochalka va a un concerto del cantautore Daniel Johnston: musica straordinariamente imbarazzante… ma bellissima", le stesse parole con le quali si può descrivere il suo lavoro. **MW**

30 giorni di notte 2002

Steve Niles Ben Templesmith

Prima edizione IDW Publishing (USA)
Autori Niles (USA, 1965);
Templesmith (Australia, 1978)
Genere Horror

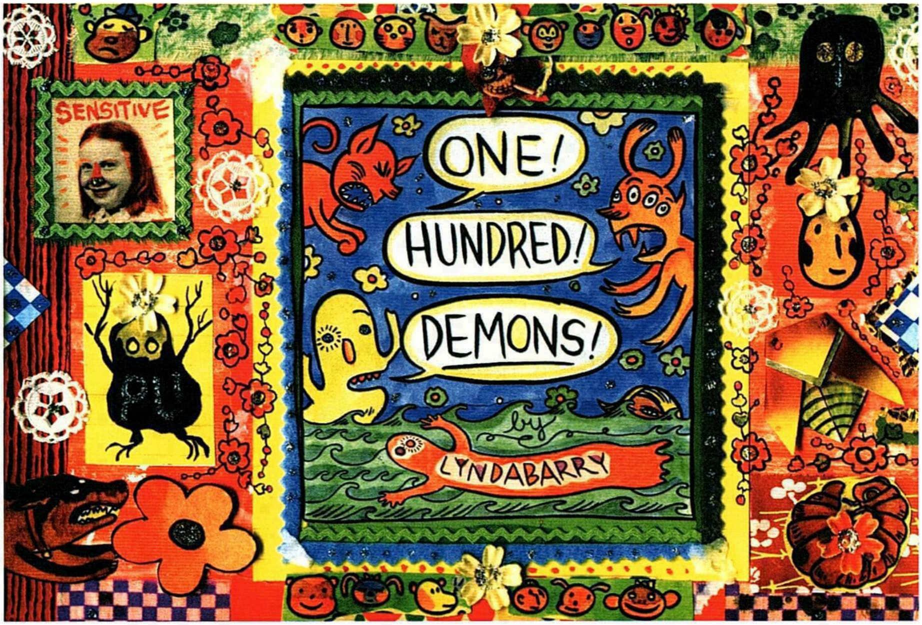
Prima che *Twilight* e *True Blood* rendessero di nuovo affascinanti i succhiasangue, *30 giorni di notte* aveva portato l'idea di vampiro alle sue estreme conseguenze, con un'idea di base sufficientemente buona: una notte molto lunga. La cittadina di Barrow in Alaska sta entrando nell'inverno. È in questo periodo che ogni anno la comunità è immersa per un mese nel buio, letteralmente 30 giorni di notte. A chilometri di distanza dalle città più grandi e da ogni speranza di aiuto, Barrow è sola e completamente vulnerabile – un terreno di caccia ideale per l'orda di non-morti assetati di sangue che scende sulla città.

Con un'opera sfacciatamente di genere, Steve Niles e Ben Templesmith abbandonano l'idea dei vampiri come romantici antieroi tragici per restituirli alle loro radici terrificanti come selvagge, mostruose creature non-morte. L'abilità sontuosamente dark degli inchiostri di Templesmith cattura l'atmosfera cupa dell'inverno del luogo, con blu sfocati e grigi marcati punteggiati da lampi di pallidi volti vampireschi dalle fauci grondanti di sangue. Il look del fumetto cattura perfettamente il tono e le sensazioni di una situazione da incubo. L'orrore in *30 giorni di notte* è esplicito, e quanto al fumetto manca in finezza abbonda in termini di azione viscerale, allorché gli abitanti di Barrow vengono cacciati e fatti a pezzi.

Si tratta di un fumetto che abbraccia un'idea e la cavalca, mettendo il lettore nel bel mezzo di uno scenario terribile. Pur non essendo un'esplorazione psicologica o stratificata del terrore, *30 giorni di notte* è un lavoro di grande impatto, che ha lanciato Niles e Templesmith come coraggiosi nuovi talenti. **SW**

Cala il buio sulla sfortunata cittadina di Barrow in *30 giorni di notte* ➡


IT COULDN'T HAVE WORKED OUT BETTER.
THE HUMANS NEVER SAW THEM COMING, AND DIDN'T KNOW WHAT TO DO ONCE THEY ARRIVED.
IT WAS EVERYTHING MARLOW DREAMED.
EVERYTHING HE HAD PLANNED...



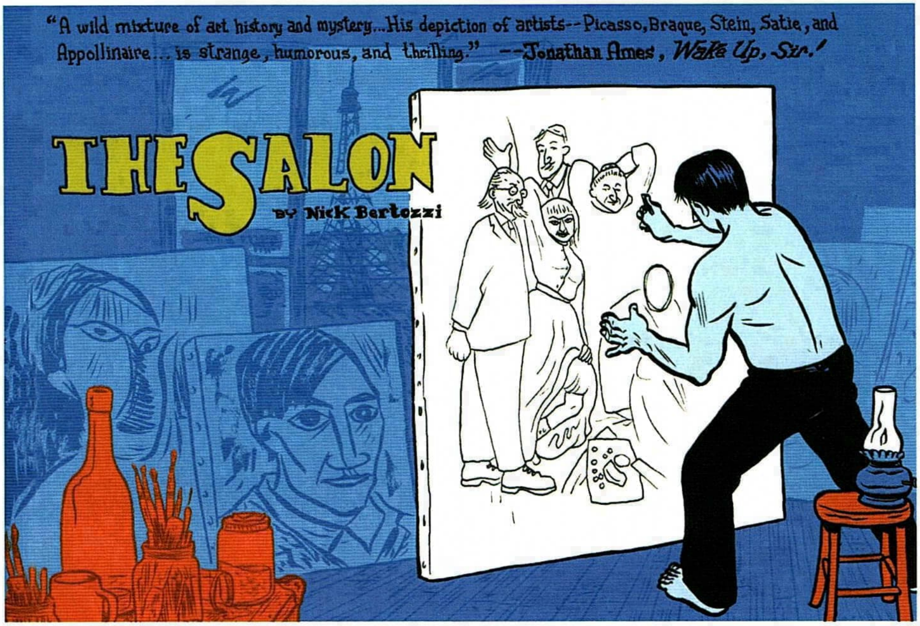
Cento demoni 2002

Lynda Barry

Titolo originale *One Hundred Demons*
Prima edizione Salon.com
Autore USA (1956) **Genere** Drammatico
Riconoscimenti Premio Eisner (2003)

Lynda Barry venne pubblicata per la prima volta quando Matt Groening decise di stampare segretamente un suo disegno nel giornalino del loro college, e passò i decenni seguenti a farsi un nome con le sue influenti strisce (*Ernie Pook's Comeek* è tra le più conosciute) e con i suoi rivoluzionari romanzi. Con *Cento demoni*, il suo lavoro più autobiografico (visto in Italia sulle pagine di Linus), Barry ritorna a uno dei suoi temi preferiti: il dolore di crescere. Ispirato a un rotolo illustrato di un monaco giapponese in cui sono catalogati i demoni del mondo, il racconto ha per soggetto gli spauracchi assai più banali di Barry, come ad esempio i pidocchi.

Ognuna delle diciassette storie brevi della raccolta (piena di quei piccoli episodi che sul momento sembrano banali, ma che col tempo si ricordano come straordinari) alimentano non solo una maggiore chiarezza nell'animo dell'autrice, ma anche alcune riflessioni importanti nei lettori. Gli aneddoti sanno essere anche estremamente divertenti: nessuno ha ritratto la fiera indignazione di un bambino come Barry, e nessuno ha saputo scrivere insulti infantili migliori. La precisione dei dialoghi è cruciale nel dare vita a sua madre e a sua nonna. Inoltre la Barry è efficace sia nel rendere le delusioni di un adolescente che le paranoiche divagazioni di un hippie. Barry crede nel potere della scrittura a mano come strumento creativo, e questo libro – disegnato a mano e scritto con un inchiostro e un pennello giapponesi, poi calorosamente illustrato a collage – canalizza emozioni tanto profonde che è difficile non riconoscersi nelle sue storie. **EL**



Chi vuole uccidere Picasso? 2002

Nick Bertozzi

Titolo originale *The Salon*
Prima edizione Serializer.net
Autore USA (1970) **Genere** Fantastico
Riconoscimenti Nomination Premio Ignatz (2003)

Apparso per la prima volta nel 2002 come web comic sull'allora influente sito Serializer.net, il racconto *The Salon* inizia con un giovane Georges Braque che entra nel cenacolo bohemien dei fratelli Gertrude e Leo Stein, entusiasti estimatori d'arte nella Parigi di inizio secolo. Qui Braque scopre un mondo in fermento. Gli Stein dovrebbero essere gioiosamente felici nel loro paradiso d'avanguardia: dopotutto il loro salone include alcuni dei talenti che hanno fatto epoca, come Henri Matisse, Erik Satie, Guillaume Apollinaire e, in una memorabile apparizione, Pablo Picasso. Invece sono terrorizzati da una serie di omicidi – le cui vittime sono alcuni pittori e i loro soci – che si sospetta abbiano origine nel triste destino di Paul Gauguin e della sua sposa polinesiana, Annah.

Con l'aiuto dei loro amici artisti, gli Stein visitano bordelli, gallerie rivali e stringono alleanze alla ricerca dell'assassino. Lungo il percorso scoprono il segreto dell'assenzio blu, che rende coraggiosi (e un tantino sconsiderati) al punto di entrare nei quadri per esplorarli come se fossero le strade di Montmartre. Nell'immaginare e costruire questa grande impresa, Nick Bertozzi – l'autore del premiato *Boswash* e della raccolta di storie *The Masochists* – è in forma smagliante, si gode l'ambientazione parigina e coglie con piacere l'opportunità di giocare con la fonetica della lingua francese. Con le sue linee morbide e i suoi colori dai toni freddi, che ricordano la non convenzionale tavolozza dei modernisti, Bertozzi riporta in vita uno straordinario momento della storia dell'arte e della cultura. **EL**

Otaku Club Genshiken 2002

Kio Shimoku

Titolo oroginale *Genshiken*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1974)
Genere Umorismo

Questo fumetto è dedicato alla cultura degli *otaku* (appassionato maniacale), che siano essi dediti all'animazione, al fumetto, ai videogiochi o al *cosplay*. *Otaku Club* esplora le vite dei giovani otaku in Giappone, il paese che ha reso il termine famoso nel mondo.

La storia inizia quando Kanji Sasahara, il protagonista, entra all'università. È un otaku represso, ma è determinato a cambiare, e si iscrive a un club chiamato Genshiken, che sta per Società per lo studio della cultura visiva moderna. Lì fa la conoscenza di una varietà di personaggi eccentrici: Makoto Kousaka, dall'aspetto insolitamente affascinante per essere un otaku; Harunobe Madarame, lo stereotipo dell'otaku; l'obeso e balbuziente Mitsunori Kugayama; la cosplay dai grossi seni Kanako Ohno; e Saki Kasukabe, la fidanzata di Kousaka, che detesta gli otaku. Nel corso dei quattro anni che trascorre con loro, il "semi-otaku" Sasahara finisce per affrontare la sua vera natura e scopre gradualmente qual è davvero la sua strada. Raccontando la vita dell'otaku giapponese medio, questa storia riesce a essere anche la cronaca di una crescita interiore.

Nel Giappone odierno gli otaku sono ancora vittime di bullismo, eppure i personaggi della serie di Shimoku Kio ne restano immuni, mentre sono dediti a collezionare spensieratamente gadget legati a anime di *bishojo* (belle e giovani ragazze), videogiochi per adulti e riviste di fronte a cui il pubblico medio storcerebbe il naso. Gli studenti si preoccupano sì di ciò che pensano gli altri, ma hanno giurato di restare fedeli a sé stessi e, come dice Sasahara quando entra all'università, sono pronti a difendere le proprie passioni nonostante le critiche. **TS**

Prosopopus 2002

Nicolas de Crécy

Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Francia (1966)
Genere Poliziesco, fantastico
Influenza su Sylvain Chomet

Questo fumetto senza parole, miscuglio tra un thriller d'azione e follia da cartone animato, ruota intorno alla falsificazione di un prezioso capolavoro di un pittore astratto. Per fabbricare questo falso, dei gangster costringono il fidanzato dell'artista a rubarle il suo più personale marchio – la sua impronta digitale – con cui la donna firma le sue opere, prima prendendo di nascosto un calco di cera, poi troncandole orribilmente la mano e liberandosi del corpo inscenando un falso incidente d'auto.

Come il personaggio dannato di un classico noir, l'amante, trasformandosi in assassino, cerca di uccidere per vendetta il boss mafioso, ma questo innesca solo l'apparizione di Prosopopus, un orso gigante da cartone animato. È una creatura soffocante, da incubo, con due zanne sporgenti e labbra gonfie come mirtilli, incredibilmente indistruttibili come ogni animale dei cartoni. Ma è un salvatore o un mostro? Prosopopus sembra adorare il protagonista omicida e si propone di aiutarlo recuperando le prove contro di lui dagli uffici dell'FBI.

Alcuni hanno interpretato questa fiaba urbana sgangherata come allegoria sulla rottura tra Nicolas de Crécy e il suo partner creativo, Sylvain Chomet, regista senza di lui dell'acclamato film d'animazione del 2003 *Appuntamento a Belleville*, e sul senso di tradimento provato da de Crécy verso quello che aveva percepito come un furto della sua identità, e sui suoi sentimenti contrastanti sul come e se cercare una rivalsa. La smisurata quantità di vendette presenti nel libro, che si abbattono con un effetto domino, suggeriscono che in ultima analisi, la vendetta è inutile e sortirà molto probabilmente l'effetto contrario. **PG**

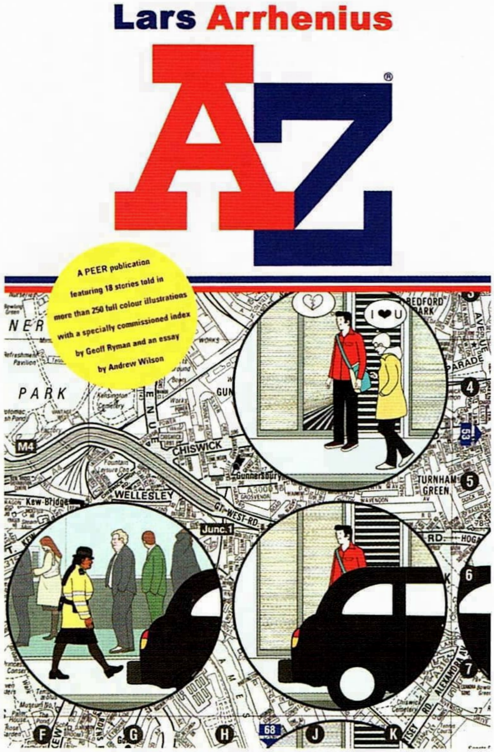
A-Z 2002

Lars Arrhenius

Prima edizione Peer (Gran Bretagna)
Autore Svezia (1966)
Genere Dramma realistico
Riconoscimenti Nominato per il Carnegie Art Award (2002)

Dopo aver ricevuto una commessa dalla galleria d'arte Peer di Londra per creare una grande opera a parete, l'artista svedese Lars Arrhenius ha scelto la classica guida di Londra dalla A alla Z su cui tessere i suoi racconti multipli. Il risultato è stato pubblicato come facsimile di una vera guida. Il popolare stradario suddivide la capitale in una griglia di pagine doppie. In ogni pagina le frecce puntano verso uno dei quattro punti cardinali, indirizzando il lettore su dove la mappa continui: a volte sulle pagine successive, altre su pagine precedenti o successive. Questo formato compone un sistema di lettura perfettamente labirintico, grazie ai flussi di beffardi incontri urbani che si sovrappongono. Arrhenius disegna i suoi anonimi personaggi con una dettagliata linea chiara e con colori piatti, rappresentando pensieri e dialoghi attraverso simboli simili a quelli utilizzati dalle istruzioni per la sicurezza dei passeggeri sugli aerei. In diciotto diversi scenari che si sviluppano attraverso più di 250 illustrazioni circolari senza testo, i personaggi scorrono all'interno della guida navigando tra le pagine prima di uscire di scena per continuare inosservati i loro racconti. L'ordine convenzionale di lettura è confuso, e il lettore può solo cercare di capire dove conduca ogni storia.

La quarta di copertina paragona *A-Z* alla "tela intertestuale" di Hergé nell'album di Tintin *I gioielli della Castafiore*, mentre il questionario di Geoff Ryman serve a stimolare l'interpretazione del lettore. La critica aveva già notato le somiglianze tra il fumetto e le mappe per il modo di far navigare gli utenti tramite segni e simboli. Questo libro mette in pratica tali teorie. **PG**



"È appena accaduto qualcosa di interessante. Cos'è stato?"

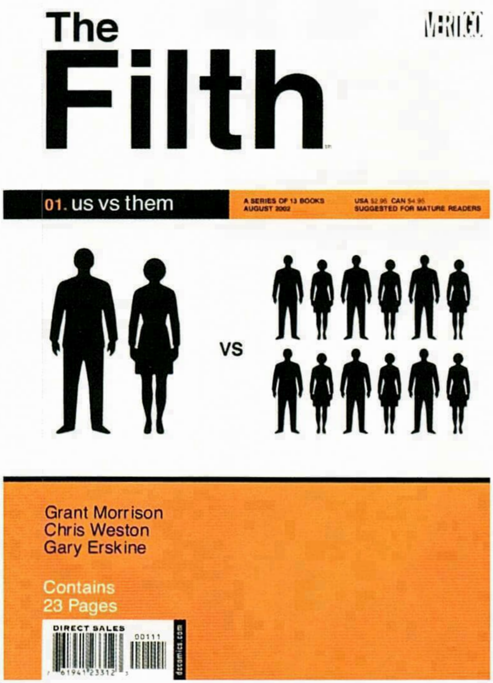
Questionario per il lettore di Geoff Ryman

Letture simili
Acme Novelty Library 20 Chris Ware
Hieronymous Pop Daniel Merlin Goodbrey
The Man Without One Way Lars Arrhenius

The Filth 2002

Grant Morrison Chris Weston e Gary Erskine

Traduzione titolo in italiano *Lo sporco*
Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA) **Autori** Morrison (Gran Bretagna, 1960); Weston (Gran Bretagna, 1969); Erskine (Gran Bretagna, 1968) **Genere** Fantastico



Letture simili
Fluorescent Black M. F. Wilson e Nathan Fox
The Invisibles Grant Morrison e altri
We3 Grant Morrison e Frank Quitely
X'ed Out Charles Burns

Spaziando tra il populismo di Warren Ellis e le qualità sciamaniche di Alan Moore, Grant Morrison – autore di *The Invisibles*, *Arkham Asylum*, *Doom Patrol* e molti altri – è noto fra i fumettisti come un esploratore. Con *The Filth* (Lo sporco) lo scrittore si spinge come non mai all'interno del nostro subconscio. In primis, i lettori incontrano Greg Feely, uomo apparentemente ordinario, che si rilassa dopo aver comprato pornografia e cibo per gatti. Entra in scena l'agente Miami, sosia psichedelica dell'attrice Pam Greer e strumento vivente della Mano, un'enigmatica organizzazione che opera ai margini della coscienza pubblica. Sarà lei a riportare Greg alla sua vita "reale" come agente Ned Slade. La loro missione per conto della Mano è impedire che la società si autodistrugga.

"Ormone luteinizzante, progesterone, estrogeni... parla sporco con me, Slade."

Ned è di nuovo in azione, ma per quanto tempo riuscirà a stare agli ordini? E perché un altro Greg Feely,all'apparenza identico, vive nel suo vecchio appartamento, senza alcun interesse per la cura del gatto? Nel frattempo, nel mondo nascosto del porno si dischiudono una varietà di nefande sottotrame. La Mano trionferà nella sua battaglia contro il caos? Ned sarà mai veramente libero? In questo mondo postmoderno e post-supereroistico, Morrison inventa una moltitudine di grandi personaggi, incluso Dmitri-9, uno scimpanzé assassino i cui aforismi sulla caduta dell'Impero Sovietico sono da non credere.

Mentre la mente dei lettori viene stimolata da immagini di una realtà alternativa che si consuma nella follia, Morrison gira astutamente intorno a un allucinante racconto metafisico, che sfida la narrativa convenzionale, il tutto dolorosamente colorato da Chris Weston e da Gary Erskine. *The Filth* rappresenta un'esperienza, più che una semplice storia. **EL**

Clumsy 2002

Jeffrey Brown

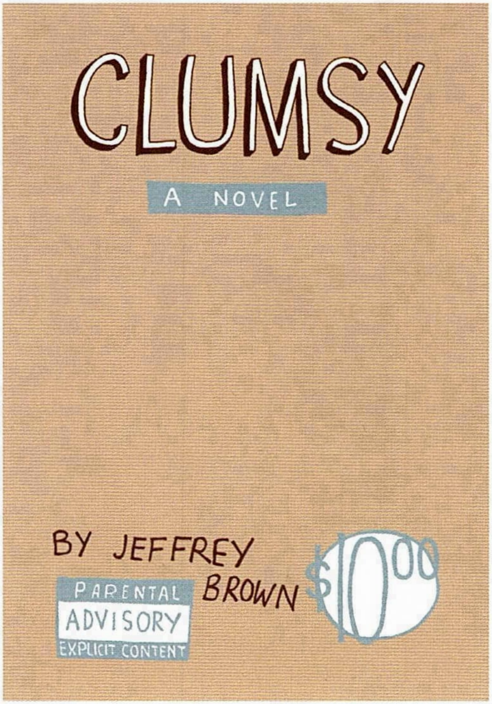
Clumsy, il primo graphic novel di Jeffrey Brown, è un ritratto brutalmente onesto dell'amore giovanile. Il libro, che lo ha reso molto rapidamente uno dei più importanti fumettisti di inizio secolo, racconta la storia vera della relazione di Brown con Theresa, dal loro primo incontro fino al momento in cui si sono lasciati. Brown presenta la storia in ordine approssimativamente cronologico, anche se i brevi capitoli appaiono talvolta disordinati. Questa complessa struttura ricorda il modo in cui i ricordi si ripropongono nella mente, contribuendo quindi a convincere che le sensazioni e le emozioni che caratterizzano l'opera siano del tutto genuini. Più di ogni altra opera autobiografica, *Clumsy* trasmette l'impressione che l'autore si stia mettendo a nudo di fronte al lettore.

"Non sono pronto a leggere su di te che ti sei innamorato di qualcun'altra."

Per quanto riguarda il disegno, le opinioni dei lettori sono contrastanti. L'intero libro è realizzato in uno stile estremamente scarno che a molti appare incompleto. In termini più pertinenti, lo si può invece definire diretto o immediato. L'opera di Brown è pervasa di una profonda onestà e, leggendo *Clumsy*, non si può fare a meno di sentirsi come se stessimo sbirciando nel diario personale di qualcuno. Buona parte delle scene di *Clumsy* mostrano sesso esplicito, ma poiché l'approccio generale è del tutto intimista, non lasciano in alcun modo un'impressione pruriginosamente erotica; un disegno più realistico rischierebbe del resto di mitigare l'atteggiamento ingenuo che pervade il libro.

Jeffrey Brown da lì in poi ha continuato a raccontare le proprie relazioni sentimentali in altri graphic novel (*Clumsy* fa parte di una trilogia), però *Clumsy* ha stabilito uno schema per le opere a seguire, restando l'espressione più potente e diretta dei sentimenti dell'autore. **BB**

Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore USA (1975)
Genere Autobiografia
Influenzato da Chris Ware e Julie Doucet

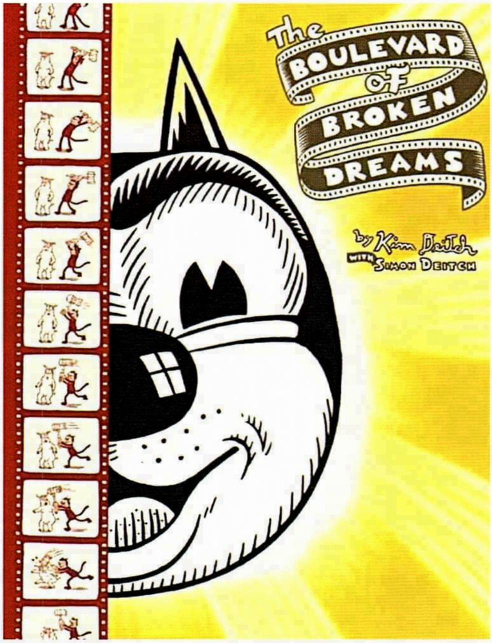


Letture simili
Blankets Craig Thompson
Diario Fabrice Neaud
King-Cat John Porcellino
Al capolinea Joe Matt

The Boulevard of Broken Dreams 2002

Kim Deitch

Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autore USA (1944)
Genere Fantastico
Influenzato da Gene Deitch



Altre opere di Kim Deitch
A Shroud for Waldo
All Waldo Comics
Beyond the Pale
Shadowland
The Stuff of Dreams

Lo studio di animazione chiamato Fontaine Talking Fables ha come star un personaggio di nome "Waldo", che un tempo era anche l'amico immaginario dell'animatore Ted Mishkin. Questo è quanto crede suo fratello Al, e pare che Ted continui a vedere ancora Waldo e a parlarci. Lo studio di Ted fallirà se non saprà competere con Disney. Jack Schick, che ha appena lasciato la Disney, è chiamato ad ammorbidire l'immagine di Waldo rendendolo un personaggio dagli occhioni grandi e le guance vivaci. Poiché Ted è alcolizzato e mentalmente instabile, questi improvvisi cambiamenti lo portano a un crollo che la sua assistente, Lillian, non potrà nascondere al capo. Dopo di una crisi di nervi, Ted, nel tentativo di vincere la sfida arte e business, inizia a collaborare col pioniere dell'animazione Winsor Newton, creatore di *Milton the Mastodon*.

La storie di Waldo e quelle di Ted, Al e Lillian, che partono dal 1927 e arrivano al 1993, si sviluppano sullo sfondo della storia del cinema americano, mostrando il successo di Disney, il Comitato per le attività antiamericane, la nascita dei parchi a tema e l'ascesa dell'industria del merchandising.

Il ritratto dell'alcolismo e delle delusioni è spiazzante, talvolta allucinato, e il libro di Deitch è una contorta "storia dell'animazione statunitense". Waldo è in definitiva un personaggio secondario, ma la sua presenza maligna porta con sé sempre un umorismo nero, specialmente quando reagisce alla sua versione rinnovata e più carina. Il disegno di Deitch, con le sue dense chine, è perfetto per raccontare questa storia ricca di emotività, e capace di catturarne la complessità di dettagli ed espressioni. Qui al lavoro col fratello Simon, Kim è figlio dell'animatore e regista premio Oscar Gene Deitch, ed è cresciuto circondato dal mondo dell'animazione e dell'intrattenimento. Il debutto di Waldo risale al 1967, in una striscia per la rivista *The East Village Other*. **NFI**

Vitesse moderne 2002

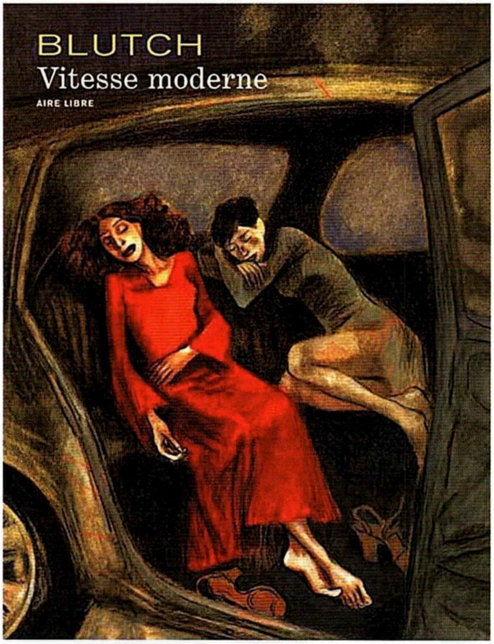
"Blutch"

Mentre esce dal suo corso di danza, una giovane parigina di nome Lola viene avvicinata per strada da una persona che non conosce. Questa persona, Renée, le chiede insistentemente di essere il soggetto del suo prossimo libro. Dovrà accettare di essere seguita da Renée ovunque, giorno e notte, nel cuore delle sue più private esperienze intime. Lola accetta la proposta spontaneamente, senza sapere bene perché; forse per prendere una pausa da Rudy, un violoncellista obeso e suo ostinato corteggiatore, anche lui venuto ad aspettarla all'uscita del corso di danza.

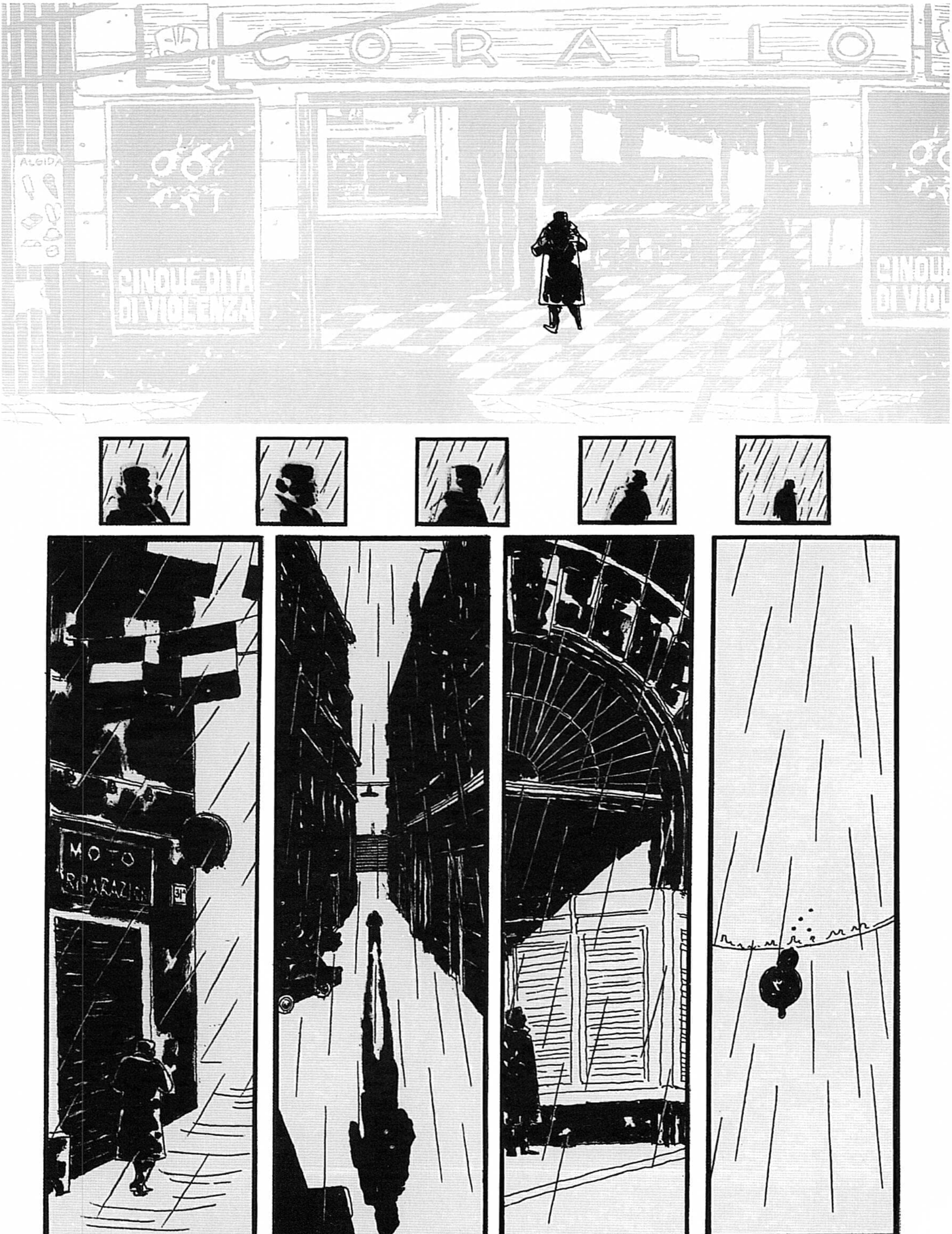
Inizia così un viaggio apparentemente casuale attraverso una Parigi spesso incongrua, che porta le due giovani donne in situazioni improbabili (la città è improvvisamente svuotata di tutti i suoi abitanti, poi c'è un black out elettrico totale, e poi un enorme diluvio) in luoghi sconosciuti, al ritmo di classiche canzoni francesi. I lettori apprendono poco dei retroscena, dei motivi dei personaggi chiave o di ciò che muove questa strana storia. Tuttavia, alla fine del libro avranno incontrato un cast interessante di persone i cui impulsi, deviazioni e ossessioni riflettono, in misura variabile, la poesia che spesso si annida nella profondità delle trame della vita quotidiana.

Vitesse moderne è un UFO nel paesaggio del fumetto. Forse è il più vicino equivalente grafico di ciò che i surrealisti europei hanno cercato di praticare in letteratura con l'invenzione della scrittura automatica. Blutch è considerato da molti come uno dei più talentuosi autori francesi di fumetti della sua generazione. Un autore che non fa nulla per dissipare la dimensione enigmatica del libro o per ripristinarne la coerenza interna costantemente distorta. Le uniche cose che contano davvero per lui, come artista, sono la grezza bellezza primordiale della linea e il volo dell'immaginazione creativa in uno stato di completa libertà. **NF**

Traduzione titolo in italiano *Velocità moderna*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autore Christian Hincker (Francia, 1967)
Genere Indipendente



Altre opere di Blutch
C'était le bonheur
Donjon Monster con Lewis Trondheim e Joann Sfar
Mitchum
Péplum
Rancho Bravo con Jean-Louis Capron


CORALLO
ALGIDA
CINQUE DITA DI VIOLENZA
MOTO
RIPARAZIO

5 è il numero perfetto 2002

"Igort"

Prima edizione Coconino Press (Italia)
Autore Igor Tuveri (Italia, 1958)
Genere Drammatico, noir

Peppino Lo Cicero – che tutti chiamano solo con il suo diminutivo, Peppì – è un anziano uomo fine e sensibile. Dedica ormai la maggior parte del tempo a prendersi cura di suo figlio Nino e a ricordare i bei vecchi tempi andati, anni in cui era un virtuoso assassino temuto da tutti...

Una sera Nino, che ha seguito le orme di Peppino, sta per partire per Napoli per affari. "Non tornare troppo tardi", gli dice suo padre sull'uscio di casa. "Così domani potremo andare a pescare insieme". Ma Nino non farà ritorno: la missione che gli è stata assegnata si rivela essere in realtà una trappola mortale, di cui Peppino è il bersaglio. Il resto del racconto vede il vecchio uomo dedicare anima e corpo al tentativo di ottenere vendetta, senza preoccuparsi della propria morte, che sembra quasi attendere con rassegnazione.

Pubblicato con una delicata bicromia bluastra che ne mette in risalto i contrasti, *5 è il numero perfetto* richiama il tono di certe opere cinematografiche, dando l'impressione di una scura coreografia segretamente filmata. La vendetta di Peppino appare asciutta e meticolosa; ogni gesto è misurato, ogni parola colpisce il bersaglio, ogni elemento decorativo ha un significato. Abile nel costruire un linguaggio puramente visivo e pieno di simbolismi, Igort compone anche la più piccola vignetta con estrema cura, esprimendo il tono drammatico del racconto attraverso spazi vuoti e silenzi. La storia di *5 è il numero perfetto* ha un'inusuale intensità che spinge il lettore attraverso la narrazione, in quello che è forse il miglior lavoro di Igort. **NF**

Storia Color Terra 2003

Kim Dong Hwa

Titolo originale *Hwangtobit Iyagi*
Prima edizione Happy Comics Works (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1950)
Genere Drammatico

È raro nel mondo del fumetto che storie incentrate sulle donne attraggano l'attenzione di autori maschi e, cosa ancor più rara, che questi raggiungano una genuina empatia col soggetto. Questo ambizioso fumetto racconta la storia di due donne, madre e figlia, che vivono nelle profondità rurali della Corea in un periodo non specificato dall'autore, ma riconducibile agli anni Trenta, immediatamente prima della Seconda guerra mondiale.

La storia (tradotta in Italia da Planeta DeAgostini) è introspettiva: racconta non solo la relazione tra madre e figlia, ma descrive anche le loro individuali esperienze amorose. Da questo punto di vista, il loro profilo è atipico. La madre è vedova e cresce da sola la figlia, mentre allo stesso tempo gestisce la piccola trattoria grazie alla quale può tirare avanti. In ogni modo, vivere senza un uomo in casa non è sempre facile, per non parlare degli sguardi scomodi della comunità locale nei confronti della loro scelta di vita indipendente.

Kim Dong Hwa dipinge il ritratto di due donne libere che riesce a essere sia sorprendente che coinvolgente. La loro sensuale libertà e la loro confidenza porta a un legame forte, in grado di resistere a ogni asperità del destino. L'autore ha creato un documento storico genuino ridando vita a una Corea che oggi non esiste più. Ma in fin dei conti è la profonda umanità della sua storia a lasciare davvero il segno: la relazione madre-figlia acquista nel libro un significato universalmente apprezzabile. Una caratteristica che notoriamente segna i veri capolavori. **NF**

← I silenzi sottolineano l'atmosfera noir di *5 è il numero perfetto*.

Death Note 2003

Tsugumi Ohba Takeshi Obata

Prima edizione Shueisha (Giappone)
Autori Ohba (Giappone, 1969);
Obata (Giappone, 1969)
Genere Horror



Letture simili
Bakuman Tsugumi Ohba e Takeshi Obata
Darker Than Black Tensai Okamura, Bones e Nokiya
Devilman Go Nagai
MPD Psycho Eiji Otsuka

Ryuuk è uno Shinigami (Dio della morte), un esemplare di una razza di esseri che abitano un regno oltre la Terra, dove, nonostante i loro immensi poteri, non succedono molte cose. Nel tentativo di dare una scossa al proprio destino, Ryuuk decide di abbandonare sulla Terra un quaderno chiamato "Death Note". Il quaderno permette all'uomo che lo possieda di uccidere chiunque semplicemente scrivendo il nome di quella persona mentre ne immagina il volto. Se entro quaranta secondi viene scritta anche la causa del decesso, la persona morirà nel modo specificato. A Ryuuk parve interessante osservare le reazioni di chi fosse entrato in possesso del quaderno.

Il diciassettenne Light Yagami, uno studente annoiato dalla vita, è la persona che trova il quaderno di Ryuuk.

"Cosa mi succederà? Ti impossesserai della mia anima?"

Lo raccoglie dal marciapiede fuori dalla sua scuola, lo porta a casa e lo legge. Lo considera un mezzo per fare del bene, e inizia a usarlo per liberare il mondo dal male che vede ovunque. Quando criminali e malviventi iniziano a cadere come mosche, il famoso investigatore L. riceve l'incarico di trovare il responsabile, e ha quindi inizio una sfida di astuzie tra L. e il sempre più psicotico e megalomane Yagami, dedito alla creazione di un mondo praticamente utopico.

Lo sceneggiatore Tsugumi Ohba preferì dialoghi concisi per *Death Note*, ritenendo che la lettura di testi troppo verbosi avrebbe inciso negativamente sulla suspense del racconto. Il suo segno asciutto mescola elegantemente i tratti terreni del mondo di Yagami e quelli sovrannaturali di Ryuuk. Il cast dei comprimari, inoltre, è intrigante e intelligente, tenuto insieme da una trama originale, ricca di colpi di scena, oltre a una buona dose di violenza. **BS**

Derek the Sheep 2003

Gary Northfield

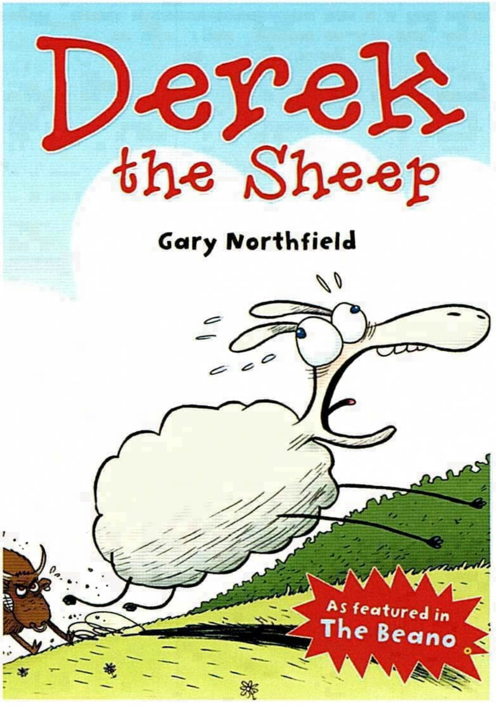
Traduzione titolo in italiano *Derek la pecora*
Prima edizione D. C. Thomson (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1969) **Genere** Umoristico
Influenzato da Peter Bagge e Jim Woodring

Vita più dura di quanto si possa credere, quella della pecora. Tori, lupi o troll sputafuoco, c'è sempre qualcosa che finisce per rovinare la giornata. Questa è la sorte di Derek, pecora impulsiva, affascinante e piuttosto stupida che vive con i suoi lanuginosi compagni in una fattoria della campagna inglese. Derek attira i guai come una calamita: qualsiasi cosa cerchi di fare, va comunque a finire male.

Le storie di Derek durano dalle quattro alle otto pagine e sono brevi concentrazioni di follia. Derek si ritrova a rubare il trattore del fattore Jack per una fuga a bassa velocità, scopre una pentola piena d'oro alla fine di un arcobaleno (dove incontra anche un folletto molto contrariato), viene rapito da un lupo con una casa sorprendentemente carina, va sullo slittino con altri animali e partecipa alla gara per il miglior taglio di capelli della fattoria. Al tempo stesso, affronta anche problemi più concreti, come liberare il suo didietro dalle mosche o affrontare il cattivo tempo. Accompagnato (e a volte provocato) dalle amiche pecore Lenny, Daisy e Daphne, dall'ape Cecil e dal porcospino Nobby, la sua vita non è certo tranquilla.

"... Hai voglia di un tango con la più bella pecora della Gran Bretagna?"

Gary Northfield è stato il primo autore ad avere una striscia di cui deteneva i diritti su *The Beano*; le sue storie hanno trame semplici ma adorabili. Si ha l'impressione di iniziare una storia senza sapere dove potrebbe andare a finire, trattandosi di racconti deliranti in cui può davvero accadere di tutto. Le storie hanno colori brillanti e un tratto rozzo, per uno stile affascinante che assomiglia a quello dei lavori di Quentin Blake e che richiama autori sovversivi come Leo Baxendale, ma con un'impronta fresca e nuova. **BD**



Letture simili
Bad Dog Gary Northfield
Good Dog Bad Dog Dave Shelton
Little Cutie Gary Northfield
Vern and Lettuce Sarah McIntyre

Pluto 2003

Naoki Urasawa, Takashi Nagasaki Naoki Urasawa

Titolo originale *PLUTO: Urasawa x Tezuka*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autori Urasawa (Giappone, 1960); Nagasaki (Giappone, 1956) **Genere** Fantascienza

Astro Boy è una delle serie più rappresentative dell'universo manga creato da Osamu Tezuka. Eppure, nonostante molti conoscano il personaggio, ben pochi hanno letto il fumetto. Oggi Astro Boy è universalmente riconosciuto come un'icona pop, ma non è altrettanto conosciuto per l'indiscusso valore del manga originale su cui è nato. Nel recente *Pluto* di Urasawa appaiono personaggi di *Tetsuwan Atomu*, ma non si tratta affatto di uno spin-off della serie di Tezuka, né tantomeno di un semplice remake della storia di *Astro Boy*, "Il più grande robot del mondo".

Innanzitutto *Pluto* è indirizzato a un pubblico più adulto. La storia ruota attorno a un robot killer, ma, a differenza della trama originale, non si concentra sui combattimenti tra robot; è un thriller cupo, dalle tinte quasi noir. Come in *Astro Boy*, ci sono elementi che delineano un moderno Pinocchio, qui incarnato da *Pluto*, che si domanda in cosa i robot siano diversi dagli uomini. Di fronte a simili domande, il lettore è indotto in realtà a chiedersi cosa significhi davvero essere umani.

Pluto non pone Astro Boy al centro della storia; sono invece i comprimari ad agire in prima linea con una personalità assai ben caratterizzata. Altro elemento distintivo della serie è lo stile grafico ben diverso da quello di Tezuka, perché Macoto Tezuka (il figlio del creatore di *Astro Boy*) chiese esplicitamente a Urasawa di mantenere il proprio stile, richiesta di cui Urasawa si è detto orgoglioso. Visti anche i numerosi consensi della critica e i premi ottenuti, appare chiaro come *Pluto* sia un'opera significativa e indipendente, meritevole della considerazione che gli ha tributato la critica. **RB**

Fluffy 2003

Simone Lia

Prima edizione Cabanon Press (Gran Bretagna)
Autore Malta (1974)
Genere Umorismo **Riconoscimenti** Deutsche Bank Pyramid Award per il Design (2004)

Con una carriera parallela nel campo dell'illustrazione per bambini, Simone Lia ha sviluppato il suo primo graphic novel *Fluffy* in una serie di quattro libretti autoprodotti quando si unì a Tom Gauld come socia dell'etichetta autoprodotta Cabanon Press. Oltre a Bugs Bunny, Tamburino e Lapinot, ora esiste un coniglio ancora più irritante, anche se adorabile: Fluffy.

Fluffy è un chiacchierone dalle orecchie lunghe e la pelliccia bianca che frequenta un asilo della periferia inglese ed è accudito dal tormentato scapolo Michael Pulcino. Il paziente Michael tenta sempre di dire a Fluffy "non sono il tuo vero padre" e "io sono un uomo e tu un coniglio", ma niente sembra far diminuire l'amore di Fluffy per questa improbabile figura paterna. Il loro rapporto peculiare e toccante si sviluppa durante un viaggio in Sicilia. Michael vuole sfuggire da vari stress, incluse le attenzioni della maestra di Fluffy, Miss Owers, che desidera talmente tanto diventare la sua ragazza a punto tale da volare fin sull'isola per fargli una "sorpresa".

Con *Fluffy*, Lia ha creato un dramma umano imprevedibile, un po' surreale e riflessivo senza perdere la sua giocosità infantile. Inserisce diagrammi dei pensieri che riempiono la testa dei personaggi, oltre a bizzarri narratori ospiti come un allegro granello di polvere o un pezzo di forfora brontolona. Lia sa rendere personaggi con vivaci personalità umane anche le figure più insignificanti. Il segreto dietro i suoi fumetti dall'aspetto elementare è il loro modo di mettere in dubbio idee precostituite. *Fluffy* è una singolare parabola dell'indispensabile e adorabile coniglio che esiste dentro ognuno di noi. **PG**

Blankets 2003

Craig Thompson

Traduzione titolo in italiano *Coperte*
Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore USA (1975) **Genere** Realistico, autobiografia
Riconoscimenti Harvey (2004); Eisner (2004); Ignatz (2004)



Questi ricordi splendidamente disegnati ricreano vividamente gli sconvolgimenti della crescita, attraverso gli occhi di un sensibile artista di una piccola città americana. Dotate della struttura intricata e stratificata di un ottimo romanzo, le 600 pagine di *Blankets*, col loro epico intimismo, scorrono leggere e penetranti tanto sono realistici e coinvolgenti i personaggi.

Nell'infanzia di Craig Thompson, i giochi col fratello diventano occasione per creare un mondo immaginario in cui rifugiarsi dal rigido fondamentalismo cristiano dei genitori e da babysitter oppressive. La nascente carriera artistica di Thompson si scontra con lo scetticismo della famiglia e con una comunità profondamente cristiana, che vorrebbe vederlo conforme alle loro ideologie. In gioventù frequenta campi estivi cristiani e, con suo profondo stupore, lì si innamora della travagliata e popolare Raina. La loro storia sarà una delle storie d'amore più romantiche e realistiche mai raccontate.

Il segno fluido, denso e travolgente dell'autore riesce a esaltare l'introspezione con un affezionato sguardo ironico. La crescita di Thompson come personaggio è messa in risalto dalla sua narrazione, in un racconto che esalta le possibilità dell'arte del fumetto. Ha detto Thompson: "Mi innamorai improvvisamente dei fumetti. Erano tutto ciò di cui avevo bisogno – mi mettevano in grado di disegnare e raccontare; ma avevo anche un controllo totale, non ero il semplice ingranaggio di una macchina". La sfida è trovare qualcosa di nuovo da dire sull'amore in tutte le sue forme – amicizia, famiglia, erotismo, ciò che sta alla base di questo libro emozionante e generoso. **AK**

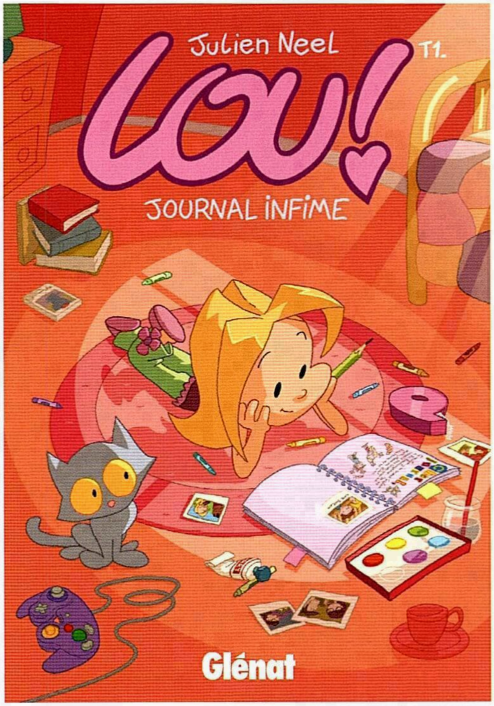
"Steso su di lei posso percepire l'ETERNITÀ... profondi spazi solitari... senza fine..."

Letture simili
Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary Justin Green
Black Hole Charles Burns
Fun Home Alison Bechdel
Good-bye, Chunky Rice Craig Thompson
My New York Diary Julie Doucet

Lou! 2003

Julien Neel

Prima edizione Glénat (Francia)
Autore Francia (1976)
Genere Adolescenziale
Riconoscimenti Prix Jeunesse Angoulême (2005)



"Scrivere Lou è un po' come riorganizzare la mia vita."

Julien Neel

"Lou, la serie cui non riuscirete a resistere!" fu lo slogan sulla copertina del #161 della rivista di fumetti per ragazzini *Tchô* pubblicata nel settembre 2003. Progettato da Zep e dall'editore Jean-Claude Camano, il "mégazine" aveva già lanciato moltissimi nuovi talenti. *Lou!* racconta la vita di una giovane ragazzina dalla preadolescenza ai diciotto anni. Quando esordì, Julien Neel era appena ventisettene, e non molto dopo le prime tavole furono raccolte in volume. L'autore, fin dall'inizio, aveva deciso che la miniserie si sarebbe dovuta concludere con l'ottavo volume, ovvero con il compimento del diciottesimo anno della protagonista.

Lo schema narrativo prevedeva che ogni volume fosse dedicato a un particolare evento, sempre raccontato con grande sensibilità da un Neel che si preoccupava di inserirvi momenti personali. Grazie a questo tocco autobiografico, *Lou!* si rivelò meno divertente degli altri fumetti ospitati nella rivista, ma con una sincerità e un sentimento che gli valsero la stima di una platea sempre più ampia di lettori.

Il suo fascino riposa nella dettagliata e realistica descrizione del temperamento di una ragazzina autonoma e indipendente. La storia inizia quando Lou ha dodici anni ed è circondata da tanti amici; su tutti spiccano Mina, la grande amica del cuore, e Tristan, il suo ragazzo. Lou non ha mai conosciuto suo padre e vive in città con la mamma, che di mestiere fa la scrittrice. La narrazione seguirà Lou anno dopo anno: un'estate trascorrerà l'estate da sua nonna, conoscerà nuovi amici, vivrà la sua prima crisi adolescenziale e la sua prima vera storia d'amore.

Il delicato stile di disegno, per il quale Julien Neel si affida spesso a linee di contorno colorate (tecnica che gli viene dalla sua passata esperienza nell'animazione), contribuisce a ingentilire l'approccio verso tematiche, talvolta, piuttosto delicate. **CM**

Pyongyang 2003

Guy Delisle

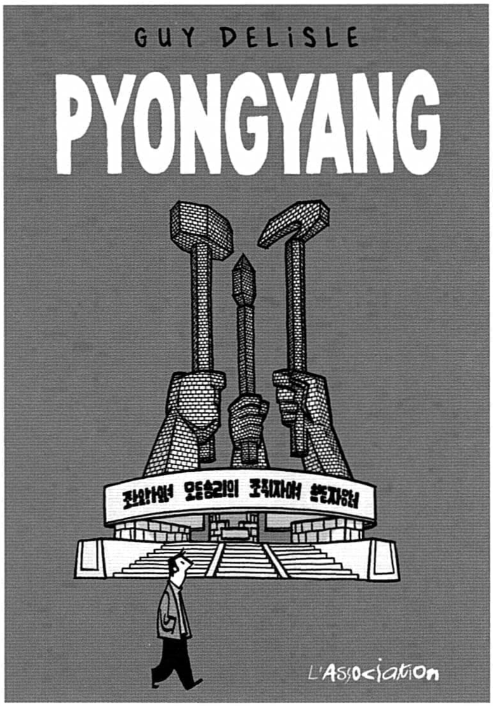
Senza volerne sopravvalutare i meriti, *Pyongyang* è uno dei pochi resoconti affidabili disponibili in Occidente sulla la vita in Corea del Nord. La storia raccontata dall'animatore e fumettista del Québec Guy Delisle, infatti, è in parte autobiografica.

Supervisore di uno studio d'animazione francofono, Delisle viene inviato nella capitale norcoreana, Pyongyang, per trascorrervi diversi mesi a coordinare il lavoro di uno studio locale che opera in subappalto. Da ormai diversi anni, infatti, gli studi di animazione occidentali si occupano principalmente della preproduzione, e affidano il grosso dell'animazione ad aziende di paesi in via di sviluppo dove il costo della manodopera è inferiore. E in termini di economicità, poche nazioni possono tenere testa alla Corea del Nord.

Tuttavia, ciò che attende Delisle al suo arrivo è quanto di più distante dalle sue abitudini potesse aspettarsi. Il professionista canadese sarà infatti testimone delle innumerevoli e assurde costrizioni di una società chiusa, isolata da cinquant'anni all'insegna della paranoia totalitaria. Col tempo il lettore familiarizza con tutti gli aspetti della vita irregimentata di Delisle, confinato al quindicesimo piano (l'unico dotato di elettricità) del solo albergo in cui sono autorizzati ad alloggiare gli occidentali. Scopriamo così le infinite restrizioni locali in materia energetica e di alimentazione, o l'onnipresente propaganda che incombe su ogni cittadino. Tutte incongruità orrende ed esilaranti al contempo.

In parte diario, in parte racconto di viaggio, in parte opera di fantasia, Delisle attinge alla sua esperienza di animatore per confezionare un racconto assai più elaborato di una mera improvvisazione disegnata (come era stato, in parte, il suo precedente *Shenzhen*), e dà una convincente dimostrazione dell'efficacia della sua sensibilità individuale (e del fumetto) nel documentare un'assurda realtà pubblica. **NF**

Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Canada (1966)
Genere Documentaristico
Influenzato da *Shenzhen*



"Se qualcuno mi avesse rivolto la parola sarebbe stato visto con sospetto, voltarsi dall'altra parte era infinitamente più sicuro."

xxxHolic 2003

"CLAMP"

Titolo originale *Horikku*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Giappone: Ageha Ohkawa (1967); Tsubaki Nekoi (1969); Mokona Apapa (1968) **Genere** Fantastico

Il sorprendente *xxxHolic* nacque come spin-off della serie *Tsubasa*, ma le due serie del collettivo femminile CLAMP hanno ben poco in comune. Le trame sottili e delicate e i personaggi originali e ambigui appartengono a un mondo del tutto bizzarro. *xxxHolic* deve di più alle storie tradizionali giapponesi di fantasmi che al frenetico mondo di *Tsubasa*. Infatti, si concentra su Kimihiro Watanuki, un giovane perseguitato dagli spiriti, che si ritrova casualmente a lavorare per una strega che gestisce un misterioso negozio in cui le persone possono realizzare i loro desideri. I desideri, come sa bene ogni appassionato di storie di fantasmi, sono una materia pericolosa, e i racconti narrati qui sono oscuri, spesso disturbanti e permeati da una moralità crudele e singolare.

Gli amanti del genere vi riconosceranno un'impronta nuova e intrigante nell'affrontare storie dalle tematiche già familiari, a fianco anche di racconti del tutto originali. Nonostante la presenza di un'azione ricca di stile, non manca nemmeno un certo umorismo, utile a mantenere il tono della storia vivace e acuto. Il fascino del cast composto da figure femminili tragiche, spiriti felini, mostri dall'aspetto carino e bambini iperattivi è bilanciato da protagonisti interessanti e appassionanti, tutti contraddistinti da particolari ossessioni, specialmente collegate al cibo. Lo stile grafico è elegante, decorativo, scorrevole e segnato da un'attenzione per costumi e ornamenti. Ogni citazione è ben gestita; non serve leggere altri testi per comprenderne le vicende. *xxxHolic* è uno strano fiore cresciuto dalle radici di *Tsubasa*, consigliabile a ogni amante delle stravaganze a fumetti. **JD**

Yotsuba &! 2003

Kiyohiko Azuma

Prima edizione Media Works (Giappone)
Autore Giappone (1968)
Genere Umorismo, per bambini
Riconoscimenti Premio Excellence miglior manga (2006)

Molti fumetti rappresentano i bambini più come simboli che per come sono realmente. Spesso sono quindi resi come caricature del mondo adulto, o protagonisti di avventure audaci o ingenue. Eppure, a volte, la sola osservazione del comportamento di un bambino reale nei dettagli può essere di per sé divertente; anche senza la magia della finzione. Ogni giorno o circostanza può offrire novità e avventure.

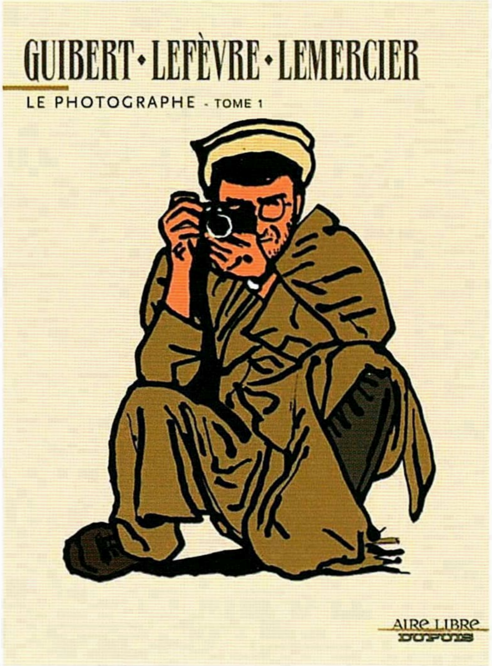
Yotsuba &! è la storia leggera di un padre single impegnato a crescere la figlia di cinque anni. Come succede normalmente nella vita di provincia, la routine giornaliera offre raramente avventure spericolate, ma solo eventi ordinari in città ordinarie con vicini di casa ordinari. Se si è abbastanza curiosi e in cerca di divertimento, per spassarsela non serve immaginarsi un tigrotto come compagno di viaggi intergalattici. Anche accompagnare papà per la prima volta a fare la spesa può essere un'avventura; andare alla piscina pubblica, o conoscere nuove persone può essere altrettanto divertente; e anche la festa scolastica del liceo locale può rivelarsi un evento pieno di meraviglie. Ogni piccolo dettaglio della vita può riservare gioie, e tutti i personaggi non fanno che contribuire a rendere il mondo un luogo in cui una bimba può fare un sacco di scoperte.

Come ci si può aspettare da un racconto così celebrativo della vita, *Yotsuba &!* è in grado di unire uno stile di disegno *kawaii* (carino) all'innata attenzione di Kiyohiko Azuma per ogni sottile dettaglio degli scenari, facendo sì che il lettore si trovi ad apprezzare un'opera appassionante e divertente. **NK**

Il fotografo 2003

Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre e Frédéric Lemercier

Titolo originale *Le Photographe*
Prima edizione Dupuis (Belgio)
Autori Guibert (Francia, 1964); Lefèvre (Francia, 1957–2007); Lemercier (1962) **Genere** Storia



Il fotoreporter Didier Lefèvre ha scattato molte più foto di quelle finite negli scoop che ha fatto per la stampa. Una volta mostrò a Guibert alcune scatole di foto che raccontavano la sua estenuante missione con Medici Senza Frontiere nel 1986, viaggiando dentro e fuori l'Afghanistan per portare cure mediche a quelle regioni remote su entrambi i fronti durante l'occupazione sovietica. Guibert decise che la storia Lefèvre doveva essere raccontata, e trovò il modo, con il designer e colorista Frédéric Lemercier, di integrare queste fotografie in bianco e nero con vignette di un fumetto, lasciandole non ritoccate e prive di testo. Guibert dovette visualizzare tutti gli eventi accidentali che non erano stati fotografati, tra cui i ritratti di Lefèvre, che all'epoca aveva fatto ben poche foto di sé stesso. L'eccesso di informazioni all'interno delle fotografie, registrate in toni di grigio, contrasta con i tenui colori piatti dei semplici disegni.

La narrazione in prima persona di Lefèvre descrive i costumi afghani e i legami che si formano con i medici. Le sue fotografie catturano la sofferenza umana delle operazioni chirurgiche, effettuate con forniture mediche essenziali. In una delle chiamate, finiscono nella casa di una giovane ragazza: la stanza è troppo buia per scattare foto, e Guibert disegna la scena con silhouette illuminate dalla torcia del medico. Il fotografo individua un piccolo foro nella schiena, prodotto da una scheggia: la ragazza non potrà più camminare. Lefèvre ha un crollo, non è in grado di scattare più fotografie, ma è scosso dal capo della missione, Jamila, che ha appena ripreso la morte di un bambino. **PG**

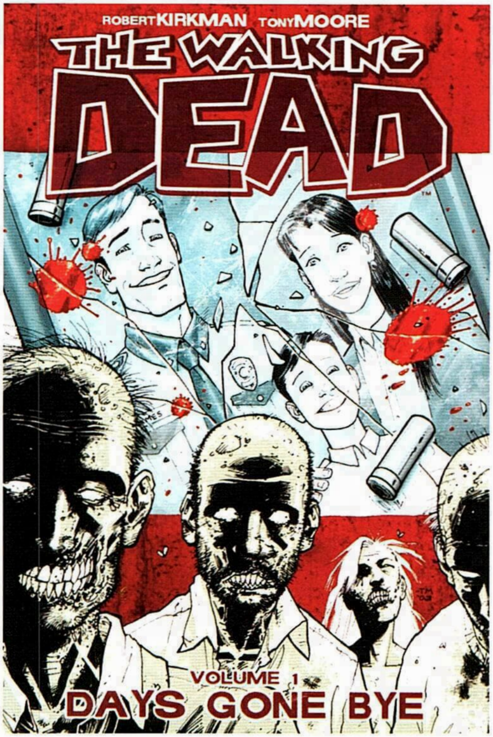
"Elicottero! Il grido corre da un capo all'altro della carovana, appena prima del rombo del motore di cui tutti hanno paura"

Letture simili
La guerra di Alan Emmanuel Guibert
Chimo David Collier
Palestina Joe Sacco
To Afghanistan and Back Ted Rall
War Is Boring David Axe e Matt Bors

The Walking Dead 2003

Robert Kirkman Tony Moore e Charlie Adlard

Prima edizione Image Comics (USA)
Autori Kirkman (USA, 1978); Moore (USA, 1978); Adlard (Gran Bretagna, 1966)
Genere Horror



Letture simili
Deadworld Gary Reed e Vince Locke
Marvel Zombies Robert Kirkman e Sean Phillips
Zombo! Al Ewing e Henry Flint

Gli zombie non sono mai scomparsi dall'immaginario, e del resto gli sforzi di mantenerli in auge in film e romanzi sono stati innumerevoli. Nella sua tetra e brutale saga di zombie, Kirkman non ha rivoluzionato il mito degli zombie, ma ha invece creato un coinvolgente dramma umano che si svolge sullo sfondo di un'invasione globale di rabbiosi non-morti.

Rick Grimes è un poliziotto che si risveglia in ospedale dopo il ferimento in una sparatoria, ritrovandosi in una città assediata dagli zombie. Sua moglie e suo figlio sono scomparsi e la vita che conosceva è ormai stata travolta. Armatosi di pistole, proiettili e un'ascia, Rick si mette alla ricerca della sua famiglia in uno scenario urbano statunitense devastato. Presto li ritrova, incontra diversi sopravvissuti, e insieme a loro tenta di mettere insieme una nuova esistenza, nonostante rimorsi, gelosie e risentimenti. Gli sconvolgimenti emotivi e i passaggi drammatici sono alternati a immagini violente che raccolgono la tradizione macabra ed esplicita della tradizione horror, ma completano la scena mostrando i reali effetti di certe azioni. Sia nel tema (gente normale in situazioni fuori dall'ordinario) che nella scelta grafica (un bianco e nero spoglio), *Walking Dead* strizza evidentemente l'occhio al classico del cinema horror del '68 *La notte dei morti viventi* di George A. Romero.

La sceneggiatura di Kirkman è ricca di colpi di scena, e anche se i dialoghi agli inizi sono deboli e poco realistici, il primo arco di storie mette le basi per dei personaggi che renderanno gli eventi successivi ancor più sconvolgenti. Il primo volume è disegnato da Tony Moore, che successivamente passerà la mano a Charlie Adlard. Lo stile dinamico di Moore abbonda di dettagli che costruiscono un contesto realistico e ha la dinamicità di un film d'azione, in contrasto con l'approccio più atmosferico di Adlard. Dopo100 albi (e una serie TV), la corsa di *Walking Dead* è ben lungi dal fermarsi. **SW**

Yossel: April 19, 1943 2003

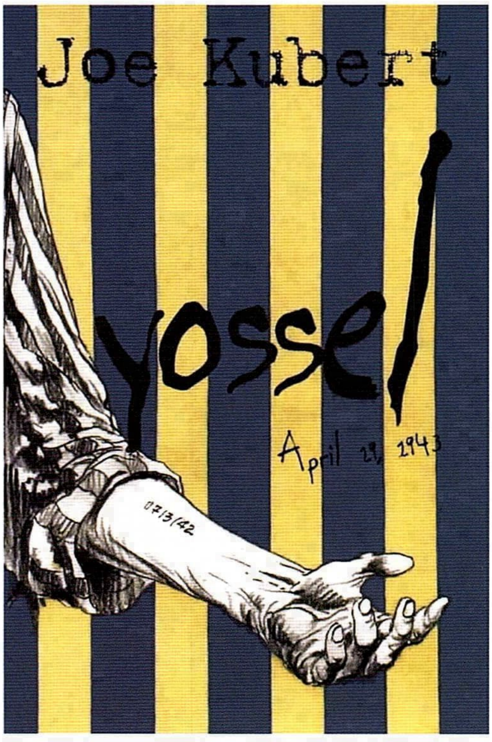
Joe Kubert

Joe Kubert porta il lettore nel novembre 1926, quando aveva solo due anni, e insieme ai suoi genitori e alla sorella maggiore fuggì dalla Polonia in cerca di una nuova vita nel Nuovo Mondo, dove in seguito divenne uno dei fumettisti più versatili e acclamati del XX secolo. All'inizio di quell'anno, alla famiglia Kubert era stato negato il visto per gli Stati Uniti, poiché la madre era ancora incinta di Joe. Chissà come sarebbe stata diversa la sua vita se, quando ancora portava il nome ebreo Yossel, Joe fosse stato costretto a restare nella Polonia occupata dai nazisti.

Kubert riscrive il percorso della sua vita partendo da questo punto di partenza cruciale, creando un racconto autobiografico alternativo ma straordinariamente credibile, che si conclude col fatidico giorno del 1943 della rivolta del ghetto di Varsavia. Indubbiamente dotato nel disegno, questo talento diventa per Yossel una valvola di sfogo; gli permette di guadagnarsi i favori dei tedeschi, che però non bastano per salvare i genitori e la sorella dalla deportazione nei campi di concentramento. Invece che rassegnarsi a quel destino, lui e gli altri abitanti del ghetto scelgono di battersi fino alla morte contro i persecutori nazisti.

Kubert disegna l'intero graphic novel – compresi i disegni del personaggio Yossel – con matite grezze e non inchiostrate, dando al lettore l'impressione di essersi imbattuto su bozze originali non completate. I disegni permettono di conoscere il giovane Yossel, un adolescente colto nella furia dell'Olocausto che racconta la Storia dritta al cuore del lettore. Per Kubert realizzare questo libro è stata un'esperienza "molto personale, un po' terrorizzante e in un certo senso purificante". Scrive nell'introduzione: "Quello che state per leggere sarebbe potuto succedere". All'età di 77 anni, con questo libro lasciò molto di sé nella figura immaginaria di Yossel, a testimonianza di una vita tristemente plausibile. **PG**

Prima edizione I Books (USA)
Autore USA (1926-2012)
Genere Autobiografia
Riconoscimenti Will Eisner Hall of Fame (1998)



Altre opere di Joe Kubert
Dong Xaoi, Vietnam 1965
Fax da Sarajevo
Sgt. Rock: la profezia

Hiroshima. Nel Paese dei fiori di ciliegio 2003

Fumiyo Kono

Titolo originale *Yunagi no machi sakura no kuni*
Prima edizione Futubasha (Giappone)
Autore Giappone (1968) **Genere** Drammatico
Riconoscimenti Premio Tezuka (2005)



Letture simili
Una vita tra i margini Yoshihiro Tatsumi
Gen di Hiroshima Keiji Nagazawa
Kono sekai no katasumi ni Fumiyo Kouno
Maus Art Spiegelman

Nell'introduzione ai due racconti brevi di questo acclamato volume, Fuyumi Kouno racconta che fu il suo editor a proporle di realizzare un libro su Hiroshima e sulla bomba atomica, aggiungendo che all'epoca non fu semplice per lei convincersi a lavorare su un progetto simile. Originaria di Hiroshima, l'autrice ha conosciuto da vicino il problema degli *hibakusha* (letteralmente, "vittime della bomba"). I sopravvissuti alla bomba del 1945, spesso emarginati dal resto della popolazione nipponica, sovente si sono sentiti perseguitati dal senso di colpa per essere sopravvissuti a discapito di molti altri, sebbene non fosse stato questo il caso della Kouno e della sua famiglia.

Il soggetto principale del manga, piuttosto atipico, è il seguente: come vivere col ricordo di ciò che è successo a Hiroshima, e come comprendere l'assurda sofferenza causata dalla sopravvivenza a una catastrofe così orribile.

Il pregio della Kouno sta nel suo approccio realistico. In poche decine di pagine, la prima storia del libro, "La città della quiete serale", racconta la commovente storia di una giovane donna che nella propria vita privata soffre ancora le conseguenze della bomba, nonostante gli sforzi per tornare a una vita "normale". La storia successiva, "Il paese dei fiori di ciliegio", è più lunga, ma raccontata con lo stesso stile intimista e sincero. Con i suoi flashback mostra l'infanzia del personaggio narrante, e racconta la storia di una famiglia di Hiroshima, delle relazioni tra i suoi vari membri, e il modo in cui i ricordi, offuscati dallo spettro della bomba, vengono tramandati da generazioni.

L'approccio della Kouno è discreto, sensibile ed estremamente umano. Il suo tratto è delicato e dettagliato; rifugge l'uso di espedienti grafici classici del manga, come linee cinetiche e retini, prediligendo l'uso di un caratteristico tratteggio. **NF**

L'immeuble d'en face 2003

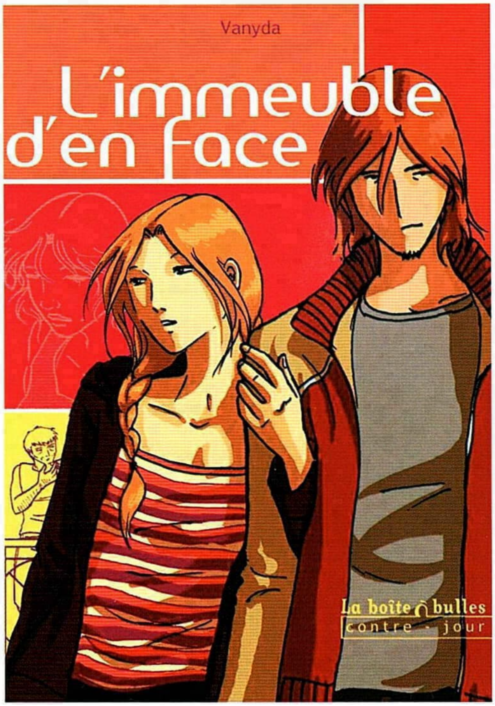
"Vanyda"

Prima raccolta del disegnatore franco-laotiano Vanyda, *L'immeuble d'en face* segue la vita di tutti i giorni di tre gruppi di vicini, ciascuno residente in un diverso piano di un condominio. Dopo avere esordito come serie regolare sulle pagine della fanzine *Porophore* tra il 1999 e il 2002, la storia è stata quindi raccolta e pubblicata in volume.

Brillante esempio del recente trend francese della *Nouvelle Manga*, questo primo volume di Vanyda si discosta dall'influenza giapponese non tanto nello stile del disegno, quanto nella gabbia e nell'impaginazione del fumetto. La storia è suddivisa in ventisei capitoli brevi con vignette dalle dimensioni e dalla disposizione incostanti. Ciascun episodio breve presenta un quadro della vita sia privata che comune dei sei inquilini dell'edificio (cui si deve aggiungere un grosso cane), sovrapponendo momenti di banale quotidianità – il dentifricio terminato di una giovane coppia, le interminabili discussioni a proposito del cane della coppia meno giovane – con aspetti più seri delle vite dei protagonisti, come la rottura delle acque a una giovane madre nubile mentre si trova nella tromba delle scale del palazzo, o il rifiuto successivo del padre del bambino di fare parte delle loro vite.

L'incongruità di queste brevi sequenze è cucita abilmente insieme dall'innovativa manipolazione della gabbia operata da Vanyda. Alcuni capitoli obbediscono a una progressione lineare delle vignette, mentre altri seguono le azioni dei tre diversi gruppi di personaggi in contemporanea, usando un layout della pagina che riflette la struttura dell'edificio. Questa composizione alterna, sorretta dalla credibilità dei dialoghi e dall'espressività del disegno, rende degna di nota questa prima produzione di un giovanissimo autore la cui coraggiosa innovazione linguistica fa presagire grandi cose per il futuro. **CMac**

Ttraduzione del titolo *L'edificio di fronte*
Prima edizione La Boîte à bulles (Francia)
Autore Savatier Vanyda (Francia, 1979)
Genere Per ragazzi



Letture simili
Blue Kiriko Nanana
Emile Fabrice Neaud
L'Uomo che cammina Jiro Taniguchi
Tokyo est mon jardin Frédéric Boilet e Benoît Peeters

Sai che differenza! 2003

Derek Kirk Kim

Titolo originale *Same Difference*
Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore USA (1974) **Genere** Realistico
Riconoscimenti Premio Eisner e Harvey (2004)

Nancy e Simon sono due ventenni che vivono nella Baia di San Francisco, in California. Sono molto uniti e amici da tempo; entrambi sono di origine coreana, ma si sono integrati perfettamente. La storia segue le vicende quotidiane dei due, finché non decidono di fare una gita a Pacifica, una lontana città di periferia della Bay Area.

Lì si mettono sulle tracce di uno sconosciuto che hanno deciso di seguire solo per divertimento. Nel viaggio i due condividono imprevisti momenti di intimità. Mentre si aiutano a vicenda per scoprire sé stessi per la prima volta, passano entrambi attraverso un'iniziazione all'età adulta alimentata dalla loro forte amicizia e dalla ricerca dell'identità.

Questo racconto coinvolgente, verista e divertente è narrato con delicatezza e sensibilità. Kim, anch'egli americano di origini coreane, inizialmente autoprodusse per il web la raccolta di storie sulla vita dei coreani-americani. Il suo stile di disegno unisce influenze orientali con altre di scuola europea, specie dalla *ligne claire* franco-belga (linea chiara). Il suo approccio narrativo, invece, è ispirato da certo fumetto indipendente americano, su tutti Daniel Clowes o Adrain Tomine.

Meno tormentato e meno caustico di certi esempi della tradizione narrativa coreana, Kim è caratterizzato da una leggerezza e da un'autoironia che danno alla sua opera un timbro del tutto personale. *Sai che differenza!* offre uno sguardo illuminante sul mondo di quei giovani che vivono in periferie anonime e intercambiabili. In Italia si è visto a puntate sulla rivista *Mondo Naif* di Kappa Edizioni. **NF**

Il gatto del rabbino 2003

Joann Sfar

Titolo originale *Le Chat du Rabbin*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1971)
Genere Umorismo

Il gatto del rabbino è uno dei fumetti più colti e più divertenti mai prodotti da un autore dallo straordinario talento. In Francia, dov'è venerato, Joann Sfar ha pubblicato circa un centinaio di volumi, rivolti sia a grandi che a piccini.

La famiglia di Sfar fu costretta a lasciare l'Algeria negli anni Venti. Nel primo volume del *Gatto del rabbino*, l'autore vuole rendere omaggio alle storie della sua infanzia, raccontando l'irruzione della modernità in una famiglia algerina, composta da un padre rabbino, dalla bellissima figlia Zlabya, e da un gatto. Quando il gatto divora il pappagallo di casa, acquista la parola. L'acuta intelligenza del felino mette in difficoltà sia il rabbino che la sua figlia, tanto più quando inizia un percorso che lo porterà ad apprendere la Kabballah e sottoporsi al bar mitzvah. Sfar ricorre alla prospettiva del gatto sia per ironizzare con garbo sull'ipocrisia e la pomposità della comunità ebraica marocchina che per sottolineare l'egoismo del gatto.

Sia il gatto che il rabbino saranno poi messi in crisi dall'arrivo di un rabbino moderno proveniente da Parigi, potenziale pretendente per Zlabya. Il gatto e la matita dell'artista sono quanto mai affascinati da Zlabya, sfuggente calamita di ogni passione presente nel volume. La trasferta parigina dell'intera famigliola porterà a uno scontro tra razionalismo e superstizione, esplorando il pregiudizio, il ruolo della fede nel XX secolo e mostrando tutto quello che potrebbe dire un gatto dopo aver inghiottito un'intera biblioteca di classici ebraici. La narrazione di Sfar è fluida e giocosa, e ricrea un mondo passato con grande intimità, umorismo e sentimento. **AK**

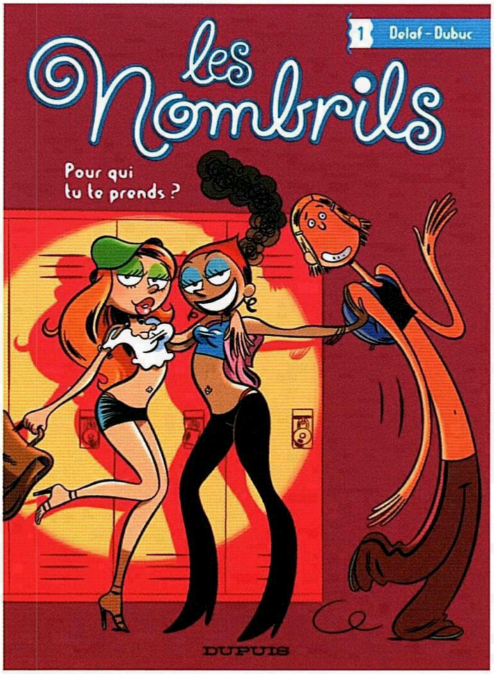
Il gatto e il rabbino si confrontano, nella spassosa critica della modernità firmata da Sfar. ➡


Mon maître s'éveille bouleversé. Il me dit qu'il a fait un cauchemar.
Je lui dis que moi aussi et je lui demande de me raconter son cauchemar.
FLOC! FLOC!
Je lui dis que peut-être nous avons fait le même rêve.
Mais il ne veut pas en parler. Il fait sa prière du matin.
Il me dit qu'il préférait quand je ne parlais pas.
Je lui dis que moi aussi mais qu'on n'y peut rien.

Les Nombrils 2004

"Dubuc e Delaf" "Delaf"

Traduzione titolo in italiano *Gli ombelichi*
Prima edizione Les Artistocrates (Canada)
Autori Maryse Dubuc (Canada, 1977);
Marc Delafontaine (Canada, 1973) **Genere** Umoristico



Letture simili
Il mondo di Amelia Jimmy Gownley
Monsier Jean Dupuy e Berberian
Les Filles Christopher
La teoria dei singles Dupuy e Berberian
Where's it at Sugar Kat? Ian Carney e Woodrow Phoenix

Dopo aver pubblicato sei pagine di *Les Nombrils* sul mensile umoristico del Quebec *Safarir* nel 2004, Maryse Dubuc e il suo compagno, Marc Delafontaine, noto anche come Delaf, si resero conto che avrebbero dovuto guardare oltre il loro paese d'origine per pubblicare la serie in volume. Con loro grande sorpresa l'editore belga Dupuis accettò subito la serie, ospitandola sulla rivista *Spirou* dal maggio 2005. E il successo arrivò presto: alcuni mesi dopo *Les Nombrils* era diventato il fumetto più popolare di tutta *Spirou*, e il primo albo cartonato uscì nel febbraio 2006. Un'altra sorpresa per gli autori fu che l'editore accettò completamente il tono caustico del loro mondo adolescenziale immaginario, senza commenti sulle loro spietate rappresentazioni, anzi: le apprezzò.

Chi sono le protagoniste di *Nombrils*? Il titolo ha un doppio significato: è riferito al modo in cui si vestono le eroine, con t-shirt che mostrano l'ombelico, ma allude anche all'atteggiamento spavaldo, "a pancia in fuori", delle ragazze. Le protagoniste sono tre adolescenti. Jenny (la rossa) e Vicky (la bruna) sono costantemente impegnate ad attirarre l'attenzione dei ragazzi e a manipolarli. La coppia ha come vittima consenziente Karine, una ragazza alta e allampanata vittima delle umiliazioni delle due amiche.

La caratteristica principale della serie sono gag e battute ma, sulla scorta degli *shojo* manga, nelle discussioni adolescenziali si osserva una continua progressione: la psicologia dei personaggi evolve, e i loro contesti scolastici e sociali sono ben descritti, per creare un'ambientazione credibile alla storia. Il fluttuare dei loro amori e delle loro amicizie è dettagliato con realismo. Ogni parola e situazione è sono scelta con attenzione, per creare un'atmosfera coerente e sostanzialmente universale sia dal punto di vista dello spazio che del tempo. Tutti ingredienti fondamentali per il successo della serie. **CM**

Cul de Sac 2004

Richard Thompson

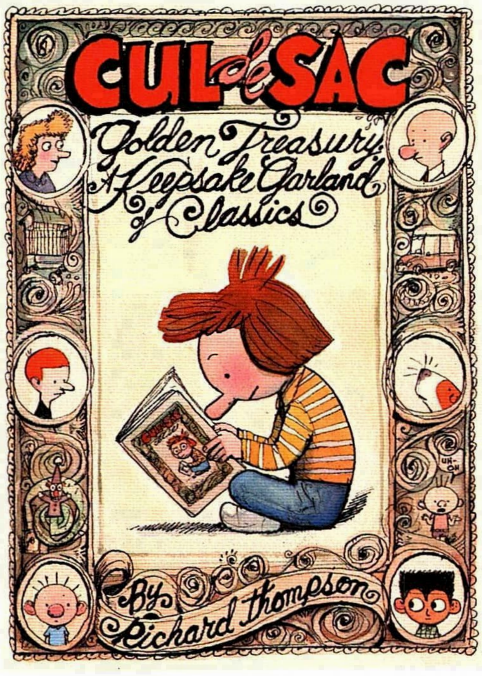
Il mondo di *Cul de Sac* è una comunità di periferia in una regione senza nome degli Stati Uniti. La striscia racconta la vita quotidiana di Alice Otterloop, di quattro anni, del fratello Petey di otto anni, e dei loro genitori. Alice è una piccola bambina prepotente che frequenta l'asilo Blisshaven con un certo numero di amici. Tra questi ci sono Beni, il cui giocattolo preferito è un martello, Marcus, di cui ogni azione viene registrata dalla madre come ricordo per i suoi album di ritagli, e Dill, un ragazzo ingenuo e fantasioso i cui invisibili fratelli maggiori sono sempre occupati a costruire oggetti bizzarri, come una catapulta, nel giardino di famiglia.

Il fratello di Alice, Petey, è il suo opposto, un ragazzo particolare che cerca di essere il più riservato che può, orgoglioso di essere uno dei più schizzinosi del mondo sul cibo, e il cui fumetto preferito, *Little Neuro*, ha come protagonista un personaggio così consapevole di sé che non fa mai nulla. Petey ha una specie di "cast di supporto" tra cui il grande Andre e Ernesto Lacuna, un "futuro cattivo di James Bond" che Petey sospetta sia immaginario.

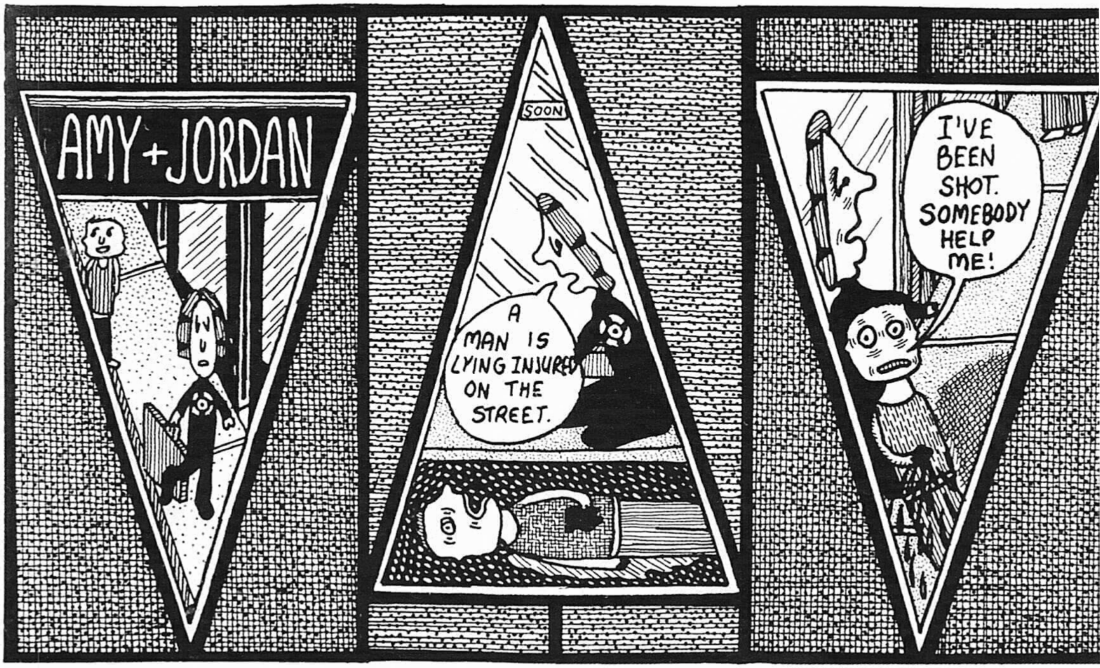
Tra gli altri strani personaggi di rilievo c'è la nonna di Alice e Petey, che tira uova ripiene alle auto che passano, e vive con un cane enorme chiamato Big Shirley. La classe di Alice a scuola ha un criceto, il Signor Danders, con manie di grandezza. E c'è poi il temuto "bambino uh-oh", la cui presenza è considerata da Alice e Dill presagio di sventura.

Il disegnatore Richard Thompson ha sviluppato *Cul de Sac (*tradotta in Italia sulle pagine di *Linus*) nel 2004 come pagina domenicale a colori del *Washington Post* Magazine, e la strip è stata distribuita dalle agenzie di syndication nel 2007. È difficile spiegare esattamente cosa la renda tanto affascinante, ma di certo ha a che fare con una sottile miscela di quotidiano (Thompson ha una conoscenza spaventosamente accurata dei processi mentali dei bimbi di quattro anni) e surreale. **J-PJ**

Prima edizione *The Washington Post Magazine* (USA)
Autore USA (1957)
Genere Umorismo
Adattamento Film d'animazione on-line



Letture simili
Calvin e Hobbes Bill Watterson
Hans en Gritje Fred Julsing
Little Lulu John Stanley
Peanuts Charles Schulz
The Perishers Maurice Dodd e Dennis Collins



Amy & Jordan 2004

Mark Beyer

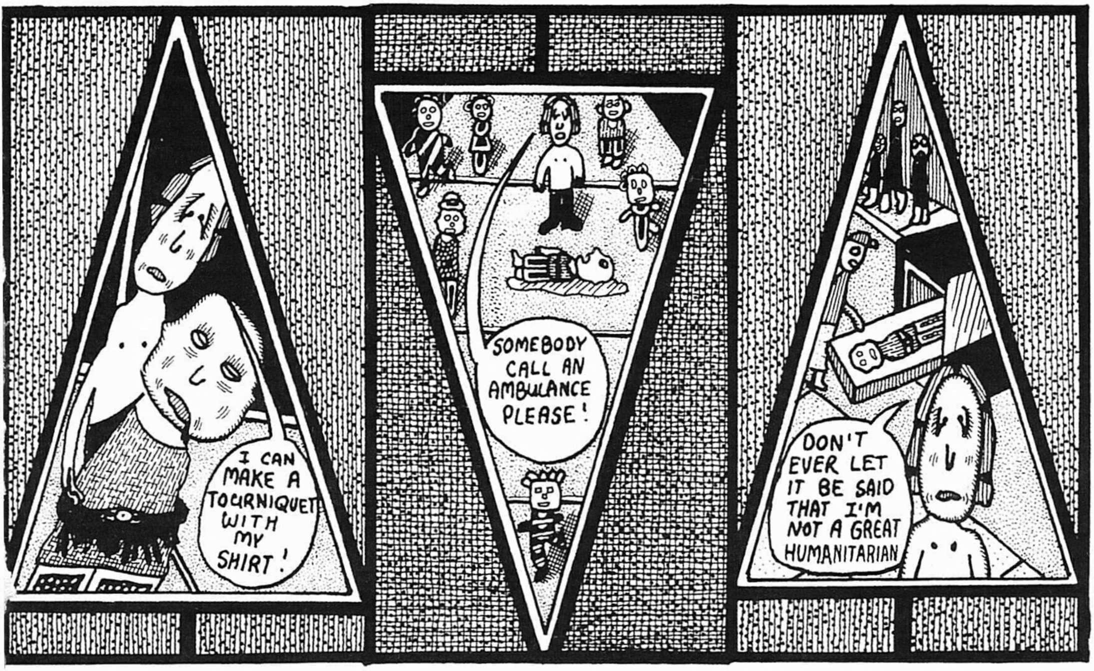
Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autore USA (1950)
Genere Umorismo
Riconoscimenti *TIME* magazine, "Best Comix of 2004"

Con l'eccezione del direttore Art Spiegelman, Mark Beyer è stato il solo autore presente in ogni numero della rivista d'avanguardia *RAW*. Il racconto di due pagine "Dead Things" introdusse la coppia creata da Beyer nel primo numero (1979), cha da allora ha approfondito le loro squallide vite. Il risultato è stata una visione inesorabilmente negativa della vita contemporanea e delle relazioni, raccontate attraverso l'uso dell'astrazione geometrica.

Ciò che colpisce di più in *Amy & Jordan* non è il suo tono di disilluso isolamento, ma le insolite scelte visive che Beyer adotta costantemente. Amy e Jordan sono ambedue disegnati con la testa bidimensionale, soprattutto di profilo. Vivono in un mondo quasi totalmente astratto, e in spazi che vanno dagli umidi grattacieli del centro città agli aperti panorami del sud-ovest americano. La composizione della tavola di Beyer sfida ogni facile descrizione. In genere usa strane forme angolari, e le completa con disegni estranei che non svolgono alcuna funzione narrativa. L'opera crea in chi legge un genuino senso di ansia. In *Amy & Jordan* c'è poca o nessuna coesione narrativa, e le strisce non hanno alcun legame tra loro. Quando Jordan si strappa le braccia in una striscia, nella successiva sono miracolosamente tornate.

In un certo senso *Amy & Jordan* ricordano un po' Vladimir e Estragon di Samuel Beckett: sono sempre in attesa di qualcosa – qualsiasi cosa – che possa accadere nella loro vita. Per altri versi, l'opera si legge come le vivide fantasie da incubo di un bambino, un'idea che è rafforzata dallo stile grafico di Beyer, abilmente progettato e solo apparentemente naïf. **BB**

Le situazioni di *Amy & Jordan* giocano sulle insicurezze del lettore moderno ⬆



Kekkonen 2004

Matti Hagelberg

Prima edizione Otava (Finlandia)
Autore Finlandia (1964)
Genere Satira
Riconoscimenti Premio Puupää hat (1997)

Quando fu presidente della Finlandia tra il 1956 e il 1982, Urho Kekkonen ebbe il controllo dei rapporti finlandesi con l'Unione Sovietica durante la Guerra Fredda. Negli anni Ottanta l'uso irriverente di questa personalità pubblica, come personaggio di questo fumetto avrebbe causato un certo scalpore. Ma nel 2004 il conformismo sociale e culturale che aveva regnato un tempo in Finlandia era ormai quasi del tutto dimenticato, relegato nel passato insieme a Kekkonen, e il libro di Hagelberg ricevette un'ottima accoglienza.

Kekkonen non è una biografia. Il libro mostra le avventure del presidente a fianco di figure mitiche – sia reali che di fantasia – come Elvis Presley, Pinocchio, Gesù, e il suo viaggio nel ventre di una balena, come Giona nella Bibbia. Il Kekkonen di Hagelberg è facilmente riconoscibile, con una passione per la pesca e lo sci, come la sua controparte reale. A metà del libro Kekkonen muore, ma questo non lo ferma affatto.

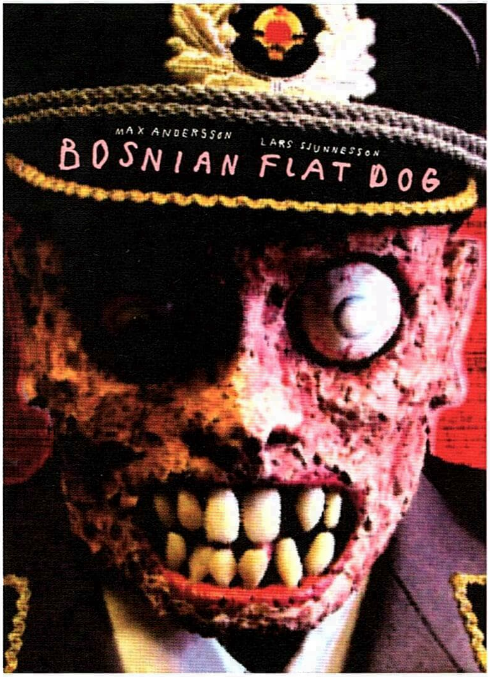
Kekkonen è realizzato con la tecnica dell'incisione, come abituale in Hagelberg; una scelta molto dispendiosa che gli richiese quattro anni di lavorazione per completare oltre 200 pagine. I suoi disegni visivamente impressionanti hanno un acuto valore semiotico, che li rende di semplice lettura. Il libro è stato tradotto anche in francese, svedese e, in parte, in inglese.

L'opera di Hagelberg include tre libri principali. Dopo *Holmenkollen* (2000) *Kekkonen* segnò una svolta verso temi di più esplicita satira politica. *Kekkonen* è molto divertente, ma da allora Hagelberg ha sviluppato una visione molto aspra. **HR**

Bosnian Flat Dog 2004

Max Andersson Lars Sjunnesson

Prima edizione Galago (Svezia)
Autori Andersson (Svezia, 1962); Sjunnesson (Svezia, 1962)
Genere Satira



Letture simili
Black Hole Charles Burns
Death & Candy Max Andersson e Lars Sjunnesson
Ed the Happy Clown Chester Brown
Pixy Max Andersson
Socker-Conny Joakim Pirinen

Max Andersson e Lars Sjunnesson sono due dei più espressivi e caratteristici fumettisti svedesi. Entrambi provengono da quella che è definita "Generazione Galago", che ha come pubblicazione di riferimento l'antologia *Galago*, e sono considerati tra gli autori più conosciuti all'estero.

Max Andersson è stato uno dei primi autori moderni a pubblicare un graphic novel (*Pixy*) negli Stati Uniti. I fumetti di Andersson mostrano un futuro oscuro, kafkiano, dove ogni certezza è ribaltata e ciò che è morto può tornare in vita. Le sue visioni sono disturbanti ma efficaci. Sjunnesson ha raccontato, sin dal 1980, storie strane, poetiche e politiche con protagonisti Åke Jävel e Tjocke-Bo, i suoi personaggi anarchici. Entrambi gli autori

"Ascolta! Voglio che mi disegni una principessa nuda con una pistola laser che uccide tutti gli stronzi."

hanno lavorato a Berlino sin dal 1990. Con *Bosnian Flat Dog* hanno creato qualcosa di totalmente nuovo: un graphic novel scritto e disegnato da entrambi in una collaborazione artistica talmente simbiotica da non essere più distinguibile il lavoro dell'uno da quello dell'altro.

I disegni sono in bianco e nero, e delineano personaggi surreali, estremamente caricaturali. La trama ruota intorno a un viaggio intrapreso dai due autori nei Balcani del post-bombardamenti per visitare un festival di fumetto. La realtà si mescola a fantasie psichedeliche, con livelli di lettura disparati, tanto che alla fine il lettore capisce che il viaggio reale è solo un pretesto per mostrare un'esplorazione della psiche umana, soprattutto quella di chi, come nei Balcani, è stato sconvolto dalla guerra. Il risultato è una lettura bizzarra, tormentosa, divertente, e travolgente, che probabilmente non troverà precedenti tra le vostre letture. **FS**

L'appartamento 2004

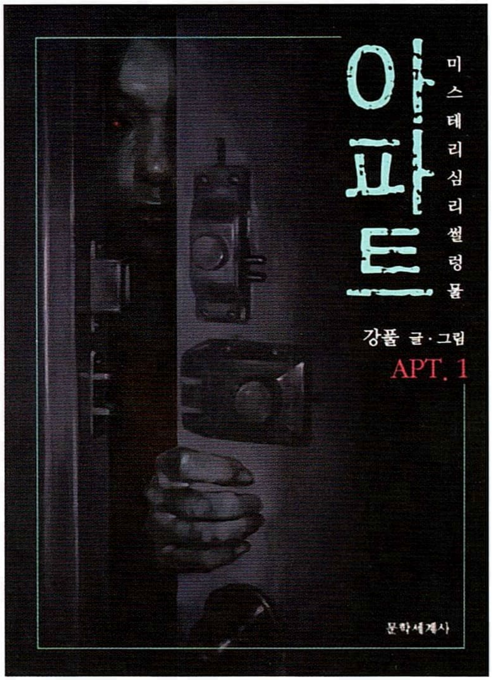
"Kang Full"

Prima edizione Munhaksegyesa (Corea del Sud)
Autore Kang Do-young (Corea del Sud, 1974)
Genere Horror, drammatico
Adattamento Film: *APT* (2006)

Gli appartamenti sono un aspetto essenziale della vita urbana nell'odierna Corea del Sud. La capitale, Seoul, ha una densità di popolazione incredibilmente elevata, e la soluzione di alloggio prevalente consiste in immensi quartieri composti da palazzi tutti uguali che contengono piccoli appartamenti. La gente abita vicinissima a molte altre persone ma difficilmente queste si conoscono davvero tra loro. Ogni abitazione nasconde la propria storia, seppur isolata dal resto delle case. Un'ambientazione perfetta per un horror.

L'appartamento è un racconto del terrore che inizia come *La finestra sul cortile* di Hitchcock, si getta poi nell'horror occulto, e si conclude con un dramma umano sull'idea che le vite delle persone siano tutte fondamentalmente collegate. Ci si chiede come reagirebbe qualcuno se tutte le luci del proprio appartamento si spegnessero nello stesso istante e, nell'edificio opposto alla propria finestra, si vedesse sempre la stessa donna morta. Il vicino della porta di fronte, il fattorino, e gli altri residenti, sembrano tutti essere diversi da come appaiono. E gli altri protagonisti hanno tutti lo stesso reciproco sospetto. In questa efficace storia interagiscono anime dei morti, rancori del passato, conflitti di famiglia, e redenzioni umane, e il finale a sorpresa è garantito. L'autore coreano Kang Full è considerato un maestro della narrazione sin dal 2000. Tutte le sue storie di lungo respiro sono state serializzate online, nella moderna lettura verticale. I critici non sono mai stati clementi sul suo non eccelso stile grafico, ma lui è sempre stato in grado di compensare la carenza con trame notevoli, un'ottima abilità nella creazione del cast di personaggi, e la capacità di evocare profonde emozioni umane. **NK**

"Possiamo far sì che capiscano. Un tempo erano umani come me e te, prima di morire."



Letture simili
26 Years Kang Full
Normal City Kang Kyung-ok
Romance Comics Kang Full
Someone Behind You Kang Kyung-ok
L'idiota Kang Full

Achtung Zelig! 2004

Krystian Rosenberg — Krzysztof Gawronkiewicz

Prima edizione Zin Zin Press (Polonia)
Autori Rosenberg (Polonia, anno di nascita sconosciuto); Gawronkiewicz (Polonia, 1969)
Genere Fantapolitica

Due uomini – un padre e un figlio – vagano in una foresta minacciosa. Sono ebrei e siamo nella Polonia occupata dai nazisti durante la Seconda guerra mondiale. All'apparenza la trama sembrerebbe scontata: i protagonisti incontrano una truppa tedesca e vengono arrestati, per poi essere salvati da un gruppo di partigiani.

Eppure il lettore non ha bisogno di andare troppo sotto la superficie di *Achtung Zelig!* per rendersi conto che non si tratta di un normale racconto di eroismo storico. Il padre sembra l'Alien di Ridley Scott, mentre suo figlio una rana gigante, e i soldati tedeschi che li arrestano indossano un abito da mago e un cappello a punta. Ogni dettaglio del racconto vira al surreale: i tedeschi trasportano camion pieni di prigionieri gatti, i partigiani vengono aiutati da animali selvaggi, e l'operazione di salvataggio rimanda alle istruzioni per un gioco di ruolo. È ovvio che non ci si sta muovendo nel campo della realtà, nonostante il realistico bianco e nero delle illustrazioni.

Che sia un sogno? Questa visione surreale da incubo funge da catarsi per un'identità popolare polacca irrimediabilmente ferita? O forse *Achtung Zelig!* è una storia di guerra vista attraverso gli occhi di un bambino, che col passare del tempo ha sostituito la crudeltà del conflitto reale con immagini bizzarre, senza negare però i ricordi.

Gawronkiewicz e Rosenberg seguono l'esempio del *Maus* di Spiegelman nel tentativo di comprendere uno dei più grandi massacri della storia, riuscendoci in un modo del tutto originale. **MB**

Playback 2004

Raymond Chandler — Ted Benoit, François Ayroles

Prima edizione Editions Denoël (Francia)
Autori Chandler (USA, 1888–1959); Benoit (Francia, 1947); Ayroles (Francia, 1969)
Genere Poliziesco

Elizabeth Kinsolving, dichiarata colpevole di aver ucciso suo marito da una giuria manipolata, è liberata dal giudice ma scappa a Vancouver quando il suo ex suocero giura di vendicarsi. Sotto falso nome, Betty Mayfield, la donna trova alloggio in un albergo e incontra il donnaiolo Larry Mitchell e il ricco playboy Clark Brandon, e cerca di sedurre entrambi. Quando un mattino trova il corpo di Mitchell che giace sul suo balcone, la donna capisce di essere nei guai.

Basato sull'ultima sceneggiatura di Raymond Chandler, ritenuta smarrita fino a metà degli anni Ottanta, questo adattamento non va confuso con il romanzo omonimo di Chandler con protagonista Philip Marlowe: il canovaccio è simile, ma lo sviluppo è sostanzialmente diverso. Risulta parecchio facile immaginarne una versione cinematografica, grazie alle eleganti illustrazioni in bianco e nero che ritraggono uomini con impermeabile e cappello floscio e donne affascinantissime. Ma Elizabeth non è una *femme fatale*, quanto piuttosto una donna indifesa stretta tra l'incudine e il martello, che riesce a sopravvivere solo per miracolo. La trama è impostata sul dialogo e sulla caratterizzazione dei personaggi. Nell'universo di Chandler nessuno è mai del tutto innocente, e l'amore è un sentimento che s'impone a dispetto di ogni logica. *Playback*, in tal senso, sembra provenire direttamente dagli anni d'oro del cinema noir, e non sfigurerebbe accanto a capolavori come *Il Falcone Maltese* o *Il Terzo Uomo*. *Playback* non sarà il capolavoro di Chandler, ma presenta tutte le qualità che ne hanno fatto un narratore di razza. **BD**

We3 2004

Grant Morrison "Frank Quitely"

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Morrison (Gran Bretagna, 1960); Quitely (vero nome: Vincent Deighan, Gran Bretagna, 1968)
Genere Fantascienza

Le ricerche scientifiche dell'aeronautica statunitense permettono di ibridare una serie di soggetti animali con dispositivi tecnologici, tramutando un cane, un gatto e un coniglio in macchine da guerra assassine. Per ragioni politiche gli animali devono essere eliminati, ma la loro addestratrice Roseanne Berry li aiuta a scappare. I tre sono armi letali denominate "Noi3" (Nuovo Organismo Ibrido) e possono difendersi accanitamente, ma sono vulnerabili in mancanza dei loro farmaci speciali. I tre animali cercano disperatamente un luogo che sia la loro "casa", e la storia li segue nel loro tentativo di sopravvivere mentre sono braccati dall'esercito.

Con uno stile grafico fluido, Quitely coglie tutti i dettagli più cruenti e inserisce minuscole vignette in cui zooma per raccontare le azioni simultanee, dando vita a una narrazione dal ritmo concitato. Riesce inoltre a dare agli animali espressioni facciali che suscitano compassione, persino nelle scene più sconvolgenti; la tenerezza delle copertine rivela chiaramente la tragedia dei tre piccoli protagonisti.

La storia è sostenuta principalmente dal suo aspetto visivo, ma l'economia dei testi di Morrison tocca un effetto straziante quando gli animali comunicano tra loro pronunciando poche frasi stentate. Il lettore fatica a dubitare che si tratti di creature vive e perfettamente coscienti. Nonostante le loro capacità linguistiche lascino a desiderare, la comunicazione e il lavoro di squadra rappresentano la loro unica possibilità. La storia di *We3* dimostra ancora il significato di compassione, fedeltà e affetto in un mondo dominato dall'inganno e dalla violenza. **RPC**



Altre opere di Grant Morrison
All Star Superman con Frank Quitely
Animal Man con Charles Truog
Batman and Robin con Frank Quitely
Flex Mentallo con Frank Quitely
The Invisibles con autori vari

Astonishing X-Men 2004

Joss Whedon John Cassaday

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Whedon (USA, 1964); Cassaday (USA, 1971)
Genere Supereroi



Letture simili
Buffy l'ammazzavampiri Joss Whedon
Runaways Brian K. Vaughan e altri
Serenity: Those Left Behind Brett Matthews

Astonishing X-Men è stato il primo progetto del supersmanettone Joss Whedon con la Marvel Comics. Dopo aver raccontato l'eroismo e le difficoltà del lavoro di squadra con *Buffy l'ammazzavampiri* e *Firefly*, Whedon parve perfetto per il cast degli X-Men. All'inizio della storia, la Scuola Xavier per Giovani Dotati accoglie i nuovi studenti, ma il Professor X è assente. A dire il vero mancano anche Tempesta, Jean Grey e una manciata di altri X-Men. Gli eventi nel vasto mondo degli X-Men conducono a un nuovo team composto da Ciclope, Wolverine, Emma Frost, Bestia e Kitty Pryde. Mentre il mondo pare avere quanto mai bisognoso del loro aiuto, Ciclope ed Emma decidono di stupire tutti con la nuova squadra. Nel frattempo, si scopre dell'esistenza di una "cura" per eliminare i geni mutanti negli esseri umani.

I fumetti degli X-Men sono più potenti quando funzionano da allegoria, ovvero quando una cosiddetta "malattia mutante" può essere applicata a qualsiasi settore marginale della società, dagli omosessuali a chi ha a che fare con problemi di salute mentale. Simili temi non sono facili da affrontare, e oltre alle scene d'azione vediamo momenti in cui il riflessivo Bestia combatte con il proprio stress emotivo ed esistenziale. Con i leader de facto come Ciclope e Wolverine relegati a ruoli secondari, tocca alla Bestia e a Kitty Pryde – due personaggi sottovalutati – caricarsi la maggior parte del peso emotivo. Kitty è un'eroina classica alla Whedon: bella, in possesso di un grande potere, e in procinto di scoprire di più sé stessa. Il disegno è lucido e cinematografico, pieno di grandi dettagli (che ben raccontano la capacità di Kitty di passare attraverso oggetti solidi, o le orecchie di Bestia che si drizzano quando beve caffè). La scrittura di Whedon è piena d'azione ed è ritmata allo stesso tempo da un sacco di battute, suo marchio di fabbrica – come la domanda retorica di Wolverine appena scopre le scelte per la nuova squadra: "È una storia di collant?" **SW**

Le scene d'azione in *Astonishing X-Men* sono rappresentate davvero come in un film. ➡



The Ultimates 2004

Mark Millar Bryan Hitch

Traduzione titolo in italiano *Gli estremi*
Prima edizione Marvel Comics (USA) **Autori** Millar (Gran Bretagna, 1969); Hitch (Gran Bretagna, 1966)
Genere Supereroi **Adattamenti** Film (2006)



Letture simili
Supreme Power J. Michael Straczynski e Gary Frank
Batman: Il Ritorno del Cavaliere Oscuro Frank Miller
Watchmen Alan Moore e Dave Gibbons

The Ultimates contribuì a lanciare l'universo Ultimate della Marvel, un nuovo corso dedicato alla reinvenzione dei loro personaggi più popolari, resi con un approccio più contemporaneo, adulto e cinematografico.

Rivisitazione dei classici Vendicatori, gli Ultimates sono un team assemblato dall'agenzia governativa S.H.I.E.L.D. sotto la supervisione di Nick Fury (un vero duro, somigliante in questo universo a Samuel L. Jackson,). Il team è formato da Steve Rogers/Capitan America, il redivivo supersoldato patriota; Tony Stark/Iron Man, miliardario bevitore di cocktail e playboy; Hank Pym/Giant Man e Janet Pym/Wasp, coppia di scienziati e/o supereroi; Bruce Banner/Hulk, nevrotico e geloso topo da laboratorio; e Thor, ecologista e matto da legare/dio del tuono.

La sottotrama principale ruota intorno alla presenza sulla Terra di alieni mutaforma, noti come Chitauri, che aiutarono il regime nazista durante la Seconda guerra mondiale e che ancora una volta cercano di conquistare il mondo. Nonostante la premessa manchi di originalità, con i buoni e i cattivi dipinti a tutto tondo e senza sfumature, il trattamento rende la lettura eccitante e piacevole. I disegni di Hitch sono freschi, chiari, realistici e dinamici, mentre i testi di Millar portano un salutare grado di cinismo e di oscurità all'altrimenti scontata interazione tra i personaggi.

Come intrattenimento, *The Ultimates* funziona meglio per quei lettori che hanno una certa familiarità coi personaggi della Marvel, essendone questa una chiassosa rivisitazione.

Una vera e propria festa per gli occhi condita con azione e battute taglienti, *The Ultimates* affronta anche temi come la violenza domestica, l'ubriachezza, le missioni segrete, la politica estera degli Stati Uniti, la fiducia tradita e l'amore non corrisposto, trattati in modo a volte serio e spesso spassoso. **PM**

Ex Machina 2004

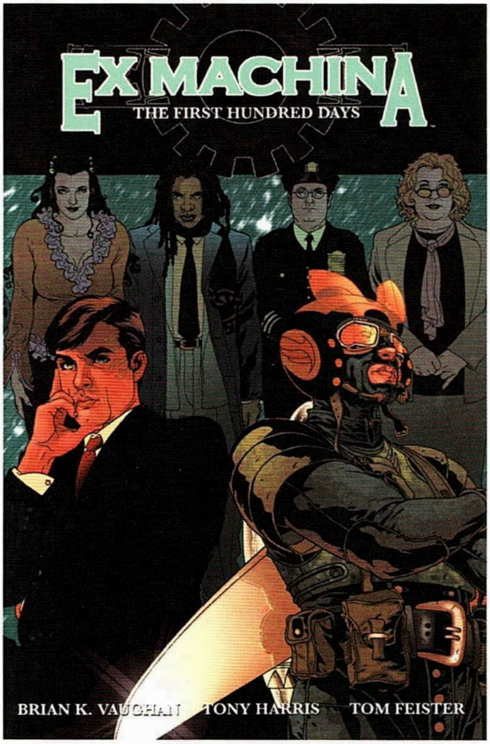
Brian K. Vaughan Tony Harris

Mescolare *The West Wing* con i supereroi difficilmente potrebbe sembrare un'idea vincente, tanto più se associata a un titolo latino che allude al gergo dell'antica tragedia greca. Eppure non c'è titolo più appropriato per riassumere un intervento di un supereroe come *deus ex machina*, che nel teatro greco si riferisce alle costruzioni teatrali da cui venivano calati gli attori che interpretavano gli Dei, discesi sul palco dal cielo.

La serie gioca abilmente con due linee narrative simultanee, a diversi anni di distanza. Nel 1999 l'ingegnere civile Mitchell Hundreds esamina un dispositivo luminescente che gli permette di ascoltare e parlare con le macchine. A un suo comando le luci si spengono, le pistole s'inceppano, i telefoni smettono di squillare. Poi, una stentata carriera da supereroe lo vede coinvolto in un difficile intervento durante i fatti dell'11 settembre, e Hundreds ne capitalizza il consenso in una campagna di successo per diventare sindaco di New York. I flashback sulla sua precedente carriera si dispiegano di pari passo con le questioni che lo occupano in qualità di sindaco, lasciando che la struttura narrativa non stacchi mai da Hundreds e dalle persone intorno a lui.

Ispirato al maestro Norman Rockwell, l'approccio estremamente puntiglioso di Tony Harris ai disegni ha comportato: uno studio dei personaggi per l'intera serie, fotografie di attori e modelli per ogni singola tavola, e un bel lavoro sui dettagli. I risultati sono a volte statici ma, più spesso, offrono una gamma di emozioni rara in fumetti tanto basati sui dialoghi. Inoltre, questa tecnica ha garantito una forte coerenza grafica dall'inizio alla fine. Come per altri lavori importanti di Brian K. Vaughan (tra cui *Y: l'ultimo uomo*), anche *Ex Machina*, tradotto in Italia da Magic Press, è stato concepito come serie finita. Anche se il concept stimola il dibattito sulle questioni politiche, la storia non diventa mai un pulpito da cui lanciare opinioni forzate. **FP**

Prima edizione WildStorm / DC Comics (USA)
Autori Vaughan (USA, 1976); Harris (USA, 1969)
Genere Drammatico, supereroi



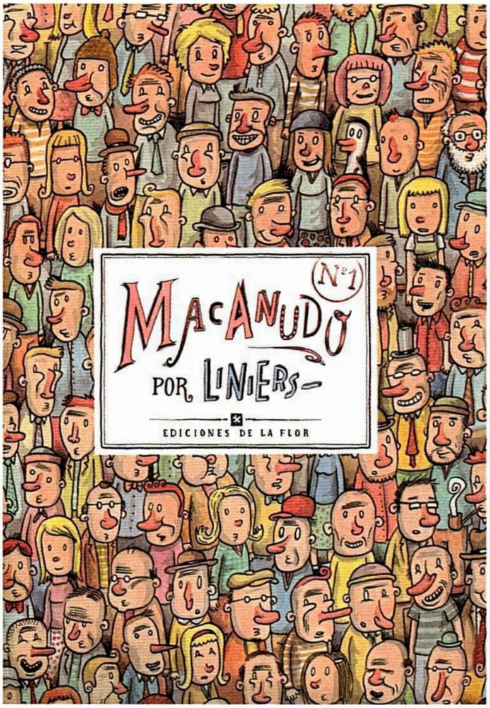
Letture simili

L'orgoglio di Bagdad Brian K. Vaughan e Niko Henrichon
Runaways Brian K. Vaughan, Adrian Alphona e altri
The Hood Brian K. Vaughan e Kyle Hotz

Macanudo 2004

Ricardo Siri Liniers

Prima edizione Ediciones de La Flor (Argentina)
Autore Argentina (1973)
Genere Umorismo
Influenzato da Francisco Solano López



"Mi concentro sulle piccole cose. Ho l'arbitraria impressione che ciò che è piccolo sia buono, e ciò che è grande, cattivo." **Ricardo Siri Liniers**

Nel 2002 la striscia giornaliera argentina *Bonjour!* aveva già mostrato Ricardo Siri Liniers come un autore astuto, un "demone mascherato". Ciò che questa maschera nascondeva era il suo uso della cultura pop innovativo, neutro e dall'astuzia demoniaca – alchemica si potrebbe dire – oltre a fonti e peculiarità argentine. Fu una piccola bomba, un Elvis che scosse il fumetto argentino con la striscia *Macanudo*. Ma Liniers è stato una bomba buona, stranamente positiva e benefica.

Il suo approccio emozionante ma anche selvaggio è sia estremamente sincero che innovativamente tenero. La serie ospita alcuni personaggi ricorrenti, e Liniers non contraddice mai la sua formula secondo cui "tutto può succedere", una carta vincente per conquistare anche numerosi lettori non avvezzi alle varie sfaccettature del linguaggio del fumetto.

Un gatto di nome Fellini, un robot sentimentale, storie autobiografiche, commenti arguti ispirati a fatti di attualità, pinguini antropomorfi, folletti: tutto ciò che anima *Macanudo* e tutti i suoi riferimenti è libero e schietto. Anche se lo stile si distingue per il caratteristico acquarello e il tratto surreale ma essenziale, alla fine l'autore dà di sé l'immagine di un artigiano che crea piccoli mondi dentro a una bottiglia, aggiungendo buone dosi di amore e nostalgia. Liniers non chiude con battute a effetto; a volte tralascia addirittura i risvolti più divertenti, affidandosi spesso con fiducia al medium stesso del fumetto, al lettore e alla propria opera.

Con i suoi deliri contro il mondo moderno (o almeno contro ciò che questo ha di stupido), *Macanudo* funge da rifugio – dolce ma selvatico, malinconico ma allegro, personale ma universale. È un capolavoro dotato del candore proprio dell'opera di un bambino – un bambino con la totale padronanza del medium fumetto. Una delle cose da salvare se arrivasse una vera bomba atomica. **JMD**

Pollo alle prugne 2004

Marjane Satrapi

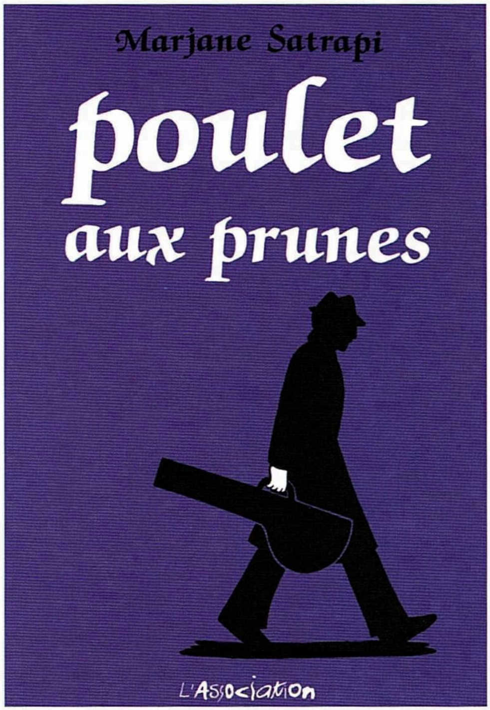
Teheran, 1958: Nasser Alì, musicista e suonatore di tar (un liuto persiano dal manico lungo), non riesce a superare la perdita del suo unico strumento, distrutto dalla moglie durante un violento litigio. Dopo aver cercato di abituarsi a un nuovo tar, il disperato musicista decide di aspettare a letto la morte. Otto giorni dopo sarà sepolto accanto alla madre in un cimitero a nord della capitale.

Questo spunto semplice, ispirato all'autentica vicenda di uno zio della Satrapi, funge solo da cornice a *Pollo alle prugne*. Il vero soggetto del volume sono gli otto giorni in cui Nasser Al attende l'arrivo di Azrael, l'angelo della morte. Otto giorni di riflessioni, flashback, ricordi, sogni, miti e inattese digressioni che la Satrapi si diverte a narrare con enorme piacere.

Ben lungi dall'essere l'opera lugubre che il soggetto potrebbe suggerire, *Pollo alle prugne* è in realtà una piacevole, quasi divertente ricostruzione dell'Iran anni Cinquanta. Attraverso alcuni salti temporali, l'autrice riesce anche a evocare il suo legame di sangue con il protagonista. La storia accenna anche a svariati eventi politici del periodo, ma il vero tema, un po' come accade in *Persepolis*, è la famiglia. La famiglia è infatti il cuore dell'immaginazione dell'autrice, e costituisce il tessuto fondamentale della storia.

È chiarissimo il manifesto piacere che trae la Satrapi nell'esplorare le complesse ramificazioni dell'albero genealogico di un gruppo definito di parenti, preso chiaramente a rappresentanza di tutte le famiglie iraniane. Nel farlo, infonde nella vicenda tutta quella discreta ironia e quel realismo che sono sempre stati il suo marchio di fabbrica. Dopo il successo internazionale di *Persepolis*, l'autrice era determinata a dimostrare di poter scrivere qualcosa di diverso delle sue esperienze formative nell'Iran della sua infanzia. E possiamo dirlo: ci è riuscita. **NF**

Titolo originale *Poulet aux prunes*
Prima edizione L' Association (Francia)
Autore Iran (1969) **Genere** Drammatico
Adattamento Film (2011)



"Il tratto potente e ingannevolmente semplice della Satrapi si sposa a meraviglia con una prosa precisa quanto flessibile." **The New Yorker**

Dokebi Bride 2004

Marley

Prima edizione Seju (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1972)
Genere Fantastico, romantico
Influenzato da *xxxHolic*

Nel fumetto il genere dell'occulto coinvolge spesso personaggi come esorcisti o sciamani. Mentre gli esorcisti scacciano fantasmi e demoni, con essi gli sciamani comunicano. Le storie con protagonisti i secondi tendono quindi a essere meno emozionanti in termini di azione, ma vantano ben altre possibilità quando toccano il tema della coesistenza.

Dokebi Bride di Marley è una storia di formazione con protagonista la liceale Sunbi, che ha ereditato potenti poteri sciamanici dalla famiglia di sua madre. Sentendosi più vittima di una maledizione che baciata dalla fortuna, è cresciuta emarginata dai compagni di scuola e presa di mira dagli spiriti che vorrebbero possederla. Quando la nonna muore, Sunbi è costretta a trasferirsi dal suo villaggio di pescatori e ad andare dal padre in città. Col passare del tempo, scopre la verità su sua madre e il vero valore dei suoi poteri, arrivando ad arruolare demoni locali perché collaborino con lei per aiutare vivi e morti, umani e demoni. Sunbi vuole seguire un percorso diverso dalla nonna che dedicò la propria vita agli spiriti, e dalla madre che non accettò il suo dono e perse la testa.

Dokebi Bride riesce a unire il mondo del folklore coreano con la vita nelle città moderne. Lo stile di disegno incorpora sia elementi del fumetto mainstream che della tradizione iconografica della pittura coreana. L'autrice spiega che gli esseri dell'altro mondo non sono né buoni né cattivi, ma agiscono secondo logiche diverse dalle nostre. Mentre nei primi anni Duemila il genere *shojo* guardava alla commedia, *Dokebi Bride* servì a ricordarne le radici: la grande profondità emotiva. **NK**

Flower 2004

Park Kun-woong

Prima edizione Sai Comics (Corea del Sud)
Autore Corea del Sud (1972)
Genere Realistico
Influenza su *Il ponte di No Gum Ri*

Nel buio di una cella, stremato dai maltrattamenti, un vecchio prigioniero vive immerso nei ricordi. Memorie dolorose, poiché anche la sua infanzia era stata segnata dalla sofferenza – la sofferenza dell'intero popolo coreano, per decenni costretto a sopportare le quotidiane umiliazioni perpetrate durante l'occupazione giapponese.

Il migliaio di pagine di *Flower* risente dell'eco delle prime pagine, un lungo flashback in cui il prigioniero, Jaeng-tcho, evoca i numerosi fantasmi che popolano i suoi ricordi, ma che perseguitano anche la storia della Corea. Viaggiamo quindi attraverso un immaginario di sconvolgente bellezza per scoprire la crudele e violenta occupazione giapponese e il suo tentativo di sradicare la lingua madre, seguito dalla tragedia della guerra civile.

Jaeng-tcho, sopravvissuto miracolosamente a un campo di lavoro in Manciuria, è di nuovo vittima di violenze, stavolta per mano dei conquistatori americani e dei loro alleati coreani, i difensori del "mondo libero". È costretto a imparare a combattere e uccidere i suoi stessi fratelli in un parossismo di assurda violenza.

La trilogia di *Flower* – il cui primo volume è interamente muto – appare come uno sconvolgente sguardo sulla psicologia della Corea contemporanea, segnata da immani orrori e tragedie. Il titolo fu scelto da Park Kun-woong per sollevare la poetica domanda su quanti fiori di amore e amicizia restino dopo il devastante passaggio della Storia. Profondamente commovente, quest'opera monumentale ha anche notevoli meriti dal punto di vista grafico, con la potenza di tavole marcate da un tratto denso e viscerale quanto la storia che racconta. **NF**

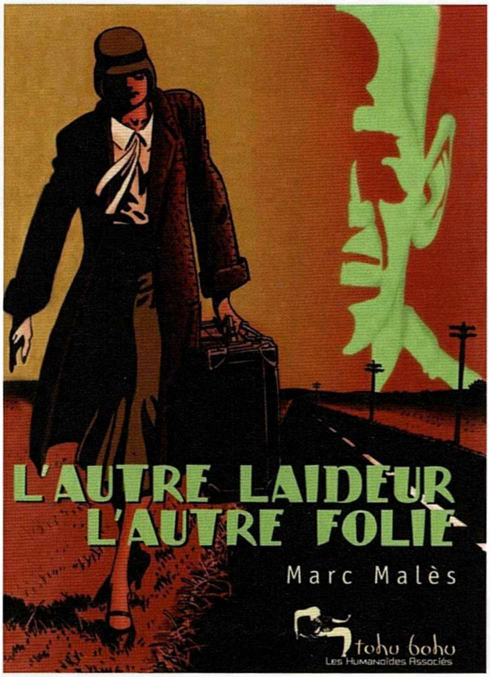
I fiori rappresentano la fragilità umana nel racconto storico di Park Kun-woong. ➡



L'autre laideur, l'autre folie 2004

Marc Malès

Traduzione titolo in italiano *L'altro orrore, l'altra follia*
Prima edizione Les Humanoïdes Associés (Francia)
Autore Francia (1954)
Genere Drammatico



Altre opere di Marc Malès
Mille Visages con Philippe Thirault
Katharine Cornwell Marc Malès
De Silence et de Sang con François Corteggiani
I ribelli con Jean Dufaux
Sous son regard con Marc Malès

Tema di questa lodata opera di Marc Malès è la prostrazione emotiva. Negli Stati Uniti della Grande Depressione, il presentatore radiofonico Lloyd Goodman ha l'intero paese ai suoi piedi, essendo la sola voce di speranza, il solo sollievo in quel momento di difficoltà. La sua voce baritonale seduce milioni di persone a cavallo delle onde radio, mentre i cartelloni pubblicitari che rivelano la sua atletica figura lo rendono ancor più affascinante. Peccato che tutto ciò sia una montatura. La voce di Goodman è autentica, naturalmente, ma lui è in realtà è bruttissimo, e tutte le attività di promozione in pubblico sono affidate a una controfigura.

Helen può invece vantare il bell'aspetto che Goodman finge di avere, ma è mentalmente segnata dalla recente morte della sorella gemella, con cui continua però a parlare per mezzo di specchi e altre superfici riflettenti. Cercando di lasciarsi alle spalle la tragedia, spostandosi senza meta in treno e in autostop, un giorno raggiunge la dimora in cui Goodman si è isolato per sfuggire a quella falsa esistenza con cui non riesce più a convivere. Il taciturno Goodman le offre una stanza, senza secondi fini, e i due inizieranno una vicendevole opera di sostegno che gioverà all'autostima di entrambi. La storia comprende situazioni ambientate una cinquantina d'anni dopo, così da illustrarci che, sebbene si possa fare molto, alcune ferite della psiche non rimarginano mai del tutto, con conseguenze anche per le generazioni future.

Dopo vent'anni trascorsi su soggetti altrui, spesso ambientati negli Stati Uniti, questa cruda descrizione di traumi psicologici è stata il primo progetto del tutto autonomo di Malès. Il senso di rottura e di isolamento è stato accentuato rinunciando al colore per rifugiarsi in un netto mondo in bianco e nero. Malès non propone una lettura facile, o un finale rasserenante, bensì un commovente dramma che riafferma qualità umane che inevitabilmente elevano alcuni soggetti al di sopra degli altri. **FP**

Appunti per una storia di guerra 2004

"Gipi"

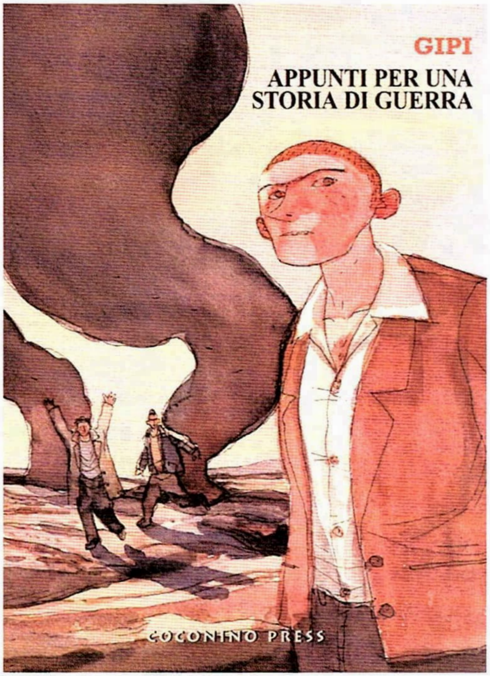
Da qualche parte nell'Europa occidentale dei nostri giorni, tre ragazzi appena usciti dall'adolescenza – Christian, il narratore, Giuliano e Stefano (detto "il killerino") – stanno sempre insieme, e cercano di sopravvivere a una guerra. Nessuno è davvero pronto alla guerra, ma tutti impareranno presto. Nel mondo pericoloso e incerto in cui vivono ora, è difficile distinguere fra soldati, mercenari o mafiosi. Dietro l'angolo si nascondono pericoli di ogni genere, e una serie di episodi esilaranti e traumatici formerà i ragazzi, rapidamente, a una nuova mentalità fatta di completa amoralità. In pochi mesi, ogni traccia della loro innocenza infantile sparirà, lasciando il posto a veri e propri cani da guerra.

Non è dato sapere esattamente quali conflitti moderni abbiano ispirato *Appunti per una storia di guerra* (quello nella ex Jugoslavia, forse), ma non è questo il punto. Ciò che colpisce nel racconto di Gipi è la rappresentazione del processo attraverso il quale, in situazioni di crisi e tensione permanente, cadono tutti i tabù morali – soprattutto nei giovani, ingenui e tentati dal potere che può offrire loro l'esercizio della forza bruta.

Lo sguardo di Gipi è schietto e crudo, ma non amaro, anche se non offre troppi elementi di speranza o ottimismo. Il disegnatore si approccia alla storia con il giusto distacco, descrivendo con fredda logica la metamorfosi psicologica dei personaggi, e tratteggiando il loro violento apprendistato alla condizione adulta. Tuttavia, qua e là emergono tocchi di malcelata ammirazione per il modo in cui i giovani formano amicizie leali, e un certo rimpianto per la loro innocenza perduta.

Graficamente, Gipi si dimostra un illustratore straordinariamente creativo. Fa uso di una vasta gamma di tecniche, e adatta i suoi pennelli alle variazioni nella storia: uno stile di disegno dominato da acquarelli nei panorami o nelle scene d'interni; una rappresentazione quasi infantile delle scene oniriche; e così via. **NF**

Prima edizione Coconino Press (Italia)
Autore Gianni Pacinotti (Italia, 1963)
Genere Realismo, guerra
Riconoscimenti Migliore opera, festival di Angoulême (2006)



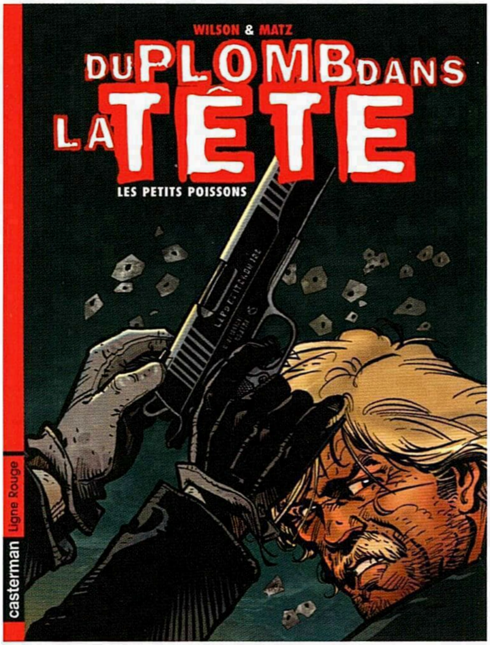
Letture simili

Questa è la stanza Gipi
Oggetti smarriti Shaun Tan
La Mia Vita Disegnata Male Gipi
Piccole storie di periferia Shaun Tan
Gli Innocenti Gipi

Jimmy Bobo 2004

"Matz" Colin Wilson

Titolo originale *Du Plomb dans la tête*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Alexis Nolent (Francia, 1967); Wilson (Nuova Zelanda, 1949) **Genere** Noir



Letture simili
Cyclops Matz e Luc Jacamon
Nuit de fureur Matz e Miles Hyman
(Adattamento di un romanzo di Jim Thompson del 1953)
Shandy Matz e Dominique Bertail
Il killer Matz e Luc Jacamon

Inviati a New York per realizzare un omicidio su commissione, due fanfaroni killer professionisti, Louis e Jimmy, si trovano presto coinvolti nelle conseguenze inaspettate della loro missione. L'uomo che hanno ucciso, dopo averlo sorpreso in compagnia di una prostituta minorenne, è un noto senatore. Braccati da due poliziotti determinati, inseguiti dalla stampa, e abbandonati dai mandanti dell'omicidio, gli assassini diventano essi stessi i bersagli principali.

Una serie di morti violente si conclude con l'assassinio di Louis. Jimmy è quindi obbligato a unire le forze con Carlisle, uno dei poliziotti che lo perseguitano. Ma Carlisle stesso è sotto sorveglianza dell'FBI e minacciato a morte. Le ramificazioni dell'omicidio del senatore sembrano interferire con gli interessi di alcune persone molto potenti. Prendendo l'iniziativa, questa curiosa squadra di killer e poliziotto decidono di sbarazzarsi di coloro che gli stanno addosso e puntare al vertice.

Utilizzando tutti i temi classici e i trucchi del thriller moderno, *Jimmy Bobo* (tradotto anche col titolo *Storia color piombo* su *Skorpio*) è una brillante opera stilistica, principalmente grazie alla profondità e al sapore dei suoi personaggi principali. I lettori potranno apprezzare le sfumature psicanalitiche dell'assassino quando non esita a buttare via 2000 dollari in "scarpe da pappone" pur ammettendo di aver fatto sesso per la prima volta piuttosto tardi nella sua vita; risulta anche apprezzabile il profilo psicologico inaspettatamente raffinato di Jimmy, l'assassino affascinato dall'attrice Kim Basinger. L'umorismo diffuso della trilogia, così come il ritmo e l'azione, deve molto al talento di Matz, sfacciato e truculento scrittore di dialoghi. Con i loro contrasti forti, i disegni realistici e insolitamente vigorosi di Colin Wilson forniscono un perfetto contrappeso. Umorismo nero, eventi rimossi, e grande energia si aggiungono a una storia avvincente che non molla il lettore fino all'ultima tagliente risposta. **NF**

Olaf G. 2004

Lars Fiske e Steffen Kverneland

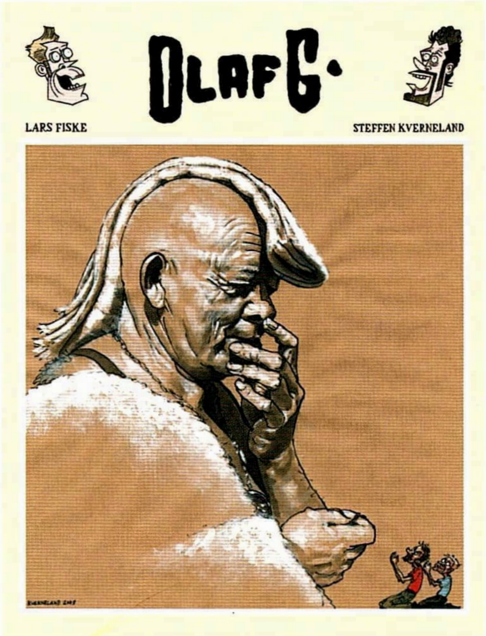
Olaf G. è un raffinato graphic novel di Lars Fiske e Steffen Kverneland che narra il viaggio dei due autori in Baviera, intrapreso per studiare la figura del famigerato illustratore e fumettista Olaf Gulbransson (1873-1958), che dà il titolo all'opera. L'opera funge anche da biografia retrospettiva e da breve compendio artistico sulla storia di un autore che non ha mai preso le distanze dal regime nazista: un aspetto mai dimenticato o perdonato nella Norvegia del dopoguerra, e che motiva il suo trasferimento in Baviera.

Il libro è una singolare collaborazione tra due artisti di talento dotati di due stile particolarmente personali. Fiske vanta un elegante stile simil-cubista, mentre Kverneland ha sviluppato uno splendido stile cartoonesco che prende le mosse dal realismo fotografico. I due uniscono i loro diversi approcci a fotografie di Olaf G., con esempi sia delle sue opere che di quelle di altri artisti. Il risultato è un favoloso mix grafico, difficile da trovare altrove.

Olaf G. inizia con i due artisti in visita a una mostra di lavori di Olaf G. per la rivista tedesca satirica *Simplicissimus*. Si ritrovano in disaccordo con l'impostazione della mostra e decidono di fare un viaggio in Germania per vedere l'opera di Olaf G. con i loro occhi: Da qui nasce l'idea di creare un grosso volume illustrato, e la storia prende il via. Fiske e Kverneland, spesso intossicati dai prodotti dei birrifici del posto, raccontano aneddoti sulla loro permanenza in Baviera e sulla vita dell'artista, mentre riflettono e analizzano il caso con serietà e autoironia. Il risultato è un cocktail complesso e piuttosto forte.

Olaf G. può essere considerato il miglior graphic novel norvegese, e tra i migliori libri norvegesi del 2004. Senza dubbio è una illuminante, divertente e accessibile combinazione fra ritratto di artista, giornalismo sgangherato e diario di viaggio, colorito e vasto anche più della vita di Olaf G. stesso. **TAH**

Prima edizione No Comprendo Press (Norvegia)
Autori Fiske (Norvegia, 1966); Kverneland (Norvegia, 1963)
Genere Biografia



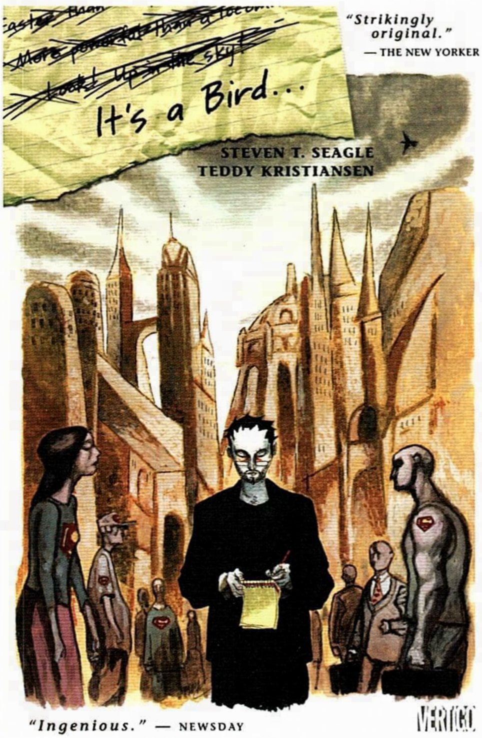
Altre opere di Steffen Kverneland

Canon (*Kanon*) con Lars Fishing
Kanon, II Episke amputasjoner (Canon, amputazioni epiche) con Lars Fishing
Slyngel Storytellers (Narratori monelli) con Jan Erik Vold

È un aereo... 2004

Steven T. Seagle — Teddy Kristiansen

Titolo originale *It's a Bird...*
Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Seagle (USA, 1965); Kristiansen (Danimarca, 1964)
Genere Autobiografia, supereroi



Letture simili
Pillole Blu Frederik Peeters
Our Cancer Year Harvey Pekar e Joyce Brabner
Stitches. Ventinove punti David Small

È un aereo... è un ispirato racconto semiautobiografico sulla famiglia di Steven T. Seagle. Seagle ha un alter ego, Steve Superman, che egli associa alla morte di sua nonna a causa della Malattia di Huntington, quando era ancora molto giovane. Quando l'editore gli commissiona una storia su Superman, ciò fa riemergere l'ansia repressa per un segreto di famiglia che nessuno vuole affrontare. La malattia di Huntington è ereditaria, perciò ogni membro della famiglia potrebbe trovarsi di fronte a un inevitabile declino fisico e psicologico. "Per poter scrivere di Superman, devo poter credere che egli possa vivere nel nostro mondo, ma *non può*", prova a spiegare l'autore. Dibattendo sull'improbabile mito del superuomo, Steve cerca di arrivare a patti con la propria rabbia.

> *"Per poter scrivere di Superman, devo poter credere che egli possa vivere nel nostro mondo, ma non può"*

Steve e Superman beneficiano di discussioni in cui Steve sfida l'iconico eroe DC, scopre il suo lato più umano e lo avvicina alla fragilità delle persone comuni. L'artista Teddy Kristiansen, che ha vinto un Eisner Award nel 2005 per questo lavoro, cambia il suo modo di disegnare da scena a scena, dalla vita personale di Steve ai molti episodi frammentati di Superman. Le sue linee delicate e i colori pallidi esprimono la sofferenza dell'autore mentre si preoccupa della trasmissione della malattia ai suoi futuri bambini. I colori primari vengono utilizzati per discutere il simbolismo del costume di Superman, mentre i toni color terra accompagnano le sue esperienze a Smallville. *È un aereo...* esplora il significato culturale di un'icona del mondo del fumetto. Artisticamente bellissimo e magistralmente raccontato, la sua combinazione di supereroi e malattie incurabili potrebbe sembrare azzardata, ma funziona magnificamente. **RPC**

Me & The Devil Blues 2004

Akira Hiramoto

Akira Hiramoto descrive in questo fumetto la storia di Robert Johnson, virtuoso della chitarra blues che decide di vendere la propria anima al diavolo, e intreccia una disturbante trama intorno ai pochi fatti che è dato conoscere sulla vita del musicista.

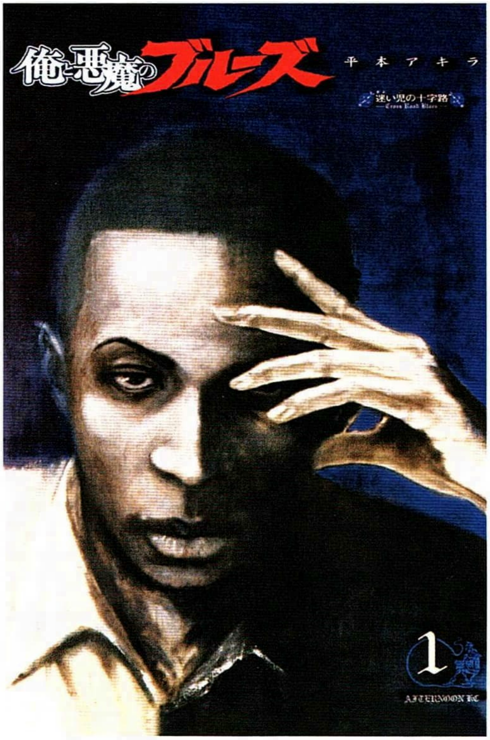
Il primo volume si apre con strazianti illustrazioni a colori che mostrano Johnson (nella storia chiamato R.J.) sull'incrocio dove ha stipulato il suo patto, per poi tornare al bianco e nero e raccontare i mesi antecedenti al fatto. Nel fumetto, in genere, è difficile rendere le emozioni che può suscitare la musica. Eppure, quando R.J. e gli altri suonano nel bar locale, il disegno di Hiramoto si fa incredibilmente cinematografico: con le sue linee nette e frenetiche riesce a trascinare il lettore nella performance,

"Quello che facciamo noi bluesmen è prendere il blues che tutti hanno dentro e portarlo allo scoperto."

grazie a immagini ampie e ricche di dettagli. In oltre mille pagine il disegno non perde mai di qualità, ma le prime illustrazioni sono particolarmente cariche di pathos.

Una volta che R.J. ha sviluppato il suo talento, Hiramoto passa a esplorare l'America rurale degli anni Trenta. Per molte pagine R.J. resta assente, e l'attenzione si sposta sul giovane Clyde Barrow, il fuorilegge della storia di Bonnie e Clyde. In circostanze diverse, finiscono entrambi in una città che aderisce al proibizionismo, ma in cui la gente si diverte a linciare il prossimo – precisamente ciò che hanno in mente per R.J. Hiramoto – mette visibilmente in contrasto l'inferno che attende R.J. con la vendita della sua anima, e la dura vita vissuta dai neri nell'America dell'epoca. Mette inoltre in contrasto Barrow, un uomo dal chiaro futuro criminale, con quella che all'epoca era considerata gente per bene. Un insieme di consapevolezze sgradevoli, in un'altrettanto inquietante lettura. **FP**

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autori Giappone (anno di nascita sconosciuto)
Genere Biografia, drammatico
Riconoscimenti Premio Glyph miglior fumetto (2009)

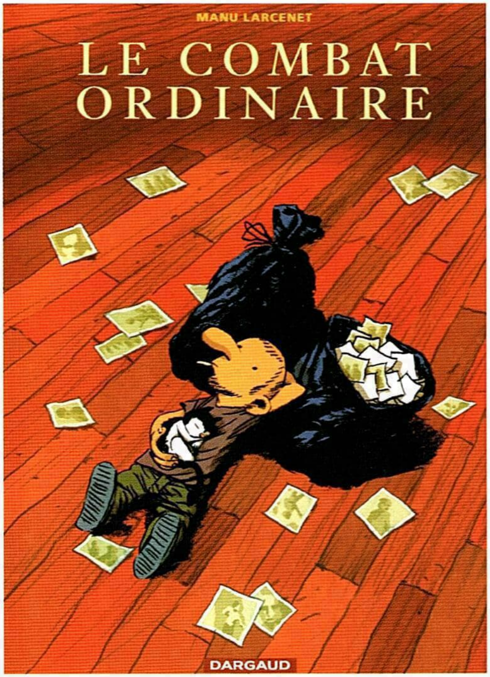


Letture simili
Bluesman Rob Vollmar e Pablo G. Callejo
Re in incognito James Vance e Dan Burr
Nostalgia Robert Crumb

Lo scontro quotidiano 2004

Manu Larcenet

Titolo originale *Le combat ordinaire*
Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1969)
Genere Drammatico



Letture simili
L'artiste de la famiille Manu Larcenet
Grasse Cocasse Manu Larcenet
Dallas Cowboy Manu Larcenet
L'autoroute du soleil Baru
Presque Manu Larcenet

Come suggerisce il titolo, il tema di Larcenet sono le battaglie sostenute quotidianamente dal suo protagonista, Marco, ex fotografo di guerra e figlio dell'ex operaio di un cantiere navale. Nel corso di quattro volumi, Marco dovrà gestire il declino e la morte di un padre che non è mai riuscito a conoscere in maniera approfondita, nonché le proprie difficoltà nel farsi carico delle responsabilità e in particolare del proprio ruolo paterno.

I giorni e le notti insonni del protagonista sono raccontate con un tratto caricaturale che si scompone in tratti e macchie quando lo stato d'ansia si aggrava. Gli sbalzi e i cambiamenti d'umore sono resi con le diverse sfumature cromatiche degli sfondi. Ogni tanto s'incontra qualche tavola monocromatica, con immagini più realistiche che dovrebbero rappresentare delle fotografie, accompagnate da una voce narrante in prima persona che ci presenta le riflessioni di Marco sulla paura, la perdita e il ruolo dell'arte.

La forza de *Lo scontro quotidiano* riposa sulla contestualizzazione di una vicenda personale coinvolgente e credibile, inserita in una cornice politica più ampia. L'incomprensione che marca il rapporto tra Marco e suo padre non può essere legata ai trascorsi di quest'ultimo nell'esercito francese durante la Guerra d'Algeria. L'idea di Marco di realizzare un servizio fotografico sugli ex colleghi di cantiere del padre non incontra l'approvazione materna: ha senso preservare il ricordo di una tradizione operaia che è ormai al tramonto, o è solo una celebrazione sentimentale di una squallida situazione di sfruttamento? La superiorità con cui alcuni fotografi di guerra considerano il lavoro di Marco ha un che di comico, ma solleva quesiti sull'estetizzazione della sofferenza, e sul legame – sempre che esista – tra etica e bellezza. Riuscirà Larcenet a chiarirsi le idee sul senso della vita, gatti, Harvey Keitel e poesia? Leggete e scoprirete. **AM**

Siberia 2004

Nikolaj Maslov

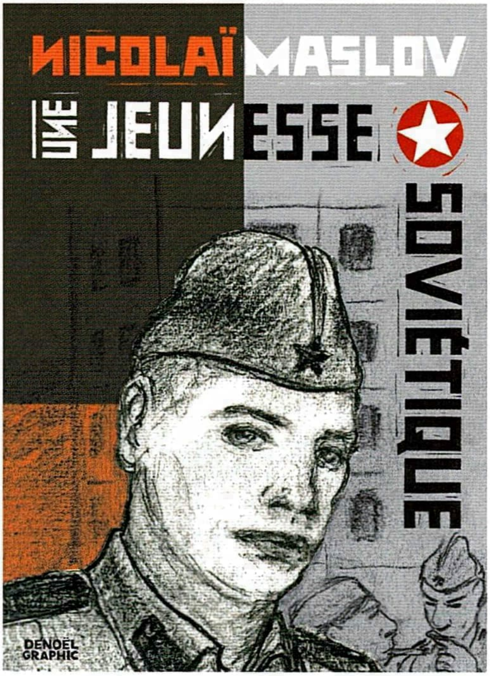
In Russia il fumetto non ha una grande tradizione. Decenni di governo sovietico hanno denigrato questa forma d'arte, giudicandola indegna dell'interesse di un vero artista. E il pregiudizio rimane. Già questo basterebbe a rendere *Siberia* (pubblicato in Italia in un volume che include anche un secondo graphic novel di Maslov da Alet Edizioni) un titolo degno di nota, ma le sue vicende editoriali sono interessanti quanto l'opera in sé.

Nikolaj Maslov, che allora lavorava come custode notturno a Mosca, andò nella libreria gestita dall'editore che pubblicava Asterix in Russia, un francese. Gli mostrò le prime tre tavole del suo fumetto, chiedendogli un anticipo per completare l'opera. La qualità e l'intensità di quelle pagine portarono Maslov ad abbandonare il suo lavoro per dedicare tre anni alla sua autobiografia.

Dotato di grande talento sin dall'infanzia, Maslov è cresciuto in Siberia, e i suoi ricordi di quegli anni sono ostili e desolati quanto la natura che lo circondava. Rievoca il suo servizio militare in Mongolia, il suo impiego alienante, il suo crollo nervoso – un uomo qualunque in una società in cui tutti dovrebbero essere uguali, ma in cui alcuni lo sono più degli altri: intimidazioni, bullismo, spesso sotto forma di atti burocratici, sono all'ordine del giorno. I momenti di pace e di bellezza sono pochi, quasi defilati, eppure riescono a nutrire uno spirito stordito dall'alcol e dalla brutalità. Lo scontro tra cultura ed establishment, onnipresente, è esemplificato dall'impiego di Maslov in una galleria d'arte. Invece di operare in un ambiente artistico, come spera, si ritrova a trascorrere le giornate impacchettando e distribuendo ritratti di Lenin commissionati dal governo.

Le tavole di Maslov sono interamente realizzate a matita, ulteriore anomalia in un mondo abituato a disegni definitivi ripassati a china. Una scelta non spiegata, ma che riflette bene un mondo chiuso e isolato, in cui le variazioni nelle sfumature di grigio sono importanti. **FP**

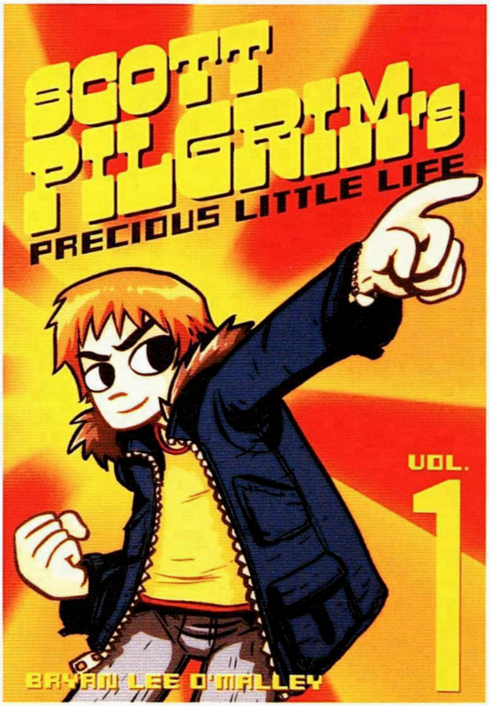
Titolo originale *Une jeunesse soviétique*
Prima edizione Editions Denoël (Francia)
Autore Russia (1954)
Genere Autobiografia



Letture simili
Cronache birmane Guy Delisle
Psychiatric Tales Darryl Cunningham
L'alcolista Jonathan Ames e Dean Haspiel
Tribeca Sunset Henrik Rehr

Scott Pilgrim 2004

Bryan Lee O'Malley



"Gentile Sig. Pilgrim. Mi è stato riferito che presto combatteremo. Il mio nome è Matthew Patel..."

Altre storie di *Scott Pilgrim*

Scott Pilgrim Contro il Mondo
Scott Pilgrim e l'Infinito Sconforto
Scott Pilgrim Torna in Pista
Scott Pilgrim Contro l'Universo
Scott Pilgrim l'Ora della Verità

Titolo originale *Scott Pilgrim's Precious Little Life*
Prima edizione Oni Press (USA)
Autore Canada (1979) **Genere** Romantico, Umorismo
Adattamento Film: *Scott Pilgrim vs. the World* (2010)

L'appellativo di "fumetto del 2000" va a questa improbabile fusione di amori adolescenziali, videogiochi Nintendo e inverni canadesi. Ibrido rivoluzionario di narrazione in stile manga e personaggi lavativi, i sei volumi della serie *Scott Pilgrim* hanno reso "cool" i nerd agli occhi di un'intera generazione.

Scott Pilgrim è uno scansafatiche disoccupato, che vive con il suo amico gay Wallace in un appartamento a Toronto. La sua "vita niente male", come suggerisce il sottotitolo, è interrotta dall'irruzione nei suoi sogni di Ramona Flowers. Mentre i compagni della band e gli amici lo osservano increduli, Scott è obbligato a battersi e a sconfiggere i sette malvagi ex-fidanzati di Ramona per guadagnare il suo amore. Le battaglie di Scott implicano una serie di pericolose rese dei conti con le cotte adolescenziali di Ramona e con vecchie fiamme famose. A complicare ulteriormente le cose c'è poi il fatto che anche Scott vanta una lunga lista di ex...

L'abilità di Brian Lee O'Malley sta nel mescolare melodramma romantico e giocosa ironia con numerose citazioni pop, che fanno di *Scott Pilgrim* un manifesto generazionale. La sua scrittura dimostra costantemente una consistente maturità. Con i disegni in netto miglioramento volume dopo volume, il fumetto si sviluppa e cresce al fianco del suo protagonista.

Il volume finale, pubblicato in contemporanea all'uscita del film omonimo, fu accolto con frenetiche celebrazioni. Nonostante le aspettative, né Scott né O'Malley hanno mai perso di vista le loro radici. *Scott Pilgrim* è, tra i fumetti romantici, il più dolceamaro. **BB**

DC: La nuova frontiera 2004

Darwyn Cooke

Titolo originale *DC: The New Frontier*
Prima edizione DC Comics (USA)
Autore Canada (1962) **Genere** Supereroi
Adattamento Film: *Justice League: The New Frontier* (2008)

La nuova frontiera è una reinvenzione della Silver Age della DC, fusa insieme con il mondo dei piloti collaudatori e astronauti degli anni Cinquanta e Sessanta, proprio come previsto da Tom Wolfe in *La stoffa giusta*, o nel classico film di Phil Kaufman, adattamento del libro di Wolfe. Il termine "Nuova Frontiera" fu coniato da John F. Kennedy durante il suo discorso di insediamento dopo il successo nelle elezioni presidenziali degli Stati Uniti del 1960.

La Vecchia Frontiera era il leggendario West. La Nuova Frontiera di Kennedy non aveva uno specifico riferimento alla contemporanea sfida della corsa allo spazio; piuttosto, era un invito ad abbandonare il supposto torpore degli anni di Eisenhower per affrontare le sfide economiche, scientifiche e militari degli anni Sessanta. Darwyn Cooke traduce brillantemente il grido di battaglia di Kennedy in una metafora per l'eroismo dei supereroi della Silver Age della DC, così come degli eroi della vita reale, i piloti collaudatori e astronauti dell'epoca. Rappresentando nello stesso spazio narrativo personaggi di fantasia come Carol Ferris e Hal (Lanterna Verde) Jordan insieme a personaggi storici come Pancho Barnes e Chuck Yeager, Cooke offre uno sguardo insolito sul modo in cui gli eroi della Silver Age incarnarono le aspirazioni dinamiche della loro epoca. La leggerezza di tocco di Cooke, il suo umorismo, i suoi colori brillanti e audaci, e il disegno da cartone animato rfiutano subito l'idea di supereroe cupo e arcigno tanto frequente oggi. Il mondo di forme giocose e dettagli spiritosi di Cooke cattura lo spirito della Silver Age, ma lo fa con un sorriso e un'ironia che consentono a tutto ciò di risultare ancora fresco. **RR**

Moyasimon: Tales of Agriculture 2004

Masayuki Ishikawa

Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1974)
Genere Umorismo
Riconoscimenti Premio culturale Osamu Tezuka (2008)

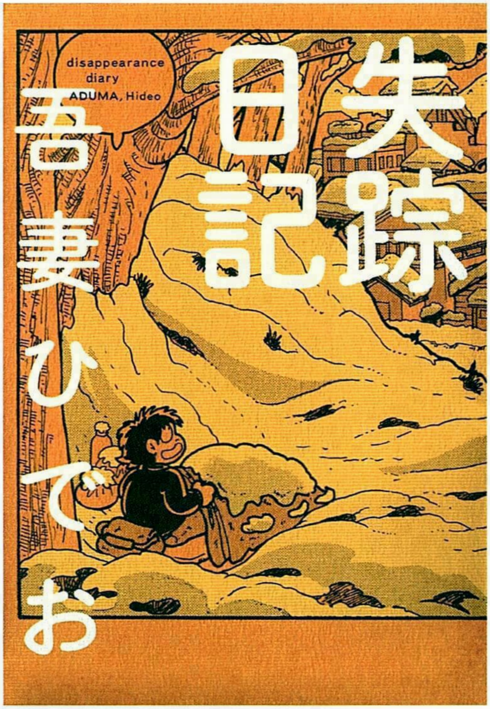
Questa serie, ambientata in una facoltà universitaria di agraria e incentrata sulle gesta di uno studente dotato di capacità sovrannaturali come vedere batteri e virus e comunicare con loro, potrebbe sembrare la solita solfa: fantascienza e commedia scolastica. In realtà è una piacevole sorpresa, col suo mix insolito di commedia e riferimenti scientifici. *Moyasimon* è infatti letteralmente infarcito di informazioni sull'agricoltura, dagli effetti dei batteri sulle bevande alcoliche a come questi possono cambiare i sapori nei cibi dei vari paesi. Il fumetto è particolarmente chiaro nello spiegare i più vari processi di fermentazione, come lo *hongeohoe* coreano (razza fermentata), il *kiviak* della Groenlandia (uccelli fermentati in conchiglie) e il *surströmming* svedese (aringa fermentata).

Altrettanto notevole è la trama, che con piacevole realismo racconta le vicende di una normale facoltà di agraria. Quando il protagonista, Tadayasu Soumon Sawaki, entra all'università di Tokyo, è determinato a godersi la classica vita dello studente, tra ragazze, feste e libertà. Presto scopre, però, che la vita universitaria nella sua facoltà ha a che fare soprattutto con cose come osservare la crescita di un maiale, coltivare piante giganti e spalare feci animali. All'interno del racconto, Ishikawa riesce a inserire il tema della maturità individuale, mostrando come, a differenza del liceo in cui gli studenti sono costretti ad apprendere certe materie, l'università offre la possibilità di apprendere nozioni sulle proprie passioni – nel caso di Sawaki, i batteri. La serie (tradotta in Italia da GP Publishing) ha conquistato vari premi, tra cui il "Soy Sauce", per le sue precise informazioni sulla salsa di soia. **TS**

Shisso Nikki 2005

Hideo Azuma

Traduzione titolo in italiano *Diario della scomparsa*
Prima edizione East Press (Giappone)
Autore Giappone (1950)
Genere Autobiografia, umorismo



Altre letture di Hideo Azuma
Nanako SOS (*Nanà Supergirl*)
Olympus no Pollon (*Pollon dell'Olimpo*)
Ochamengami Monogatari Korokoro Poron

Hideo Azuma ha un curriculum artistico unico. Dopo il successo della commedia soft erotica *Futari to 5-nin*, serializzata sul settimanale *Shonen Champion*, le sue illustrazioni di *bishojo* diventarono popolari tra gli *otaku* preparandolo al lancio di una serie comica erotica. Con *Fujori nikki*, pubblicato sulla rivista erotico-comica *kiso tengai*, l'autore sviluppò un concept astuto, che univa una realtà ricca di mistero al fantasy puro, in uno stile che si diffuse successivamente proprio col nome di *Fujori*.

Tuttavia, come reazione allo stress per le pressanti scadenze (tra gli altri suoi manga, i celebri *Pollon* e *Nanà supergirl*), l'autore cadde nell'alcolismo e arrivò ad abbandonare il fumetto all'improvviso, scomparendo. In quel periodo visse una vita da vagabondo, dormendo nei parchi insieme ai barboni, e arrivando addirittura a svegliarsi una notte, in mezzo alla neve, quasi assiderato. Dopo aver raccolto cibo per strada, si trovò anche a soffrire di dissenteria acuta. Episodi che finirono per essere da lui stesso raccontati in *Shisso nikki*, nel 2005.

"Sono del tutto congelati, dall'odore non posso dire se siano marci o no."

Azuma decise di dedicarsi al mestiere di manutentore delle fogne e, nonostante apprezzasse il lavoro manuale, a un certo punto scelse di concludere la sua "scomparsa", e tornò a casa.

Avendo perduto ogni credibilità agli occhi dell'industria del fumetto, rimase disoccupato, ma riuscì a completare il suo "diario della scomparsa". Le illustrazioni e i personaggi vividi e dolci di Azuma, insieme al suo genuino impegno nel divertire il lettore, ripagarono lo sforzo dando vita a un'opera deliziosa, nonostante affondi le sue radici in tragiche vicende reali. Una volta pubblicato, il fumetto ha vinto diversi premi prestigiosi, tra cui il Gran Premio del Japan Media Arts Festival. **TS**

Ikigami 2005

Motoro Mase

Cosa fareste se vi restassero solo 24 ore di vita? Nel mondo immaginario di *Ikigami*, un giapponese su mille è costretto a rispondere a questa domanda. Nelle scuole elementari, a ogni bambino viene iniettato un vaccino speciale, non per prevenire malattie, ma per migliorare le prestazioni lavorative, ridurre la criminalità e far sì che ognuno dia valore alla propria vita. In un'iniezione su mille, in modo del tutto casuale, viene somministrata una nano-capsula contenente una bomba che ucciderà il bambino tra i diciotto anni e i ventiquattro anni.

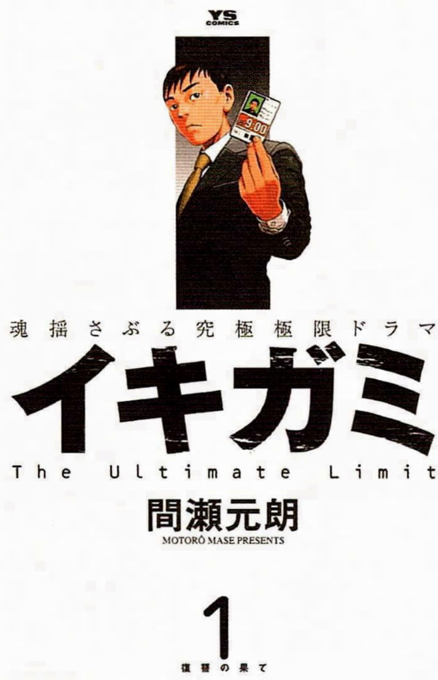
La consapevolezza di questa possibilità fa sì che la gente si comporti in maniera più corretta, più produttiva e che apprezzi di più la vita. 24 ore prima del decesso, i ragazzi destinati a morire ricevono un avviso chiamato

"Sei stato selezionato casualmente dal governo... per morire tra 24 ore!"

ikigami, che viene consegnato da uno speciale funzionario del governo, che dà loro tempo di salutare i propri cari, risolvere questioni in sospeso o semplicemente rilassarsi. Le vittime vengono considerate eroi che si sacrificano per il bene del Paese, e le loro famiglie ottengono un vitalizio. Alcuni però, all'apprendere la notizia, si danno alla violenza o ad atti disperati, noncuranti del fatto che poi le loro famiglie dovranno affrontare un processo e venire emarginate dalla società di un Giappone che sostiene la legge, e in cui disobbedire al sistema è un grave crimine.

Motoro Mase, sia con le sotto-trame che raccontano le ultime ore di vita degli individui che ricevono gli *ikigami*, sia narrando le vicende del protagonista Kengo Fujimoto, uno degli addetti alla consegna degli *ikigami*, rivela non solo una società anti-utopica sottoposta a una forma di totalitarismo, ma anche tragedie e gioie individuali. **RB**

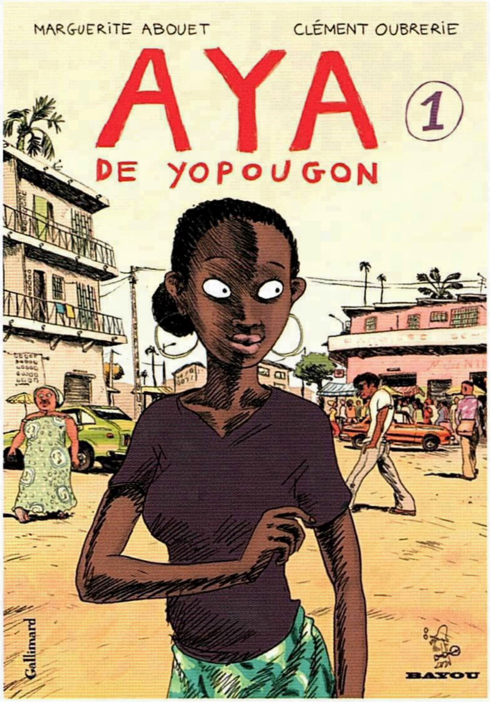
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1969)
Genere Drammatico
Adattamento Film (2008)



Letture simili
A.D. Police Tony Takezaki
HEADS Motoro Mase e Higashino Keigo
Battuta di caccia Pierre Christin e Enki Bilal
V per Vendetta Alan Moore e David Lloyd

Aya di Yopougon 2005

Marguerite Abouet Clément Oubrerie



"La vita non è complicata. Sei tu che la complichi, Adjoua."

Titolo originale *Aya de Yopougon*
Prima edizione Gallimard (Francia)
Autori (Costa d'Avorio, 1971); Oubrerie (Francia, 1966)
Genere Drammatico, umoristico

Ispirandosi alla sua infanzia in Costa d'Avorio sul finire degli anni Settanta, Marguerite Abouet racconta la storia della giovane Aya, che vive con la sua famiglia nella vecchia capitale Abidjan (oggi spostata a Yammousokro). La quotidianità degli abitanti sembra ben lontana dalle immagini di carestia e guerra civile con cui il lettore occidentale identifica ormai l'intero continente africano. Anzi, ciò che colpisce in questo volume è che gli ivoriani, in quegli anni, sembravano proprio spassarsela.

Aya è quella un po' stramba, che fa sempre tutti i compiti, aiuta gli amici, e sogna di diventare medico. Al punto che è molto più interessante seguire la vita dei suoi familiari e i suoi amici, che non perdono mai l'occasione di indossare vestiti nuovi per intervenire a una festa, un funerale o una gara di bellezza, nella speranza di migliorare le proprie condizioni di vita, sposando qualcuno appartenente a una classe sociale più elevata, o prendendo una seconda moglie. Le diverse vicende sono raccontate con calore e buonumore, in un mondo in cui sono le donne a portare i pantaloni, anche se lasciano che i loro uomini s'illudano del contrario.

Con uno stile di disegno semplice e immediato, Clément Oubrerie racconta la quotidianità di questa Costa d'Avorio del passato con colori caldi e un cast di personaggi stravaganti. Il disegnatore compensa la frenesia cittadina con una griglia solida e senza fronzoli. Che si tratti di storie in sfavillante policromia sotto il sole di mezzogiorno o ambientate in ombrosi vicoli nel cuore della notte, *Aya di Yopougon* si conferma un fumetto in grado di affascinare i lettori di qualsiasi nazionalità. **RPC**

Letture simili
Bhimayana Srividya Natarajan e S. Anand
Deogratias J. P. Stassen
Eva K. Frank Giroud e Bally Baruti,
Il Gatto del Rabbino Joann Sfar
Zazie nel metrò Clément Oubrerie

Le Roi des Mouches 2005

"Pirus" "Mezzo"

Traduzione titolo in italiano *Il Re delle Mosche*
Prima edizione Albin Michel (Francia)
Autori Michel Pirus (Francia, 1962);
Pascal Mesemberg (Francia, 1960) **Genere** Drammatico

In una piccola cittadina della Francia orientale, una dozzina di personaggi di diverse età sta colmando il vuoto della propria esistenza con nevrosi familiari, lavori inutili, segreti malcelati e dipendenze di ogni tipo. L'ambientazione, così come il girovagare dei personaggi, è terrificante nella sua banalità: centri commerciali, quartieri residenziali, uffici medici, locali talmente anonimi da diventare inumani. In questo mondo psicotico, piagato dalla mancanza di comunicazione, come potrebbero esserci scambi o contatti che non siano violenti o di natura meramente sessuale?

Le Roi des Mouches – dal soprannome di uno dei protagonisti – è una narrazione corale. Ciascun capitolo è raccontato dalla particolare prospettiva di un narratore di volta in volta diverso, tessendo progressivamente un'immensa e complessa trama in cui tutti i personaggi prima o poi interferiscono l'uno con l'altro. La soggettività di ciascun capitolo, talvolta attraverso puri monologhi, fa sì che alcuni dettagli siano rivelati mentre altri, almeno per qualche momento, restino nell'ombra.

Delicata nei toni, *Le Roi des Mouches* è un'opera per cui va reso grande merito allo sceneggiatore, cui si deve la velenosa intensità dei personaggi e la subdola natura di un universo che tanto ricorda la provincia americana del *Twin Peaks* di David Lynch o delle storie di Brett Easton Ellis, con il loro tono di artificioso distacco. L'incredibile lavoro di Mezzo fa da perfetto contrappunto al disagio da cui sono oppressi i personaggi. Una storia dark, dai toni agghiaccianti e spettrali, quasi da possessione. **NF**

Ice Haven 2005

Daniel Clowes

Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autore USA (1961) **Genere** Drammatico, realistico
Riconoscimenti Premio Harvey migliore sceneggiatura (2005)

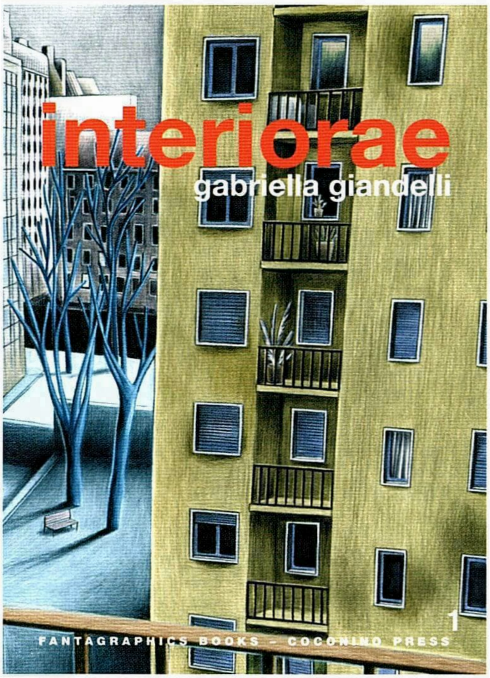
La prima apparizione di *Ice Haven* fu su un albo di *Eightball*, ma la versione espansa del graphic novel è quella preferibile, poiché nell'edizione definitiva l'autore si è servito di un formato più grande proprio per influenzare il ritmo del racconto e il modo in cui leggerlo. *Ice Haven* esplora l'esperienza dell'assorbimento di informazioni. All'inizio sembra di leggere una serie di brevi frammenti che raccontano la vita degli abitanti della città di Ice Haven e dei suoi visitatori – per lo più tristi perdenti, bambini strani e adolescenti frustrati – il tutto raccontato dal punto di vista di una serie di narratori inaffidabili. Buona parte della trama, però, si svolge al di fuori delle vignette, nelle discrepanze tra i racconti dei fatti riportati dai diversi narratori.

Daniel Clowes usa la vicenda della scomparsa di un bimbo introverso e bruttino come filo conduttore di varie trame parallele. Crea inoltre un fumetto-nel-fumetto per raccontare la storia dei famosi "intellettuali" assassini Leopold e Loeb, e suggerisce moventi simili al loro per spiegare il rapimento del bambino. Inserisce poi varie strisce come "Rocky", un'incursione nel mondo preistorico dei *Flintstones* ambientata nella Ice Haven del passato; e "Blue Bunny", un'avventura hard boiled con protagonista un pupazzo di pezza. C'è infine un bambino scomparso. Nessuno sa cosa gli sia successo, eppure si respira un eccesso di ottimismo tra gli alienati abitanti di Ice Haven. Clowes alterna stili di disegno e gamme di colori per evocare i toni di daily strips celebri del passato. La regolarità della griglia delle tavole sottolinea quanto di ciò che accade sia in realtà invisibile al lettore. **FJ**

Interiorae 2005

Gabriella Giandelli

Prima edizione Coconino Press (Italia)
Autore Italia (1963)
Genere Drammatico, fantastico
Riconoscimenti Nomination Premi Ignatz (2009)



Letture simili
L'Enciclopedia delle Kagate Shintaro Kago
Cages Dave McKean
La febbre d'Urbicanda Peeters e Schuiten
Sandman: La locanda alla fine dei mondi Neil Gaiman
Il palazzo Will Eisner

Nello stesso filone praticato da Will Eisner con *Il palazzo*, questa storia è un'esplorazione di un edificio cittadino e delle persone che vi abitano. *Interiorae* è però un viaggio più mentale e onirico, solo blandamente legato alla reale apparenza delle cose. Lo strano palazzo è una sorta di creatura vivente: i lettori osservano le vite dei residenti come se guardassero agli organi nel suo corpo. Aiutati da un coniglio bianco, un osservatore al servizio dell'entità del palazzo chiamata il Grande Buio (la cui pietanza prediletta sono i sogni delle persone), accediamo ai desideri profondi e alle frustrazioni di alcuni tipici cittadini di una città qualunque. C'è un'anziana signora la cui badante immigrata si addormenta dopo cena, sempre sognando cose viste durante l'infanzia; due amiche

"[nel] mio appartamento preferito, tutto è placido e come dovrebbe essere"

che fantasticano di ragazzi e popstar; una madre che si lamenta al telefono del marito; un giovane spacciatore; due innamorati che si baciano e immaginano un futuro che forse non avranno mai; e i fantasmi di una famiglia felice, sebbene morta in un incidente aereo, che rivivono i loro migliori momenti insieme.

Il palazzo di Gabriella Giandelli è una metafora della vastità dei nostri spazi interiori, e il suo libro è uno dei più intensi graphic novel psicologici contemporanei: severo, elegante e enigmatico. La narrazione porta avanti le sue riflessioni – un misto di nevrosi e distante serenità – sull'aura delle cose e sui segreti nascosti nella vita quotidiana. Le atmosfere di Giandelli ricordano le esplorazioni della psiche umana di David Lynch, o il film di Roman Polanski *L'inquilino del terzo piano*. Ma l'aspetto più sorprendente è la sua tecnica grafica: un disegno incredibilmente fine e ricco di tratteggi, fatto di precisissime linee stese con la matita (spesso colorata). **MS**

Chocottes au Sous-sol! 2005

Stéphane Blanquet

Abituato ad autoprodursi fin da quando aveva sedici anni, Stéphane Blanquet crea deliziosi racconti del brivido venati di humor nero per narrare di vane speranze, disfunzioni fisiche, decadenza e morte. I suoi fumetti s'ispirano sovente alla tradizione moraleggiante di favole come lo *Struwwelpeter* del tedesco Heinrich Hoffman (1945), che aveva per fine di terrorizzare i bambini così da farli rigare dritto.

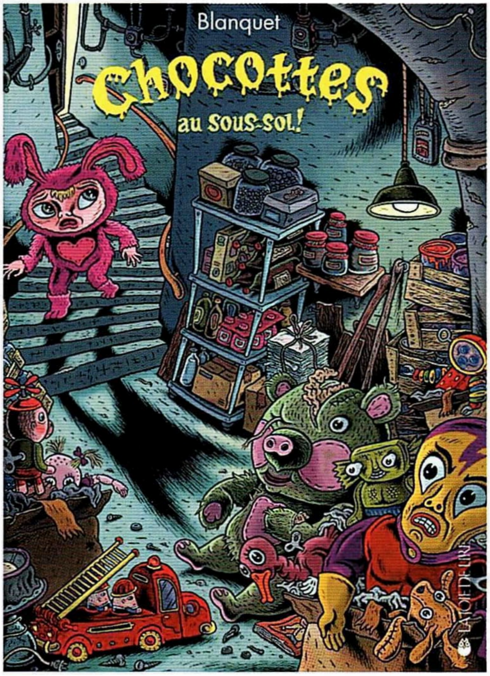
Chocottes au sous-sol!, la sua prima opera a colori, appartiene a questo filone: è stata concepita per i bambini, ma può essere apprezzata da lettori di ogni età. Protagonista ne è un ragazzino costretto a indossare un costume rosa per una festa di Halloween. Nel corso della serata, lui e una ragazza cercano di raggiungere

"Quando meno te lo aspetti ti spezzano in due..."

la cantina per procurarsi delle bibite ma, percorsa una galleria, si ritrovano nella tana di un gruppo di giocattoli abbandonati, rotti e arrabbiatissimi. I due in un primo momento si fingono pupazzi, ma poco dopo si tradiscono, rivelandosi per ciò che sono: umani, capaci dei peggiori crimini contro i loro giocattoli. Il ragazzo sarà allora gettato in pasto ad Amelia, una grottesca creatura ottenuta assemblando parti di giocattoli rotti.

Blanquet lascia decidere ai lettori chi siano i veri mostri della sua favola, pur parteggiando per i reietti con le loro imbottiture esposte e gli arti strappati. Una simpatia che rinvia alle condizioni di Blanquet, confinato da anni su una sedia a rotelle dalla distrofia muscolare. Una situazione precaria, che lo ha spinto a diventare un artista prolifico e multimediale che organizza mostre, realizza film d'animazione e progetta personalissime bambole e pupazzi, dando così vita a un proprio disturbante universo. **PG**

Traduzione titolo in italiano *Brividi in cantina!*
Prima edizione Éditions La Joie de Lire (Francia)
Autore Francia (1973)
Genere Fantastico, per bambini



Letture simili

Donjon Monstres 2: The Dark Lord Lewis Trondheim e Joann Sfar
Kingdom of the Wicked Ian Edgington e D'Israeli
Monographie Lacrymale Stéphane Blanquet
Silent Stories in *Zero Zero* Stéphane Blanquet

La brutta gente 2005

Étienne Davodeau

Titolo originale *Les mauvaises gens*
Prima edizione Delcourt (Francia)
Autore Francia (1965)
Genere Drammatico

Cosa c'è di più insolito di un fumetto che ritrae la classe operaia? Risposta: uno in cui questa rifiuta di starsene al suo posto. *La brutta gente* (tradotto in Italia da Q Press) è una biografia dei genitori di Étienne Davodeau, entrambi operai, cresciuti in un ambiente cattolico negli anni del dopoguerra, in una tradizione di docile sottomissione ai propri datori di lavoro. Sotto l'influenza di un prete operaio, a un certo punto iniziano a svolgere attività sindacale e a fare propaganda per il partito comunista.

Davodeau per raccontare la storia dei suoi genitori usa un delicato bianco e nero sfumato di grigio. Si preoccupa soprattutto di essere il più possibile fedele alla loro esperienza, ricreando edifici ormai abbattuti, tensioni sociali, condizioni di lavoro. Per fare questo adotta soluzioni esplicite (replicare più volte la stessa immagine per comunicare la monotonia dell'incollare tacchi alle scarpe) o metaforiche (l'ombra della fabbrica che incombe su sua madre, costretta a lasciare la scuola a quattordici anni).

L'interazione tra i diversi punti di vista e la cronologia delle vignette è complessa. Davodeau, infatti, alterna il racconto del passato alla cronaca della realizzazione del volume. L'autore si raffigura nell'atto di disegnare, con i genitori che commentano i suoi bozzetti. Le sequenze in cui queste persone modeste acquistano consapevolezza, fino a trovare il coraggio di contestare i loro padroni, sono commoventi. La Storia ha condannato senza appello il sogno socialista, ma nell'ultima vignetta, con un colpo di genio, Davodeau sospende letteralmente il tempo, sfidando il cinismo che il senno di poi renderebbe inevitabile. **AM**

Jacaranda 2005

Kotobuki Shiriagari

Prima edizione Seirinkôgeisha (Giappone)
Autore Giappone (1957)
Genere Fantastico, umorismo
Influenzato da *Ereki na Haru*

Nella sua introduzione all'edizione giapponese di *Jacaranda*, Kotobuki Shiriagari si scusa due volte: una per aver trasformato l'idea per una striscia singola (cosa succederebbe se un albero gigante distruggesse Tokyo nel giro di una notte?) in un libro di 300 pagine; una seconda per scusarsi con lo Jacaranda, grosso albero sudafricano dai fiori viola, per avergli dato una cattiva reputazione.

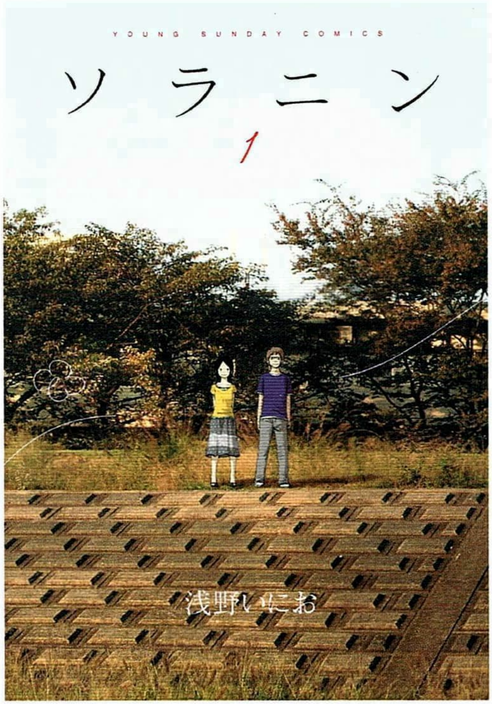
Secondo molti, Shiriagari è un uomo divertente, ma sebbene abbia realizzato storie assurde come *Hige no OL Yabuuchi Sasako*, in cui i baffi di una giovane donna diventano una questione di importanza nazionale, si è anche rivelato in grado di affrontare questioni più serie, che hanno a che fare con morte e solitudine.

Questo tratto oscuro si manifesta anche in *Jacaranda* e riecheggia in *Hako-bune*, l'interpretazione di Shiriagari della storia dell'arca di Noè. Mentre *Hako-bune* descriveva il lento e quieto scomparire della civiltà sotto le acque, *Jacaranda* è ricco di esplosioni e distruzioni spettacolari, in un mix di umorismo cinico e critica sociale. Le prime pagine presentano un'aspra critica della società giapponese e della sua fascinazione per i media e per l'immagine – poi però scoppia l'inferno. Da qui in poi il volume diventa una parodia, che gioca sui classici cliché dei film catastrofici (famiglie preoccupate e coppie separate), portandoli però verso una conclusione inevitabilmente violenta e mortale. Shiriagari esagera probabilmente nel finale pirotecnico, ma con tutto il cinismo che mostra in questo libro, non poteva che portarlo a una conclusione positiva. La speranza è l'ultima a morire. **XG**

Solanin 2005

Inio Asano

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1980)
Genere Realistico, drammatico
Riconoscimenti Premio Harvey (2009)



Inio Asano è considerato una voce delle giovani generazioni giapponesi, ma i dilemmi raccontati nelle sue opere sono assai più universali di quanto sembri. *Solanin* mostra come certe cose non cambino mai, indipendente da dove si viva. Entrare nell'età adulta non è cosa semplice, e i protagonisti di questa storia lo imparano a proprie spese.

Meiko ha smesso di lavorare come impiegata e vive col fidanzato Naruo, che fa solo lavori saltuari e sogna di diventare una rock star. La loro relazione si fa sempre più complicata, non perché non si amino, ma perché si sentono persi e incapaci di trovare un posto nel mondo. Sanno comunque di avere il supporto dei loro amici: Jiry, un batterista che lavora nella farmacia del padre; Ken'ichi, un bassista che ha iniziato l'università ma non riesce a laurearsi; e Ai, la fidanzata di Ken'ichi, che lavora in un negozio di scarpe. In Giappone, ci si aspetta che dopo la laurea una persona diventi parte integrante della società, intraprenda un lavoro full-time, e si faccia una famiglia. Ma i personaggi di *Solanin* non sembrano capaci di fare tutto questo, o forse non vogliono affatto farlo.

La storia di *Solanin* può sembrare deprimente, ma i dialoghi e i disegni riescono a rendere bene in tono da commedia. Le illustrazioni sono dettagliate, con sfondi ricchi di riferimenti; talvolta vengono utilizzate fotografie come base dei disegni, ma in un modo coerente, che non disturba il flusso della lettura. *Solanin* ha goduto di grande successo anche al di fuori del Giappone, e ha ispirato un adattamento cinematografico. **RB**

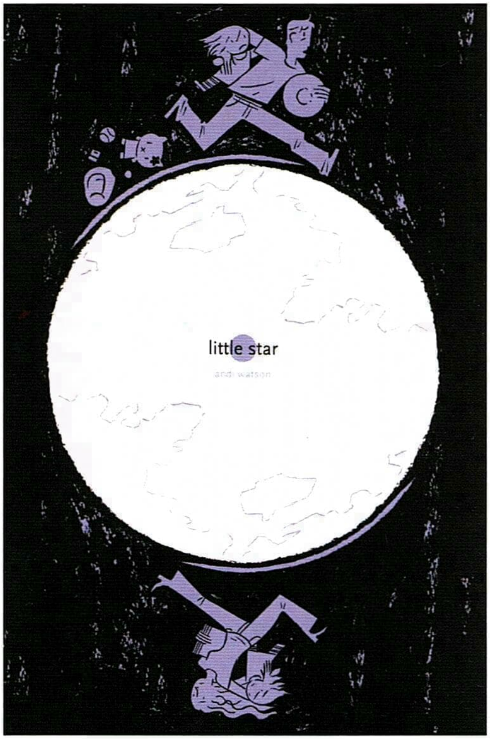
"Noi stiamo vivendo un periodo di crisi, contraddizioni e oscurità."

Letture simili
In una lontana città Jiro Taniguchi
BECK Harold Sakuishi
Pumpkin with Mayonnaise Kiriko Nananan
The Band Mawil
What a Wonderful World! Inio Asano

Little Star 2005

Andi Watson

Traduzione titolo in italiano *Piccola stella*
Prima edizione Oni Press (USA)
Autore Gran Bretagna (1969) **Genere** Drammatico
Influenzato da *Blankets* di Craig Thompson



Altre opere di Andi Watson
Breakfast After Noon
Skeleton Key
Slow News Day

Fin da piccolo il protagonista di *Little Star*, Simon Adams, desidera diventare un astronauta. Passa le sue serate a osservare il cielo, considerando l'oscurità che ci separa dalle distanti costellazioni di soli, immaginando un vuoto infinito pieno di possibilità, un'immensa tela di mondi nuovi e di sogni da realizzare. Da adulto, con un'ipoteca sulla casa, una famiglia e un lavoro part-time che gli basta a malapena per pagare i conti, Simon continua ancora a passare le notti a guardare le stelle, anche se l'universo non lo ammalia più come un tempo.

Sposato con Meg e con una figlia ingrata di nome Cassie, che lo ignora, ai suoi occhi le stelle assumono un'immagine sempre più benevola e rappresentano qual-

"Da quando mia figlia è diventata una femminista estremista?"

cosa di più di un diversivo dalle pressioni della vita di tutti i giorni. Preoccupato per la propria situazione finanziaria e dall'idea di perdere Cassie, Simon riscopre la complessità dell'universo come metafora: della propria confusione e rabbia. Per quanto faccia fatica, non è un padre sopraffatto né abbattuto. È un uomo che ha cambiato i pannolini e trascorso notti insonni, nonostante la consapevolezza dell'immensa oscurità dello spazio gli abbia fornito un potente contrasto emotivo.

Little Star (tradotto in Italia da Bottero Edizioni) parla di come affrontare le difficoltà fino alla fine, della necessità di resistere e di non arrendersi mai. Data la sua natura potrebbe apparire un'opera rivolta esclusivamente ai genitori, ma chiunque pensi che il tempo passi troppo in fretta potrà trovarci importanti lezioni di vita. L'autore Andi Watson divenne padre nel 2002, e ciò suggerisce che il lavoro sia in parte autobiografico. Watson lo nega, ma aggiunge: "i bambini sono un duro lavoro". **BS**

DMZ 2005

Brian Wood Riccardo Burchielli

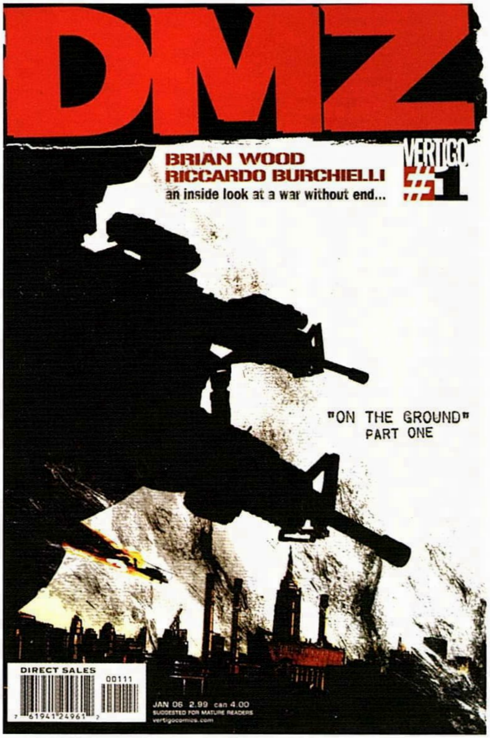
In un futuro prossimo, gli Stati Uniti sono invischiati in una seconda guerra civile, stavolta contro i cosiddetti Stati Liberi. Le due fazioni sono in un difficile momento di stallo, e Manhattan, l'isola su cui si trova parte di New York, è divenuta una zona demilitarizzata, o DMZ, divisa nella lotta di potere tra le due parti. In questo contesto conosciamo Matty Roth, un giornalista di Liberty News che si ritrova abbandonato nella DMZ dopo che il suo elicottero è stato attaccato. Matty riesce a trasformare la difficoltà in opportunità, affermandosi come l'unico giornalista presente nella DMZ, con i suoi reportage sulla vita di chi vive lì tra lotte per il potere e per l'influenza.

DMZ è in sostanza una lunga critica allo spirito guerrafondaio degli Stati Uniti di oggi. La DMZ stessa raccoglie

"Tutti sanno tutto. Restami vicino. Se stai con me, sei a posto."

un po' di tutto; ci sono tracce di Kosovo, Corea e Somalia, ma soprattutto, la critica di Brian Wood è rivolta all'Iraq e all'Afghanistan. Matty indaga su cellule terroristiche, svela un massacro di civili, intervista il comandante degli Stati Liberi e assiste con i propri occhi alle atrocità commesse dalle forze mercenarie. La storia di Matty si intreccia presto con quella della DMZ stessa, con i suoi reportage sempre più capaci di influenzare l'opinione pubblica e cambiare la natura della guerra. Il disegno di Riccardo Burchielli è dettagliato, dinamico e ben strutturato, in grado di apportare una sensibilità visiva e uno sguardo esterno a una storia prettamente americana, anche se sono le idee politiche di Wood a farla da padrone. Wood è in grado di ricordare con spietatezza come alcuni fatti tragici associati normalmente a paesi lontani potrebbero in realtà accadere anche negli USA. L'autore umanizza i conflitti che in genere si vedono attraverso lo schermo televisivo, portando le barbarie direttamente in patria. **BD**

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Wood (USA, 1972);
Burchielli (Italia, 1975)
Genere Fantapolitica

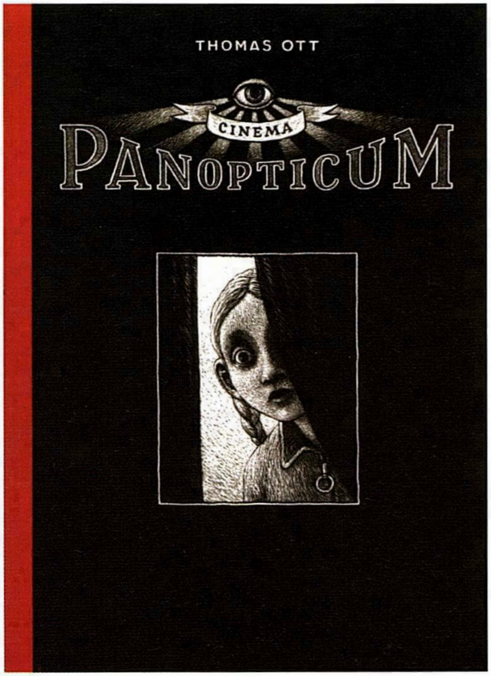


Letture simili
Channel Zero Brian Wood
Local Brian Wood e Ryan Kelly
Northlanders Brian Wood e altri

Cinema Panopticum 2005

Thomas Ott

Prima edizione Edition Moderne (Svizzera)
Autore Svizzera (1966)
Genere Fantastico
Riconoscimenti Nomination ai premi Ignatz (2005)



Letture simili
Black Hole Charles Burns
I racconti dell'errore Thomas Ott
In Vitro Marc Caro
Perdita Durango Barry Gifford e Scott Gillis
Exit Thomas Ott

Il disegnatore – o meglio, incisore – di fumetti svizzero Thomas Ott è un maestro del racconto oscuro. Resosi contro che i suoi disegni consistevano prevalente di tratti neri, e ispirato dal fumettista francese Marc Caro, Ott decise di lavorare esclusivamente con la tecnica dell'incisione. Nel corso degli anni, Ott ha perfezionato questa tecnica laboriosa in cui le linee vengono graffiate e intagliate per mezzo di speciali scalpelli e aghi su un cartoncino ricoperto di colore nero. La tecnica dell'incisione non solo rende l'immagine inaspettatamente plastica, ma le dà anche una certa tridimensionalità, affascinante per la sua densità e profondità.

Le storie di Ott, racconti gotici degni della miglior tradizione del maestro Edgar Allan Poe, portano nelle più oscure profondità dell'animo e del destino umano. Anche quando la fortuna sembra sorridere improvvisamente ai personaggi, il momento di sollievo è sempre breve, seguito poi da ancor più grande disperazione e tristezza. Con *Panocticum* Ott ha messo insieme un'antologia di racconti tenuti insieme da una sottotrama comune.

Una ragazzina, dispiaciuta di non avere abbastanza soldi per andare alle giostre della fiera annuale, scopre un tendone con un cinema a basso prezzo dove può permettersi di guardare dei cortometraggi. Tra questi c'è "Il campione", in cui un lottatore di wrestling si batte contro la Triste Mietitrice e riesce a sconfiggerla; ma quando l'apparente vincitore arriva a casa, si rende conto che la morte non ha fatto altro che distrarlo mentre si prendeva ciò che aveva di più caro: sua figlia.

L'eroina di Ott è affascinata da questo cinema, ma mentre guarda il cortometraggio "La ragazza", appare evidente dai suoi occhi e dalla sua fuga terrorizzata che deve aver visto qualcosa di tremendo. Allo stesso modo, anche i lettori sentiranno l'urgente istinto di posare il libro. **MSc**

La tecnica di Ott dona un tono sinistro anche alle scene più semplici. ➡



All Star Superman 2005

Grant Morrison Frank Quitely

Prima edizione DC Comics (USA)
Autori Morrison (Gran Bretagna, 1969); Quitely (vero nome: Vincent Deighan, Gran Bretagna, 1968)
Genere Supereroi

Durante la scrittura di *All Star Superman*, Grant Morrison ricorda di aver intervistato un lettore vestito da Superman durante una convention: "Il mio approccio nasceva dal modo in cui stava seduto... come se, essendo invulnerabile, potesse anche essere spontaneo e caloroso." In questa sorta di dichiarazione d'amore per Superman" Morrison ne coglie l'essenza traendola da fumetti, cartoni animati e film, e distillandola in una visione elegante, nostalgica eppure intrisa di grande modernità. L'interpretazione di Morrison è più garbata, idealista, stravagante e libera di tante altre, ma conserva i vezzi fantascientifici dell'autore. Il risultato è pieno di azione, toccante o assurdo, e spesso contemporaneamente.

Prossimo alla morte a causa di un'overdose di radiazioni solari inflittagli dall' arcinemico Lex Luthor, Superman deve condensare tutta una vita di imprese in pochi giorni e preparare l'umanità a vivere senza di lui. Questa premessa consente a Morrison di giocare con idee come il Sottoverso, dove la gravità è così forte da fermare il tempo; l'anti-Bizarro Zibarro, unico personaggio sano di mente in un mondo di follia; tutta la storia umana compressa in ventiquattro ore su un mondo alternativo; la rinascita della città in bottiglia di Kandor sul pianeta Marte. I personaggi di contorno sono perfetti, ma il tema generale dell'opera è la fiducia profonda che il suo eroe prova per l'umanità. Il disegnatore Frank Quitely crea un mondo reale e al tempo stesso mirabolante. Combinando toni bizzarri e surreali con i suoi caratteristici personaggi, sa essere spettacolare, ma anche descrivere gesti e dettagli con magistrale finezza. **TL**

Esercizi di stile. 99 modi di raccontare una storia 2005

Matt Madden

Prima edizione Chamberlain Brothers (USA)
Autore USA (1968)
Genere Indipendente
Influenzato da *Esercizi di stile* di Raymond Queneau

Un uomo si alza dal suo computer, entra in cucina, parla a sua moglie e apre il frigorifero, ma scopre di non ricordare cosa stava cercando. In poche parole, questo è tutto ciò che accade nel libro di Matt Madden. Naturalmente, nulla in questo lavoro può essere descritto in termini semplici. Ciascuna delle 99 pagine racconta esattamente la stessa storia, ma ognuna offre un modo diverso per raccontarla.

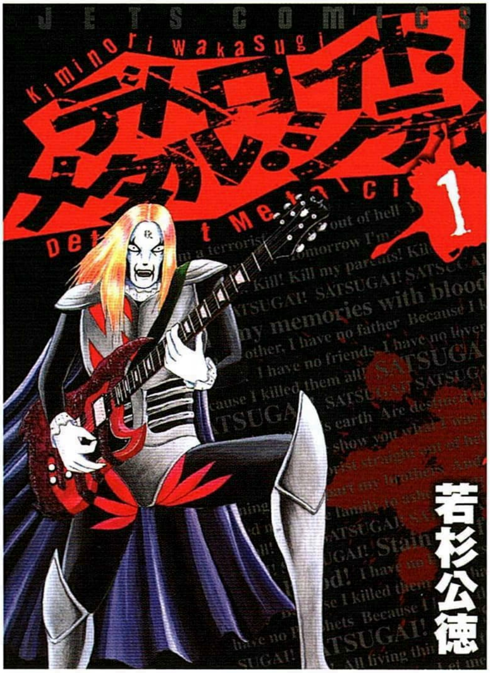
Ispirato dallo scrittore francese Raymond Queneau, che una volta scrisse lo stesso piccolo episodio banale in 99 diversi modi, Madden mette alla prova i limiti formali del fumetto con l'introduzione di metodi innovativi per presentare le stesse informazioni al lettore. Con questa strategia si ricollega alla tradizione sperimentale dei fumetti sviluppata dal gruppo francese OuBaPo, e spinge la sua storia leggera ben oltre il grado zero della narrazione e offre, nel percorso, alcune profonde intuizioni sul modo in cui funziona il fumetto.

La sfida presentata dal progetto non era semplicemente nell'individuazione di possibili stili, ma anche nella loro esecuzione. Madden sottopone la sua storia di una pagina a trasformazioni di tutti i tipi: cambiare il genere, i punti di vista e gli stili di disegno. Oppure sostituisce il testo, inserisce nuove immagini o percorsi logici del tutto nuovi. Quando non lavora come autore, Madden è impiegato come insegnante di fumetto. Insieme alla moglie Jessica Abel ha scritto un libro di testo che insegna come disegnare fumetti. Ma per il lettore attento *Esercizi di stile* (tradotto in Italia da Black Velvet) è già una lezione. **BB**

Detroit Metal City 2005

Kiminori Wakasugi

Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Umorismo
Adattamento OAV (2008)



Con i suoi costumi eccentrici, i trucchi demoniaci, e le scritte sataniche sulla fronte, Johannes Krauser II è il chitarrista della band death metal Detroit Metal City (DMC). Sul palco è estremamente provocatorio e il suo pubblico di fan sfegatati si scatena ascoltandone i testi oltraggiosi e le performance indiavolate. Fuori dal palco, invece, il suo vero nome è Soichi Negishi, e nell'ufficio del suo capo – la sadica donna che possiede la casa discografica che pubblica i suoi dischi – è un ragazzo qualunque.

Difatti scopriamo che Soichi è nella band solo perché costretto a starci. Il suo vero sogno è una carriera nella musica pop: suonare la chitarra acustica e cantare di amore e speranza. La sua vera natura è disperatamente fuori moda, con i capelli a paggetto e l'aria timida del cantante di strada. Però, nonostante disprezzi il proprio alter ego, Negishi col death metal ci sa fare, e una volta indossati i panni del personaggio si trasforma in un chitarrista distruttivo, sinistro e sadico.

Detroit Metal City mostra ironicamente la lotta di Negishi diviso tra le due sue personalità senza che le persone vicine notino il distacco tra il suo animo tranquillo e il mondo del death metal in cui è costretto ad agire. Gli altri personaggi del fumetto, altrettanto ben costruiti, contribuiscono a creare una commedia divertentissima che ha saputo conquistare molti appassionati, giunti addirittura a scrivere canzoni basate sui testi di DMC apparsi nella serie. Quando nel 2009 il fumetto ha ispirato un OAV (animazioni realizzate per il solo circuito dell'home video), le canzoni dei DMC sono state realmente pubblicate su CD, viaggiando dalla finzione alla realtà. **TS**

"Incidi il mio nome nella tua anima! Adorami come un imperatore demoniaco! Sono il vero Krauser e noi siamo i veri Detroit metal city!"

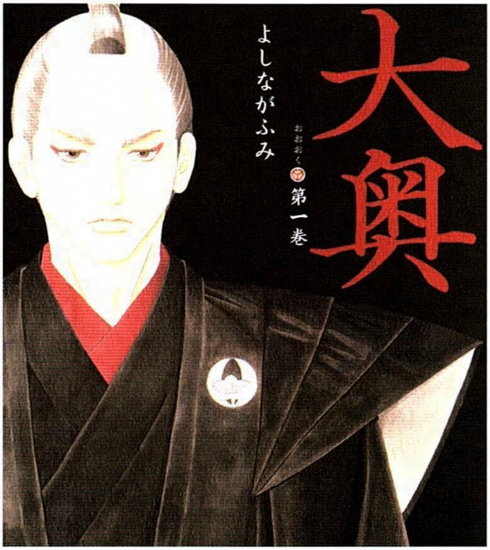
Letture simili

AmaresuKen-chan Kiminori Wakasugi
BECK Harold Sakuishi
Fire! Hideko Mizuno
Minna! Esper Dayo! Kiminori Wakasugi
Woodstock Yukai Asada

Ooku. Le stanze proibite 2005

Fumi Yoshinaga

Prima edizione Hakusensha (Giappone)
Autore Giappone (1971)
Genere Drammatico, romantico



"Perdonami. Ti chiamerò Onobu stanotte, solo per questa notte."

Altre opere di Fumi Yoshinaga
All My Darling Daughters
Antique Bakery
Flower of Life
Kodomo no Taion
What Did You Eat Yesterday?

In Giappone, durante il periodo Edo (tra il XVII secolo e il XIX secolo), nel castello dello Shogun a Edo (Tokyo) esisteva una zona chiamata Ooku (letteralmente, "palazzo interno") proibita agli uomini e talvolta intesa come un harem. Era l'abitazione delle donne che si occupavano dello shogun, incaricate di varie responsabilità, tra cui produrre candidati per il trono. Il fumetto di Fumi Yoshinaga racconta una storia un po' diversa, descrivendo un'interpretazione teorica dell'Ooku secondo cui il ruolo degli uomini e delle donne era ribaltato.

Nella versione della Yoshinaga i giovani uomini cadono vittime di una misteriosa malattia, riducendone la popolazione a solo un quarto di quella femminile. I maschi vengono quindi protetti, lasciando il lavoro alle donne, e anche lo shogunato viene ricoperto da una donna. L'Ooku diventa un luogo dove si trovano uomini di bell'aspetto che intrattengono la shogun. Figure storiche celebri come Yoshimune Tokugawa vengono rappresentate come donne, anche se i nomi restano immutati.

L'elemento focale della storia è Mizuno, un affascinante addetto dell'Ooku che, seppur circondato da donne, nel mondo rovesciato dell'Ooku attrae l'attenzione dei suoi appariscenti compagni uomini. Quel solido uomo di spada non se ne preoccupa, e i suoi progressi sono notati dal suo superiore, Fujinami, che lo promuove.

Il punto forte di questa serie risiede nella struttura, che unisce attentamente la documentazione storica alla finzione più fantasiosa. La storia di Mizuno e Yoshimune, all'inizio della serie, dipinge la relazione tra una donna shogun e un servitore uomo; il tema dell'amore e dell'odio tra un uomo e una donna, in questo contesto risulta davvero intrigante. Quando i riflettori vengono puntati su Iemitsu Tokugawa, il lettore viene invece colpito dal dipanarsi del mistero che si cela dietro a quel mondo rovesciato, e al vivido ritratto del sistema dell'Ooku. **TS**

Tamara Drewe 2005

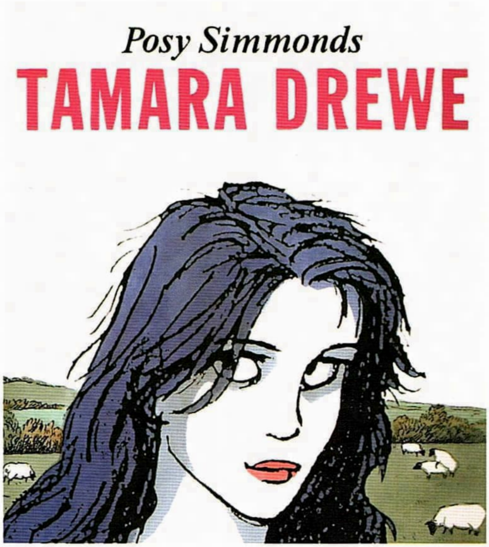
Posy Simmonds

Benvenuti a Ewedown, un noioso paesello dell'Inghilterra dominato dalle divisioni sociali, e dove non succede mai niente: "niente negozi, niente autobus, niente scuola, niente ufficio postale". Tre quarti dei suoi abitanti sono "estranei "schifosamente ricchi", mentre gli altri vivono di sussidi. Dopo aver ereditato la casa di famiglia, Tamara Drewe torna nel luogo dove è nata, trasformata in una seducente bellezza grazie a un intervento di chirurgia plastica al naso.

Quattro uomini cedono al suo fascino: il suo primo amore, il tuttofare Adam Cobb; il batterista Ben Sergeant (con cui Tamara ha una storia); il famoso scrittore di gialli Nicholas Hardiman e il professore universitario americano Glen Larson, ospite del ritiro per scrittori di Hardiman. La presenza di Tamara innesca reazioni a catena in Beth, moglie di Hardiman e stanca del suo atteggiamento da cascamorto, e in Jody Long, un'adolescente in cerca di emozioni, fermamente decisa a perdere la sua "Big V" (ovvero la sua verginità) con Ben, la rockstar con cui è fidanzata Tamara. La scintilla finale arriva quando Jody, fingendosi Tamara, invia a tre dei suoi ammiratori un'e-mail in cui offre loro "la scopata migliore della tua vita". *Via dalla pazza folla* di Thomas Hardy fa da base per le dinamiche narrative, mentre i temi dell'egocentrismo e della rivalità tra scrittori sono la prosecuzione della serie di brevistorie "Literary Life" della stessa autrice.

Posy Simmonds rivede quei 110 episodi pubblicati sul quotidiano *The Guardian* riducendo le riflessioni di Beth e ampliando il ruolo di Glen come commentatore esterno. L'autrice alterna brani di testo dattiloscritto e tavole a fumetti, rappresentando la voce di ogni personaggio con un diverso carattere tipografico o accrescendo la tensione con intere pagine prive di testo. Da sempre acuta osservatrice del ceto medio, la Simmonds riesce a far identificare i lettori con la disperazione e l'ossessione per la celebrità dei giovani della classe operaia. **PG**

Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Rosemary Elizabeth Simmonds (Gran Bretagna, 1945) **Genere** Satira
Riconoscimenti Prix de la critique, ACBD (2009)



"Il segreto di uno scrittore è imparare a essere un bugiardo convincente."

Letture simili
Gemma Bovery Posy Simmonds
La Marie en plastique Pascal Rabaté e David Prudhomme
Literary Lives Posy Simmonds
Summer of Love Debbie Drechsler

The Boys 2006

Garth Ennis Darick Robertson

Prima edizione WildStorm/DC Comics (USA)
Autori Ennis (Irlanda, 1970); Robertson (USA, 1968)
Genere Supereroi, per adulti



Letture simili
Irredeemable Mark Waid e Peter Krause
Powers Brian Michael Bendis
Top Ten Alan Moore

I supereroi sono tutt'altro che perfetti, e Garth Ennis, col suo brutale e spietato *The Boys*, è abilissimo nel dimostrarlo. I Boys sono l'opposto degli eroi in costume. Hanno capelli pessimi e brutte facce, parlano con un linguaggio colloquiale e scurrile e agiscono in impermeabile e t-shirt. Butcher, il britannico gretto ma capace, è il leader; il Francese è in parte romantico, in parte psicopatico; Latte Materno è un gigante responsabile e versatile; e l'ultimo membro, la Femmina, è una sociopatica muta con una vena di gentilezza. Il primo volume (*Le regole del gioco*) di questa serie ruota intorno all'introduzione di un nuovo membro del gruppo: Piccolo Hughie, un tipo timido al quale è stata da poco uccisa la fidanzata in un incidente con un supereroe superveloce.

"I supereroi, giusto? I super. Noi siamo quelli che li tengono d'occhio."

Nel tipico stile irriverente di Ennis, il proposito dei Boys di intimidire e punire i supereroi spericolati è espresso tramite sesso esplicito, violenza e linguaggio scurrile. Sono determinati a punire i supereroi, e i membri della squadra hanno tutti motivi personali che vengono illustrati nelle uscite successive. È una serie sporca, aspra e rabbiosa, che offre un'alternativa agli stilemi dominanti.

In un mondo cinico e corrotto, i supereroi sono rappresentati come celebrità arroganti, mentre i veri eroi sono coloro che si rifiutano di permettere che il mondo venga governato dai Sette (una velata parodia della Justice League) e sono pronti a usare minacce e intimidazioni se necessario. *The Boys* è un'opera spaccaossa e un cult magistrale, che porta sulla scena una nuova razza di eroi che non hanno bisogno di aiuto, che non hanno paura di sporcarsi le mani e che i creatori vi sfideranno a adorare... come eroi. **SW**

Ultimate Spider-Man
La saga del clone 2006

Brian Michael Bendis Mark Bagley

Durante la sua carriera, Brian Michael Bendis ha raffinato alcune manie narrative sulle quali ha sempre fatto affidamento. *Ultimate Spider-Man* ha strappato via il suo paracadute, richiedendogli contenuti rivolti a tutte le età e un adattamento della ben nota storia (e personaggi) dell'Uomo Ragno con un mix di familiarità e novità. Bendis ha fatto centro e ha sorpreso, ottenendo un enorme successo da un'idea inizialmente disprezzata.

Dopo cinque anni di quella che è diventata la più lunga gestione consecutiva di un fumetto mensile da parte dello stesso team creativo, Bendis ha affrontato la più derisa tra tutte le storie di Spider-Man, *La saga del clone*: il deprimente e disordinato caos ordito da autori di terza scelta, supervisionato da editor ancor

"Questa è la mia vita!! E quella di Peter Parker!! E tu non puoi averla!! Perciò, tornatene da dove sei venuto!!"

meno competenti, che occupò le testate dell'*Uomo Ragno* per un anno. Bendis si è concentrato per dar forza alla trama. Spider-Man ha quindici anni, è incerto e senza esperienza, quando le alterazioni del suo DNA si manifestano per complicargli la vita. Il pragmatismo moralmente ambivalente del mondo reale si riflette nel suo avversario, prima incarcerato, poi ingaggiato da un'agenzia governativa. Peter Parker inoltre rivela molto in anticipo la sua identità allaa madre adottiva, zia May.

Il disegnatore Mark Bagley è rinomato per aver vinto un concorso alla Marvel nel 1983. Nel tempo è diventato uno degli artisti preferiti dagli editor, capace di creare venticinque pagine di azione supereroistica mese dopo mese, senza contare su riempitivi o lesinare sui dettagli. Pressoché l'intero ciclo di *Ultimate Spider-Man* assicura intrattenimento, ma *La saga del clone* offre sorprese davvero avvincenti. **FP**

Titolo originale *Ultimate Spider-Man: Clone Saga*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Bendis (USA, 1967); Bagley (USA, 1957)
Genere Supereroi



Letture simili
Hawkworld Tim Truman
Ultimate X-Men: Gente di domani Mark Millar, Adam Kubert e Andy Kubert

Il viaggio 2006

Yuichi Yokoyama

Titolo originale *Toraberu*
Prima edizione East Press (Giappone)
Autore Giappone (1967)
Genere Alternativo

I libri di Yuichi Yokoyama sono un curioso mix di narrazione classica e sperimentazione formale, dove tutto è astratto, all'interno di una composizione della tavola estremamente evocativa. *Il viaggio* è uno spettacolare scontro tra grafica e fumetto.

La trama, piuttosto semplice e lineare, riporta il lettore all'ossessione del fumetto di epoca moderna per il tema del viaggio e del movimento accelerato (Rodolphe Töpffer e Rafael Bordalo Pinheiro, per fare due nomi) o, per guardare più al contemporaneo, all'ossessione del manga per la dinamicità e il movimento, come in *Gon* di Masashi Tanaka. In *Il viaggio* il flusso narrativo segue tre personaggi saliti su un treno che attraversa diversi paesaggi, e che scenderanno a fine corsa, lungo una costa. Mentre sono sul treno, camminano, osservano gli altri personaggi, accendono sigarette: di per sé niente di particolarmente emozionante. Tuttavia ognuna di queste semplici azioni viene portata a proporzioni estreme grazie a svariati espedienti visivi dell'autore – puri pattern ripetitivi, prospettive e angolazioni audaci – trasformando ogni movimento in gesti fantastici ed epici. Anche il lettore viaggia, non solo a fianco dei personaggi, ma anche cambiando costantemente punto di osservazione fuori e dentro al treno, in un frenetico tentativo di controllare più informazioni possibile. Anche accendere una sigaretta e fumarla possono rivelarsi azioni o eventi titanici.

L'assenza di dialoghi e interazione tra i personaggi mostra quanto Yokoyama sia meno interessato alla creazione di personaggi che allo studio delle azioni all'interno di questa sua caleidoscopica esplosione cinetica. **PM**

Criminal 2006

Ed Brubaker Sean Phillips

Prima edizione Icon/Marvel Comics (USA)
Autori Brubaker (USA, 1966);
Phillips (Gran Bretagna, 1965)
Genere Poliziesco

Prima che i supereroi dominassero gli albi a fumetti statunitensi a partire dagli anni Sessanta, le storie di crimini e omicidi prosperavano. Il bestseller *Crime Does Not Pay* era incentrato sulle lotte tra poliziotti e gangster, mentre *Crime SuspenStories* e *SuspenStories Shock* portarono direttamente al genere Pulp e al noir.

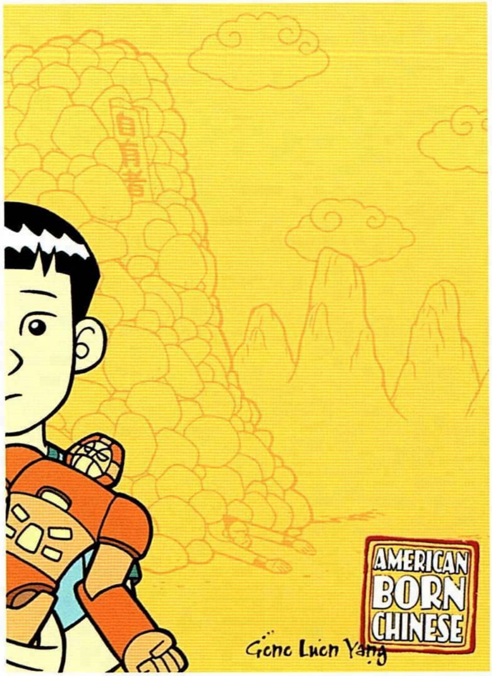
Criminal riesce a riportare sulle pagine a fumetti la stessa intensità noir. La serie offre archi narrativi della durata di quattro o cinque numeri, essenzialmente autoconclusivi, anche se certi luoghi, eventi e personaggi minori attraversano tutte le storie. Focalizzata sui piccoli delinquenti e la povera vita dei perdenti che si nutrono e lottano ai margini di condizioni infernali, *Criminal* è per molti versi un fumetto poliziesco molto tradizionale.

In questo fumetto le passioni sono sempre travolgenti, i poliziotti invariabilmente corrotti, e le femmes sempre fatali. Ma sono ormai passati più di cinquanta anni dall'epoca d'oro del cinema noir, e da allora i fumetti e la letteratura poliziesca sono notevolmente cambiati. *Criminal* è più sessualmente esplicito, più profano, più brutalmente violento, e più moralmente ambiguo rispetto ai suoi predecessori fumettistici. I dialoghi hanno la stessa vivacità gergale dei romanzi polizieschi di scrittori come Elmore Leonard e George V. Higgins, e tutta la serie è intrisa di una certa ironica consapevolezza di sé che invita inevitabilmente al confronto con Quentin Tarantino. La quarta e migliore storia di *Criminal*, *Una brutta nottata*, mostra anche un vignettista (che disegna alla maniera di *Dick Tracy* la striscia *Frank Kafka PI*) come protagonista principale.

American Born Chinese 2006

Gene Luen Yang

Prima edizione First Second Books (USA)
Autore USA (1973)
Genere Adolescenziale, umorismo
Riconoscimenti Premio Michael L. Printz (2007)



American Born Chinese affronta i temi dell'identità, dell'integrazione e dell'insicurezza adolescenziale attraverso tre trame apparentemente sconnesse. La sequenza d'apertura è affidata a un adattamento delle leggende del *Re scimmia* e ai loro insegnamenti. La trama, più realistica, mostra l'esperienza di crescita di Jin, un bambino cinese-americano, e le sue difficoltà di inserimento a scuola e in un quartiere dalla popolazione prevalentemente bianca. In sequenze che riprendono lo stile delle sit-com anni Cinquanta, Danny, uno studente apparentemente bianco, viene continuamente messo in imbarazzo dalle vessazioni del suo cugino cinese Chin Kee, il cui nome riecheggia gli stereotipi razziali dei fumetti anni Quaranta.

Le tre diverse trame sollevano il problema di quanto una persona debba lasciarsi alle spalle il proprio background o la propria cultura per potersi integrare in una comunità. È una questione complessa, che senza il giusto tocco di delicatezza potrebbe apparire quasi spiacevole, ma con la mano abile di Gene Luen Yang, *American Born Chinese* riesce a essere compassionevole, sensibile, e talvolta molto divertente. Il disegno è totalmente in stile cartoonesco, capace comunque di non allontanare il lettore più adulto, mentre la semplicità della narrazione strizza l'occhio al lettore adolescente che può anche ritrovarsi in certi temi.

Il libro ha attirato una certa attenzione anche al di là del mondo del fumetto. Nel 2006 fu tra i cinque libri selezionati per l'americano National Book Award nella categoria Letteratura per ragazzi: il primo fumetto a ricevere questo onore, mostrando così la sua universalità. **FP**

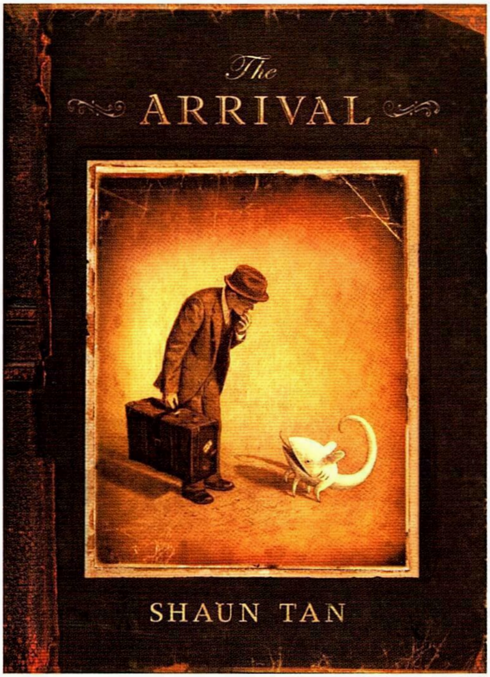
"È facile diventare ciò che desideri... sempre se sei disposto a giocarti l'anima."

Letture simili
Animal Crackers Gene Luen Yang
Les cosmonautes du futur Lewis Trondheim e Manu Larcenet
Leçon de chose Grégory Mardon
Figlio di un preservativo bucato Howard Cruse

L'approdo 2006

Shaun Tan

Prima edizione Lothian Children's Books (Australia)
Autore Australia (1974) **Genere** Fantastico, biografia
Riconoscimenti Libro illustrato dell'anno per il Children's Book Council of Australia (2007)



Letture simili
Una settimana di bontà Max Ernst
Flood! Eric Drooker
La città. Un viaggio appassionato Frans Masereel
Piccole storie di periferia Shaun Tan
La straordinaria invenzione di Hugo Cabret Brian Selznick

L'approdo riesce a evocare l'emozione e lo stupore della prima esperienza cinematografica. Il volume – un'elaborata opera di artigianato – racconta la storia di un migrante attraverso una serie di immagini mute.

La caratteristica fusione tra urbano e surreale che nell'opera di Tan rappresenta una sorta di marchio di fabbrica, infonde al racconto meraviglia, gioia e un delizioso sentore di pericolo. La mancanza di parole è deliberatamente straniante e sottolinea lo stato d'animo del migrante che fugge da una forza ignota ma terrificante. L'immaginario onirico di Tan tocca direttamente le nostre paure e le nostre aspirazioni più profonde, dando al libro il valore di un sogno condiviso. Le dimensioni e la forma delle vignette variano con un ritmo quasi musi-

"Vorrei che fosse personale, provocante e imprevedibile..."

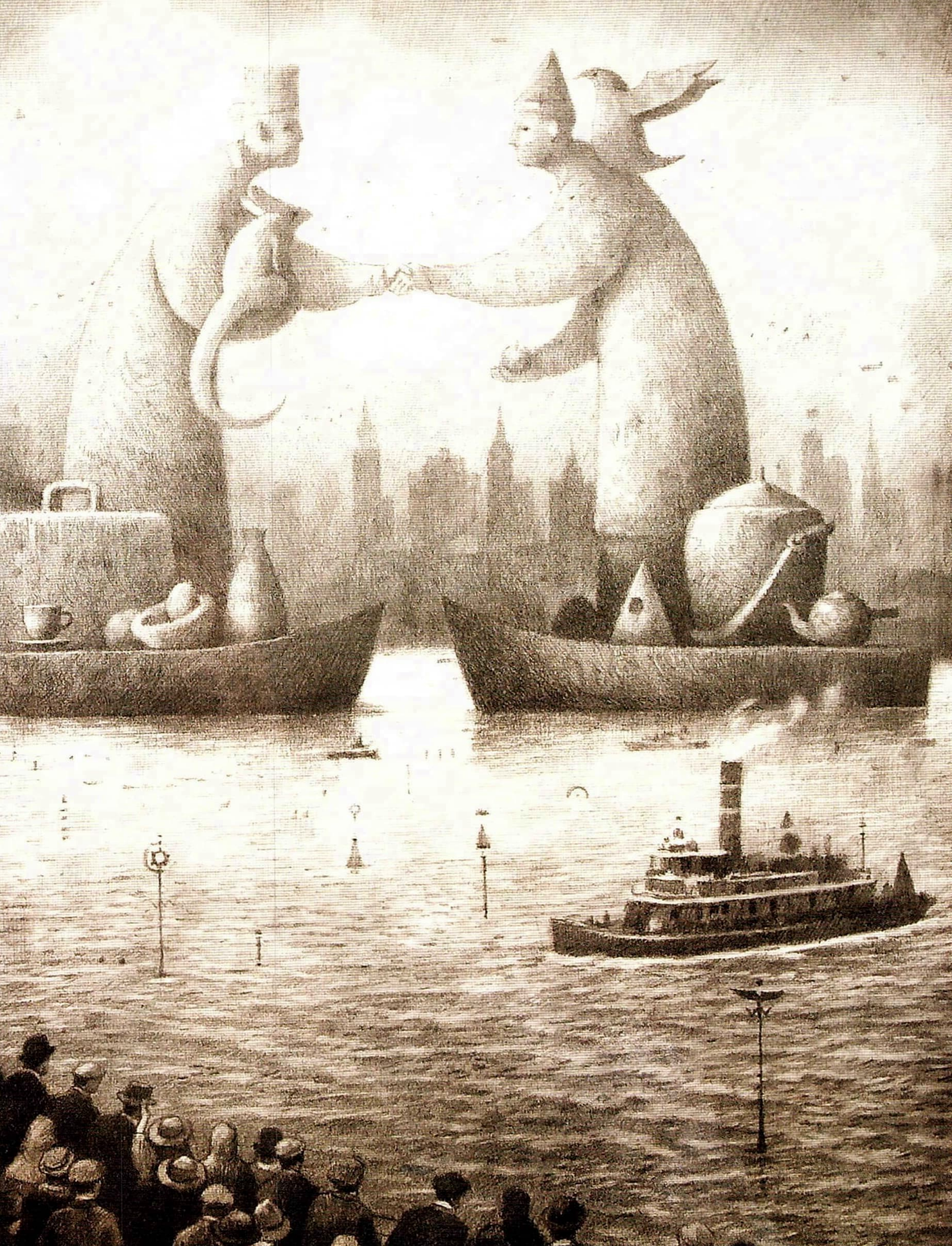
Shaun Tan

cale, espandendosi e contraendosi a seconda del tipo di esperienza che illustrano. Primi piani che seguono la meraviglia dei personaggi si alternano a doppie pagine splendidamente dettagliate, che rammentano l'arte di Salvador Dalí. Tan disegna forte di un'ampia gamma di influenze eclettiche, dal film muto all'osservazione delle città, all'antropologia, con un effetto estremamente potente.

Nel rispettare il tema del libro Tan non offre ai lettori né conforto né certezze; e tuttavia il lettore finisce quasi soffocato per la scoperta di nuove idee e connessioni in un mondo del tutto coerente.

Questo libro è fruibile anche da un pubblico giovane, che può a sua volta trovarvi nuovi significati. *L'approdo* conduce i lettori in un viaggio fatto di meraviglia e poesia, il tutto infuso di un tragico senso dell'assurdo. Un vero capolavoro. **AK**

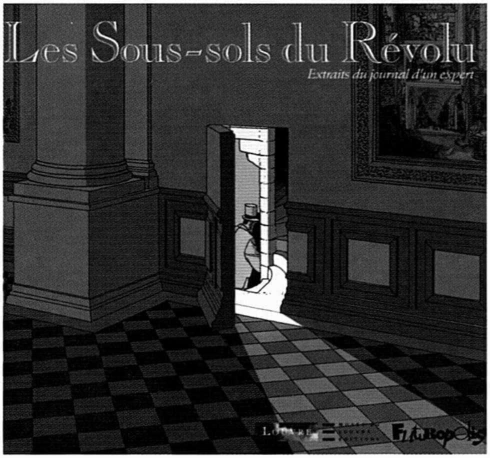
Le matite di Tan hanno una tonalità seppia che ricorda le vecchie fotografie.



I sotterranei del Révolu 2006

Marc-Antoine Mathieu

Titolo originale *Les Sous-sols du Révolu*
Prima edizione Louvre Editions/Futuropolis (Francia)
Autore Francia (1959)
Genere Umorismo



"I quadri si potrebbero immaginare anche in ordine cronologico [...]. In altre parole, come una narrazione per immagini in sequenza."

Altre opere di Marc-Antoine Mathieu
Mémoire morte
Dio in persona
La Qu...
Le Dessin
Le Processus

Questo volume è il frutto della seconda collaborazione tra l'editore Futuropolis e il Museo del Louvre, le lettere del cui nome ricorrono in una serie di anagrammi, a cominciare dal titolo e dal nome del protagonista principale: Eudes le Volumeur, un funzionario incaricato nel 1840 di studiare il contenuto degli infiniti spazi seminterrati del museo. Lo stile realistico è temperato dai volti cesellati dei personaggi, e la gamma di neri e di grigi contribuisce all'atmosfera Kafkiana del labirintico edificio.

L'autore e illustratore Marc-Antoine Mathieu forza i paradossi costitutivi della funzione dei musei: i colori sono preservati al meglio nell'oscurità, alcune copie di opere d'arte possono ambire all'ambito status di "vero falso" ed essere esposte, e le varie mode possono richiedere che i restauri sembrino deliberatamente fasulli.

Le riflessioni sull'arte e sulla sua conservazione sono interessanti, ma lo sono ancor più le brillanti allusioni al medium fumetto, sempre il vero tema delle opere di Mathieu. L'architettura della tavola è costantemente richiamata, dalla trama del pavé nel vignettone d'apertura ai ponteggi e alle scale affrontate da Volumeur negli archivi, o davanti alla gigantesca ricostruzione di un occhio. Quest'ultima costituisce altresì tanto una metafora della nostra sensibilità per l'arte quanto del procedimento tramite cui opera il fumetto, ovvero tramite frammenti che evocano o collaborano in un insieme più ampio.

Con umorismo quasi britannico, in buona sostanza Mathieu rivendica esplicitamente il prestigio artistico del suo medium. Nel deposito di cornici del museo, un addetto dispone riquadri vuoti lungo le pareti, immaginando una nuova arte basta su immagini incorniciate disposte in sequenza narrativa.

Fra gli altri autori coinvolti nella collana Futuropolis/Louvre: Yslaire, David Proudhomme, Nicolas de Crécy, Hirohiko Araki, Enki Bilal. **AM**

We Are on Our Own 2006

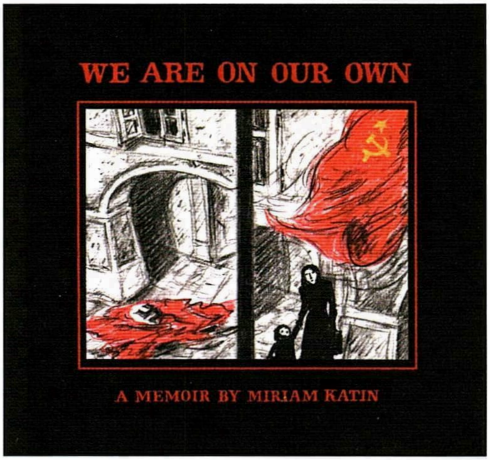
Miriam Katin

Una bella madre, una città natale ricca di storia e di cultura: Miriam Katin avrebbe potuto avere una vita molto diversa con i presupposti che aveva. Purtroppo, invece di potersi godere una normale infanzia, lei e sua madre furono scacciate da Budapest dall'arrivo dei nazisti, lasciandosi quindi alle spalle amici, famiglia e averi.

We Are on Our Own racconta la storia delle scelte che la madre della Katin fece per salvare se stessa e la figlia dalle truppe tedesche e ritornare dal marito, che combatteva nell'esercito ungherese. È anche l'emozionante racconto disincantato di un popolo, narrato attraverso l'esperienza di una ragazzina. "Dov'è Dio?" si chiede la piccola Miriam mentre si batte per comprendere come possa Dio tollerare simili atrocità di guerra. Le risposte sono varie, ma Lui non c'è mai per proteggerla. Solo la madre, nonostante tremende circostanze indegne, ci riesce. La storia segue anche la vita della Katin da adulta, quando cresce una famiglia da sola perseguitata dai traumi psicologici che lei e sua madre hanno fatto di tutto per seppellire.

Le matite della Katin, sempre eleganti e delicate, hanno la forza evocativa di una storia personale che si dipana tra due continenti. Inizia in Polonia con un tratto delicato e rassicurante, che rimanda ai racconti illustrati per bambini e con le pagine che raccontano la vita della Katin da adulta sono un'oasi di calma. Quando la loro vita si fa dura e in Europa vige il caos, il segno diventa frenetico, quasi rabbioso. Il libro si chiude con un epilogo scritto su ciò che è successo dopo, ma i lettori vengono lasciati con la stessa preoccupazione della madre della Katin – quanto di quell'esperienza ha segnato Miriam per sempre? **EL**

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Ungheria-USA (1942)
Genere Autobiografia, storia
Influenzato da *Verso la tempesta*



"Mi chiedo se siano arrivate altre cartoline dal fronte. Se torneremo mai alle nostre vite. Per ora sono una serva con una figlia bastarda. Ma al sicuro."

Letture simili
Contratto con Dio Will Eisner
Unknown/Sconosciuto Rutu Modan
Maus Art Spiegelman
Persepolis Marjane Satrapi
Il gatto del rabbino Joann Sfar

Lucky 2006

Gabrielle Bell

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1976)
Genere Autobiografia
Riconoscimenti Premio Ignatz (2003)

"Sono interessata alla realtà e alla narrazione, e queste due cose a volte si trovano sullo stesso percorso, a volte invece divergono", spiega Gabrielle Bell a proposito dei suoi fumetti. La Bell è nata in Inghilterra e si è trasferita negli Stati Uniti a due anni; oggi vive a New York, dove sono ambientati questi fumetti.

Lucky invita i lettori nella fantasiosa realtà semi-autobiografica della Bell e racconta di un'artista sulla ventina itinerante e inquieta, mentre cerca un appartamento e uno studio, ed è impiegata in lavori in gran parte poco piacevoli. I fumetti permettono alla Bell di distanziarsi con umorismo dalla routine dei lavori sottopagati e di una vita consumata dalla noia: "Quando mi sveglio vorrei stare ancora sognando. Almeno in quel modo avrei un lavoro". Con i suoi splendidi disegni, caratterizzati da figure spesso delineate da una singola linea di contorno su un foglio bianco, stemperata da occasionali sfondi scuri e dettagliati, la Bell mostra non solo abilità ma anche una delicata impostazione della forma e del contenuto. L'artista riconosce l'influenza di Robert Crumb e Julie Doucet, perché entrambi hanno "un approccio casalingo, che ti invita a tentare la tua strada". La Bell, come Crumb e la Doucet, è affascinata dall'arte della quotidianità che, accanto alla loro intimità spesso commovente, contribuisce al senso di accessibile familiarità proprio di ciò che è "casalingo".

Lucky è la raccolta dei tre lavori precedenti e auto prodotti: *Lucky 1*, *Lucky 2* e *Lucky 3*. "In *Lucky 3* il mio lavoro è divenuto più introspettivo e rivelatore. Mi sono resa conto che sarebbe stato troppo imbarazzante pubblicarlo", scrive la Bell. **SL**

Il mio bimbo 2006

Olivier Schrauwen

Prima edizione Bries (Belgio)
Autore Belgio (1977)
Genere Fantasy
Influenzato da *Little Nemo in Slumberland*

L'animatore fiammingo Olivier Schrauwen escogita una personale visione del potenziale della distanza, della diffidenza e delle disfunzioni relazionali tra padri e figli. La vicenda inizia con la nascita drammatica di un "bimbo sorridente" la cui madre muore di parto. Nulla da stupirsi se, per il lutto, i capelli di suo padre diventano bianchi.

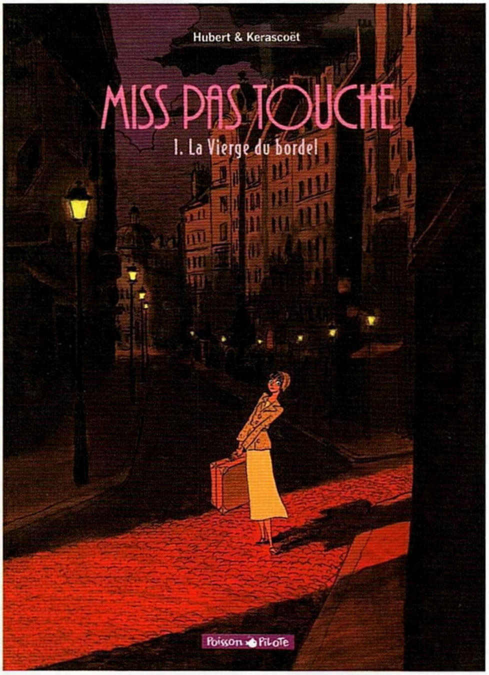
Questo strano, timido figlio dagli occhi a punta e dai capelli rossi come Tintin, è senza nome, dalla voce a mala pena udibile, e apparentemente ritardato. Crescendo resta così piccolo che il robusto padre può tenerlo in una mano, o portarlo in giro tenendolo nel taschino della giacca. Il padre pare orgoglioso del ragazzo mentre prova ad allevarlo da solo, ma un clima di vergogna, disagio e di minaccia si insinua nei cinque brevi racconti. I lettori iniziano a preoccuparsi per la sicurezza di questo bimbo in miniatura, che rappresenta una intima delusione per suo padre, per non dire del fatto che ha probabilmente causato la morte di sua madre. In qualsiasi momento, il quotidiano può trasformarsi nel bizzarro, sia in casa che durante le passeggiate in un campo da golf, in una galleria di arte medievale a Bruges, o allo zoo. Qui, per esempio, il ragazzo viene inghiottito da un coccodrillo, ma sfugge grazie a una tribù di pigmei che vive all'interno dello stomaco della bestia, le cui acrobazie e le frecce riescono a liberare tutti gli animali in gabbia.

Il mio bimbo (uscito in Italia per Comma 22) è un abile ed efficace pastiche, un disturbante ritratto dell'infanzia e, con i suoi colori sbiaditi, un'eco delle vecchie *Sunday Pages*. **PG**

Miss Pas-Touche 2006

"Hubert" "Kerascoët" e Sébastien Cosset

Traduzione titolo in italiano *Signorina Giù-le-mani*
Prima edizione Dargaud (Francia) **Autori** Hubert Boulard (Francia, 1971); Marie Pommepuy (Francia, 1978); Cosset (Francia, 1975) **Genere** Avventura



Miss Pas-Touche è ambientato nella Parigi degli anni Trenta. Blanche e Agathe, due sorelle che lavorano come cameriere per un'anziana, stanno muovendo i loro primi passi nell'età adulta. Vivono in una stanzetta ricavata nell'attico e approfittano di quel poco di tempo libero di cui dispongono per uscire e divertirsi, nonostante la minaccia di un serial killer dedito a spargere per la città i corpi smembrati delle donne che ha seviziato. Per pura coincidenza, le due giovani scoprono che l'assassino vive nei paraggi, ma non fanno in tempo a dirlo a nessuno. Agathe viene assassinata, e la polizia non sembra dare credito alle confuse spiegazioni di Blanche. Distrutta, la ragazza è ossessionata da un pensiero: smascherare il mostro e vendicare la sorella.

La sua ricerca degli assassini la porta nel mondo della prostituzione. Decide quindi di entrare a far parte del bordello in cui lavorava una delle vittime. Per risultare credibile, Blanche si integra nella vita del bordello, ma rifiuta di perdere la verginità. Contro ogni aspettativa, riscuote un certo successo, diventando la "Vergine di ferro", una residente molto apprezzata tra la clientela masochista dello stabilimento.

Lieve e stralunato nonostante il tema e le situazioni trattate, *Miss Pas-Touche* si rivela frizzante come una coppa di champagne. Il che non significa che l'opera non sia misurata e tagliente. Il ritratto del lussuoso bordello anni Trenta sembra credibile, con la sua sfilata di politici, poliziotti e altre personalità in vista. Un raro equilibrio tra crudeltà e leggerezza, tra ambienti pittoreschi e tensione drammatica. **NF**

"Vedrai la tua cara Annette che si rotola nel fango. Ti piacerà, vedrai... magari scoprirai anche cos'è un orgasmo."

Altre opere di Hubert
Bestioles
La Chair de l'araignée
Les Yeux verts
Le Legs de l'alchimiste
La Sirène des pompiers

Perché ho ucciso Pierre 2006

Olivier Ka "Alfred"

Titolo originale *Pourquoi j'ai tué Pierre*
Prima edizione Delcourt (Francia)
Autori Ka (Libano, 1967); Lionel Papagelli (Francia, 1976) **Genere** Autobiografia

Lo sceneggiatore Olivier Ka descrive questo volume come "una dolorosa autobiografia a fumetti che ripercorre una serie di aneddoti della mia vita, dai sette ai trentacinque anni, tutti collegati all'evento principe della storia: la manipolazione di cui sono stato oggetto e vittima a dodici anni, da parte di un amico di famiglia, un sacerdote, responsabile del campo estivo in cui mi trovavo." Olivier è un bambino di nove anni in vacanza con la sua famiglia quando incontra il simpatico prete strimpellatore di chitarra, Pierre. L'anno seguente, Olivier va per la prima volta in vacanza da solo nel campo estivo organizzato da Pierre, con cui fiorisce un'amicizia. Ma quando Olvier ha dodici anni, Pierre ne approfitta, costringendolo a un rapporto sessuale e imponendogli il silenzio. Un segreto che mina l'autostima del giovane, compromettendo i suoi primi amori, colmandolo di paura e risentimento.

La rivelazione del finale non ne comprometterà l'impatto. Olivier, ormai trentacinquenne, dorme male, perseguitato dai suoi conflitti interiori. Decide di mettere tutto per iscritto e di chiedere al disegnatore Alfred di trasformare il tutto in un fumetto. Completate sessanta tavole, i due fanno un sopralluogo sui luoghi del campo estivo per documentarsi fotograficamente, e qui incontrano Pierre. Incapace di parlare, Olivier gli porge le tavole fino a quel punto realizzate. Il confronto di Pierre con il loro segreto produce un momento di profonda commozione, se non di redenzione. *Perché ho ucciso Pierre* (pubblicato in Italia da Tunué) si rivela così un'esperienza di eccezionale candore e catarsi. **PG**

Autunno 1152. Guardie d'onore 2006

David Petersen

Titolo originale *Mouse Guard Fall 1152*
Prima edizione Archaia Entertainment (USA)
Autore USA (1977) **Genere** Fantastico, avventura
Riconoscimenti Premio Eisner (2008)

Autunno 1152 raccoglie le prime storie della serie tuttora in corso *Mouse Guard* di David Petersen, un fumetto di cappa e spada di ambientazione medievale, i cui personaggi sono dei topi. E l'idea funziona, grazie all'uso brillante di Petersen della riduzione in scala. Quando ogni ostacolo è così grande da sopraffare i protagonisti, tutte le storie diventano epiche. Una foglia è abbastanza larga per fare da barca, un granchio sembra un mostro e un serpente un drago, mentre sovrasta un topo solitario.

Circondati da così tanti ed enormi nemici, i topi preferiscono rimanere nascosti nei loro paesi e città. Ma quando devono viaggiare, sono scortati dalla Mouse Guard, la Guardia dei Topi, un'organizzazione incaricata di assicurarne la sicurezza. Il racconto di *Autunno 1152* segue tre membri della Guardia, Lieam, Kenzie e Saxon, mentre indagano sulla possibilità che ci sia un traditore nei loro ranghi.

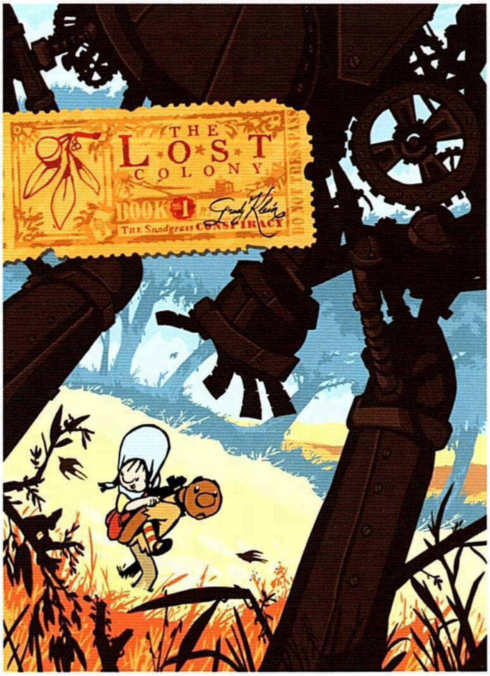
La narrazione scorre veloce, mentre Petersen mantiene i dialoghi al minimo per concentrarsi sui disegni. L'impaginazione è magnificamente chiara e i colori sono di grande effetto, con una tavolozza autunnale di arancioni, marroni, rossi e gialli a definire la scena. Gli sfondi sono dettagliati ma non caotici, per non distogliere l'attenzione dai personaggi, e allo stesso tempo carini e feroci. Le fronti spaziose, i grandi occhi neri e le zampette donano loro un'apparenza adorabile, anche quando scendono in battaglia contro insormontabili stranezze, impugnando asce e spade. Come potranno i lettori, sia adulti che piccoli, non innamorarsi del loro charme? **HB**

Il topi guardiani mentre contrastano un serpente, creduto colpevole di aver divorato un topo. ➡


SWOOSH
HA!
I CAN'T HOLD IT!
WE NEED TO RETREAT!
THUMP
THERE!
RUN!!!

The Lost Colony
The Snodgrass Conspiracy 2006

Grady Klein



"Per tanto tempo ho desiderato liberarmi dei miei schiavi! Così ho inventato una macchina che me ne sbarazzasse."

Letture simili

Asterix in America René Goscinny
Birth of a Nation Aaron McGruder e Reginald Hudlin
Journey into Mohawk Country George O'Connor
Marvel 1602 Neil Gaiman
Trickster: Native American Tales Matt Dembicki

Traduzione titolo in italiano *La colonia perduta : la cospirazione di Snodgrass* **Prima edizione** First Second Books (USA) **Autore** USA (1974) **Genere** Drammatico, storico **Influenzato da** Ralph Steadman

Ambientato su un'isola misteriosa nel XIX secolo, *The Lost Colony* sonda i problemi antecedenti la guerra e le paranoie che ancora oggi attraversano l'America contemporanea: tensioni razziali, cospirazioni federali e la dicotomia tra Puritanesimo ed economia di mercato.

Incappato per sbaglio nell'isola nascosta, il trafficante di schiavi Mr. Stoops causa scompiglio tra gli abitanti: alcuni di loro temono che possa esporre le loro case a orde di possidenti terrieri, mentre altri sono coinvolti nei suoi piani per un'asta di schiavi. La viziata e girovaga Birdy Snodgrass, giovane figlia del banchiere e governatore dell'isola, è interessata all'acquisto di uno schiavo perché sbrighi le sue faccende domestiche, così segue Stoops sul continente e acquista lo schiavo Louis John all'asta.

Louis, diventato amico della giovane, la convince a liberarlo. Tornano insieme sull'isola, dove il governatore Snodgrass è coinvolto in un nefando piano per controllare la valuta locale e lavora insieme all'inventore Rex Carter alla costruzione di un robot che controlli gli schiavi.

I disegni digitali e i colori sgargianti di Klein contrastano con l'ambientazione del libro, in una giustapposizione che è anche alla base della sua scrittura: un misto tra De Tocqueville e cultura pop, il cui fine è decostruire la differenza tra la plantocrazia delle colonie e il capitalismo industrializzato. I volumi seguenti affrontano il maccartismo durante la Guerra Fredda (libro 2: *The Red Menace*), e sviscerano il tema del potere di sfruttamento delle religioni di frontiera (libro 3: *Last Rites*). Gli adolescenti, ma anche i lettori più maturi apprezzeranno queste storie, infarcite di minacce gotiche e di satira sul colonialismo. **DN**

Sardina dello spazio 2006

Emmanuel Guibert Joann Sfar

Titolo originale *Sardine de l'espace*
Prima edizione Bayard (Francia)
Autori Guibert (Francia, 1964); Sfar (Francia, 1971)
Genere Per bambini

Sardina dello spazio è un geniale delirio dalle trame imprevedibili e fantasiose. L'esploratore intergalattico Sardina accompagna suo zio, il famoso pirata spaziale Spalla Gialla, nelle scorrerie che hanno per oggetto gli orfanotrofi del perfido Supermuscoloman, per liberare i bambini prima che siano indottrinati all'insegna della "buona condotta". Spalla Gialla tende a voler fare un po' troppo di testa sua, ma Sardina e il suo amico Lulù sono lì apposta per disobbedire e prestargli aiuto.

Emmanuel Guibert e Joann Sfar hanno concepito una storia talmente fantasiosa che solo dei bambini avrebbero potuto inventare qualcosa di simile, con il disegno di Sfar che cerca di sembrare il più naif e infantile possibile. Sardina, graficamente, è un personaggio che resta impresso, con la sua zazzera rossa sovrastata da un cappello da mago su cui è perennemente appollaiato un gatto. Supermuscoloman è un incubo imbottito di steroidi, in tutina da Shazam e con il baffetto da cattivo del muto, mentre Spalla Gialla sembra avere comprato le sue brache direttamente da Hulk.

Suddiviso in una decina di capitoli, *Sardina dello spazio* è una perfetto libro della buonanotte. I mostri non sono sufficientemente minacciosi da suscitare nel lettore i peggiori incubi, l'umorismo è semplice ma acuto e indovinato, le dodici pagine di lunghezza sono il numero ideale.

Guibert e Sfar collaborano sia al disegno che alla sceneggiatura, e la collaborazione iniziata già in passato in occasione di *La Fille du Professeur* (una parodia della *Mummia*) giunge qui a piena maturazione. **FP**

Ristorante Paradiso 2006

Natsume Ono

Prima edizione Ohta Books (Giappone)
Autore Giappone (1977)
Genere Realistico
Adattamento Serie animata TV (2009)

Bello, affascinante, di buone maniere e un po' attempato, e deve indossare gli occhiali: questo è il tipo di uomo che lavora nel Ristorante Paradiso, un ristorante tipico di Roma, ma con personale non proprio tipico. Un giorno Nicoletta, figlia adulta di Olga, la fidanzata del proprietario, compare improvvisamente nel ristorante. Problema: Olga non aveva mai rivelato al suo futuro marito di avere una figlia. Nicoletta è stata cresciuta dai nonni e non va d'accordo con la madre, eppure decide di trasferirsi a Roma. La relazione madre-figlia non è la sola a essere complicata; ci sono anche diversi altri personaggi, tutti con i relativi problemi.

Questo emozionante racconto di amore, amicizia, famiglia e cucina è una storia che scalda il cuore. *Ristorante Paradiso* non è una vicenda infarcita di colpi di scena, ma l'atmosfera che caratterizza il ristorante è qualcosa di unico, da assaporare lentamente come un pasto elegante, ricco di piatti delicati e gustosi.

Il segno di Natsume Ono è eccellente e mostra influenze occidentali quanto giapponesi, riuscendo a ricordare lo stile di autori minimalisti occidentali. L'uso del nero che fa l'autrice cattura lo sguardo, tra gli occhi scuri della protagonista, gli abiti dalla linea tagliente, i caffè o altri dettagli sottili. La composizione della tavola non è affollata come negli abituali *shojo manga* (i fumetti giapponesi per ragazze, realizzati quasi sempre da artisti donne), e lo spazio tra le figure e le vignette è evidentemente più arioso.

Ristorante Paradiso ha ispirato una serie animata televisiva, popolare in Giappone e negli USA. **RB**

Lucille 2006

Ludovic Debeurme

Prima edizione Futuropolis (Francia)
Autori Francia (1971)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Les Essentials of Angoulême (2007)

Storia che narra del male che le persone riescono a infliggere agli altri e a sé stesse, *Lucille* è l'opera che ha consacrato il talentuoso Ludovic Debeurme, un autore ritenuto già promettentissimo ma che solo qui è riuscito a esprimere appieno il proprio potenziale.

Lucille è una sedicenne anoressica che vive in una piccola cittadina francese affacciata sul mare. Ormai a un passo dalla morte a causa della sua malattia, si salva grazie all'amore per Vladimir, un giovane il cui padre alcolizzato è morto suicida. Questa coppietta improbabile scappa di casa per raggiungere Parigi e, in un secondo momento, la Toscana. Quando Lucille è perseguitata dal figlio di un ricco proprietario terriero, Vladimir lo uccide, quindi cerca di suicidarsi in carcere. La storia si conclude in un sequel dalla narrazione molto complessa, *Renée* (2010), che introduce nuovi personaggi, compresa la problematica giovane donna del titolo.

Oltremodo insoliti, i fumetti di Debeurme sono pieni di approfondimenti teorici di diversa natura, con Lucille che si concentra sulla psicologia delle persone, attingendo agli studi di Jacques Lacan. Le sue opere sono influenzate inoltre dal surrealismo, e i suoi personaggi divagano spesso tra reminiscenze e fantasticherie. Le immagini sospese, prive di qualsiasi gabbia grafica, accentuano l'incertezza che avvolge i personaggi, che vivono in un mondo governato dall'individualismo e dall'indeterminazione.

Il disegno di Debeurne si sposa benissimo con personaggi sì elaborati, ma che conducono vite del tutto incompiute. **BB**

Riflessi 2006

Marco Corona

Prima edizione Coconino Press (Italia)
Autore Italia (1967)
Genere Drammatico

Miranda è in visita al fratello gemello Riccardo, e alla loro saggia nonna. Quando li incontra all'ospedale in riva al mare, la donna riporta la memoria agli anni dell'infanzia e dell'adolescenza, reimmaginando le relazioni con il fratello e con l'amara realtà dei suoi insensibili genitori. La scena centrale del libro si svolge in sogno, con Miranda che cammina in una grande casa sfarzosa, con lampadari e candelabri di cristallo, condotta davanti a uno specchio dalla folle madre, che le chiede cosa abbia visto – forse il suo destino? Riccardo, ossessionato dai pirati e che si immagina capitano di un vascello, vive in un mondo di fantasia apparentemente distante – nonostante alcuni elementi ne abbiano influenzato la guarigione – opposto a quello della sorella, del quale sembra una sorta di riflesso.

La narrazione si sposta continuamente tra passato, presente e sogno, e i lettori si ritrovano condotti da questa inquietante e allucinata vicenda verso i più profondi abissi del desiderio, in un'esplorazione dei riflessi esistenziali di due persone cui accade di vivere la vita dell'altro, in un continuo andirivieni tra memoria e visione. Il risultato è una lettura intensa, che lascia sensazioni irrisolte e ambigue, come in uno stato ipnagogico. Rivelatosi nel 1998 con una biografia di Frida Kahlo, Corona possiede un impressionante talento per il disegno, formatosi nell'alveo delle tendenze più Art Brut nella scena italiana del fumetto undeground, vicino a Pakito Bolino o Stéphane Blanquet. Oggi è invece uno dei più immaginifici narratori del fumetto italiano, e il suo stile visionario ed elegante, ricco in dettagli e tratteggi insistiti, sembra tendere più a un personale mix fra Carlos Nine e Robert Crumb. **MS**

Lo stile di disegno, in *Riflessi*, procede per schizzi e densi tratteggi. ➡


SCHERZETTO!
QUALCOSA MI DICE CHE PER TUTTO IL GIORNO IL PRINCIPINO RICCARDO SARÀ OCCUPATO DALLE SUE LETTURE
RENDENDO IN QUESTO MODO SUPERFLUA LA NOSTRA PRESENZA QUI
SI!
RICCARDO?
CI VEDIAMO DOMANI ALLA STESSA ORA
MH
MH
CAPITANO
SONO ANDATE VIA
RADUNATE L'EQUIPAGGIO!

Orange 2006

"Benjamin"

Prima edizione Xiao Pan (Francia)
Autore Zhang Bin (Cina, 1974)
Genere Per ragazzi
Influenzato da Fashion Design

Orange possiede tutti i requisiti di un fumetto di successo: un finale brillante, una bellissima – ancorché combattuta – protagonista femminile, vestiti e accessori alla moda. Ma a distinguerlo da tanti fumetti simili è la sua ambientazione. Proveniente dalla Cina comunista, *Orange* si presenta infatti come un'opera un po' ibrida. La vicenda è costruita su una strana combinazione di rabbia ed estremismi: il personaggio principale, Orange, è una normale adolescente, interessata per lo più al trucco e ai ragazzi, che però si sente anche sola, arrabbiata e insoddisfatta. Come molti adolescenti, sta cercando di dare un senso alla sua esistenza. Un giorno incontra un misterioso e affascinante sconosciuto, Dashu, che la salva dal suicidio, salvo poi togliersi la vita più avanti.

Al tempo della sua edizione statunitense, l'opera non fu accolta troppo bene dalla critica e dai lettori. Caratteristica distintiva del disegno di Benjamin è il suo dinamico e vigoroso uso di colori luminosi, passati sul disegno con ampie pennellate che sovente ricoprono e confondono i dettagli della tavola. Anziché considerare l'opera un fumetto sulla rabbia giovanile, sarebbe forse più opportuno vedervi una metafora sulle inquietudini della classe media e sulla libertà, specialmente nel contesto della Cina comunista. Assieme ai pantaloni sportivi, alle scarpe Nike e agli orologi Fossil che sembrano affollare il fumetto di Benjamin, c'è un pervasivo senso di noia e privilegio, di decadenza e stanchezza, a tratti ricostruito con grande accuratezza. *Orange* potrà non essere il miglior fumetto sulla piazza, ma è la migliore riflessione sulla Cina ad avere mai raggiunto l'occidente. **K–MC**

Maledizioni 2006

Kevin Huizenga

Titolo originale *Curses* **Prima edizione** Drawn & Quarterly (Canada) **Autore** USA (1977)
Genere Realistico **Riconoscimenti** Tra i Migliori dieci fumetti secondo la rivista *Time* (2005 e 2006)

Maledizioni di Kevin Huizenga è una raccolta di nove storie sulla quotidianità nel Midwest americano con protagonista il personaggio Glenn Ganges. Il disegno è semplice ed essenziale – gli occhi sono dei puntini e le bocche sono linee singole – mentre a farla da padrone sono l'immaginazione e la divagazione. Per esempio quando una notte Glenn e la moglie Wendy vengono svegliati da uno stormo, Huizenga invece di descrivere quella situazione la ignora, iniziando a raccontare ai lettori come fossero apparsi quegli uccelli in Nord America.

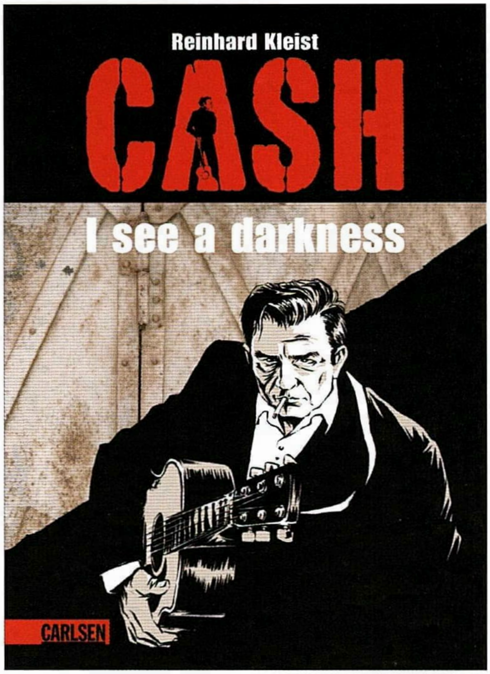
In questo senso la storia più efficace è "28th St.", vagamente ispirata alla fiaba di Italo Calvino "L'orco con le penne", una cronaca dei tentativi disperati di Glenn e Wendy di concepire un bambino. "Hai lo sperma più stupido che io abbia mai visto", dice il dottore a Glenn. Il protagonista capisce che lui e la moglie sono vittime di una maledizione, e iniziano così a cercare un orco con le penne che li solleverà dalla maledizione e spianerà loro la strada per diventare genitori. Le altre storie variano dal poetico allo scientifico, anche se Huizenga non è interessato a indirizzarsi verso argomenti importanti come la fede e l'origine della vita, ma si diverte invece a fornirci informazioni visivamente dense attraverso disegni complessi, con il solo scopo di raccontare una buona storia. La sua unica preoccupazione riguarda la reazione del personaggio a ognuna delle domande poste, più che le domande in sé.

Ganges è un personaggio dai contorni deliberatamente vaghi, che Huizenga usa come spunto per veicolare le più diverse riflessioni. **BS**

Cash 2006

Reinhard Kleist

Titolo originale *Cash: I See a Darkness*
Prima edizione Carlsen Comics (Germania)
Autore Germania (1970) **Genere** Biografico
Riconoscimenti Premio Max and Moritz (2008)



Reinhard Kleist aveva già concluso la sua biografia di Johnny Cash quando nel 2005 uscì il film di James Mangold *Quando l'amore brucia l'anima*. Il fumettista berlinese fu perseguitato dall'ansia per settimane, nel timore che il film avesse potuto essere "più autentico e personale", e prese in considerazione l'idea di rimettere mano al proprio fumetto. Fortunatamente Kleist mantenne il proprio approccio indipendente e restò fedele alla propria versione. Mentre il film hollywoodiano si concentra sulla storia d'amore tra June Carter e Johnny Cash, Kleist è invece abile nell'esplorare il lato oscuro del famoso cantante country.

Kleist usa la leggendaria performance di Cash in un carcere di massima sicurezza come punto di partenza di questa biografia. È la musica a costruire lo status di Cash, ma soprattutto gli offre un pubblico di fronte al quale esprimere la sua rabbia verso le ingiustizie della società americana. Kleist mette questo "uomo arrabbiato" su un palco a fumetti fatto di pagine dalla struttura elaborata e da disegni suggestivi, che mostrano Cash tenere la chitarra così in alto da farla sembrare quasi un fucile.

Usando immagini espressive e dinamiche, Kleist ritrae gli alti e bassi del famoso "uomo in nero", i suoi successi e le sue sconfitte intinte di alcol e droga. Ma fu proprio questa identità controversa a fare il successo di Cash, dandogli energia per ribellarsi alla politica e alla società americana di quel periodo, opponendosi a chiunque durante buio periodo del maccartismo, del Vietnam, e del Ku Klux Klan, in una lotta in difesa di emarginati e fuorilegge. **MSc**

"La versione di Kleist dell'Uomo in nero è un dinamico insieme di linee scure, 220 pagine di chine espressioniste."

Michel Faber, romanziere

Letture simili
Bigbeatland Andreas Michalke
Castro Reinhard Kleist
Hank Williams—Lost Highway Sören G. Mosdal
Love and Rockets Los Bros Hernández
The Secrets of Coney Island Reinhard Kleist

Unknown/Sconosciuto 2007

Rutu Modan

Titolo originale *Exit Wounds*
Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Israele (1966) **Genere** Realistico
Riconoscimenti Premio Eisner miglior graphic novel (2008)



Letture simili

Cargo Rutu Modan, Pinkus e altri
Farm 54 Galit e Gilad Seliktar
Il passato è passato Rutu Modan
Pizzeria Kamikaze Etgar Keret e Asaf Hanuka
The Placebo Man Tomer Hanuka

Unknown/Sconosciuto, una commedia romantica ambientata in un contesto di divisioni sociali, mostra terroristi suicidi, figure genitoriali assenti e disfunzioni familiari, mostrati attraverso una sensibilità tipicamente israeliana, ma toccando temi universali. Oltre a vantare un disegno splendido ed evocativo, Rutu Modan ha un approccio alla scrittura dei dialoghi che ricorda il romanziere americano Don DeLillo.

Unknown/Sconosciuto è la storia di un giovane uomo alla ricerca del cadavere del padre morto, vittima dell'esplosione di un attentato kamikaze. Il viaggio di Koby diventa un affascinante on the road che lo porta attraverso le divisioni israeliane sia sociali che religiose, in compagnia della giovane amante del padre, Numi. In questa ricerca, i due scoprono mancanze e nostalgie, senza perdere la speranza malgrado le molte delusioni. La Modan trovò l'ispirazione per il libro dopo aver visto *Documentary N. 17* di David Ofek, un documentario incentrato su una vittima di un attacco terroristico il cui cadavere non era mai stato rivendicato. "Per me", ha detto la Modan in un'intervista, "la storia sta sempre dietro le parole. Nessuno cita la parola amore nel libro, nonostante esso sia fondamentale per tutti loro."

> *"Uno dei cadaveri era talmente carbonizzato da non essere identificabile."*

I disegni, che per certi versi ricordano la *linea chiara* francese, vantano colori splendidi: ogni capitolo ha la sua gamma di colori che enfatizza i temi e dona un tono armonioso. Nonostante la serietà del soggetto, i testi della Modan sono ironici, vivaci e spesso molto divertenti, un ritratto tenero e ossessivo dei suoi personaggi. Ci sono sorprese in ogni pagina, poiché niente e nessuno è davvero ciò che sembra. **AK**

Diciannove 2007

"Ancco"

Raggiungere l'età adulta è meno divertente se si vive nel mondo reale anziché in un fumetto. Stai per essere gettato nella vita adulta e ti rendi conto che fino a quel punto non hai ottenuto poi molto. Non sei furbo, ricco e non hai fiducia in te; peggio ancora, non sei abbastanza sveglio da vivere la vita con la giusta dose di cinismo. *Diciannove* è un'antologia di racconti semi-autobiografici (uno dei quali apparso in Italia sulla rivista Black n. 9) incentrati su questo momento della vita.

Ancco, influenzata abbondantemente dal fumetto indipendente americano, racconta sia episodi della sua vita che vicende di altre persone osservate negli anni. Da adolescente, non era né una brava ragazza, né una delinquente. Nella storia che dà il titolo alla raccolta,

"Pensi che sia patetico? / Non proprio patetico… voglio dire, anch'io lo sono."

viene picchiata dal padre perché è tornata ubriaca da scuola e ha disegnato piccoli fumetti porno con protagonista l'insegnante. I dialoghi non mostrano alcuna traccia di umorismo o metafora poetica, solo brevi e asciutte espressioni di rabbia genuina. In altre storie, l'autrice osserva le vite di altre persone anch'esse emarginate, tra cui la nonna che sta gradualmente perdendo il proprio ruolo nella società con l'invecchiamento; persone mentalmente disabili; e un giovane malato di AIDS, per dirne alcune. I personaggi non sono carichi di speranza in un futuro migliore e la società non si aspetta che lo siano. Le loro storie esplorano la realtà di ogni situazione senza alcun abbellimento sentimentale. La vita reale è pessima per la maggior parte di noi, e non possiamo che accettarlo. È ironico, però, che un'opera che affronta così intensamente la mediocrità abbia portato a mostrare un simile talento. **NK**

Titolo originale *Yorahop*
Prima edizione Sai Comics (Corea del Sud)
Autore Choi Gyeong-jin (Corea del Sud, 1983)
Genere Realistico **Influenzato da** *Non mi sei mai piaciuto*



Letture simili

Analog Man Jeff Pfaller e Joseph Arnold
Ancco-ui Grimilgi Ancco
Ghost World Daniel Clowes
Non mi sei mai piaciuto Chester Brown
My Love Yang Young Soon

How to Be Everywhere 2007

Warren Craghead III

Traduzione titolo in italiano *Come essere dappertutto*
Prima edizione Autoproduzione (USA)
Autore USA (1970) **Genere** Alternativo
Riconoscimenti Nomination per il Pushcart Prize (2006)

Da un lato *How to Be Everywhere* è una raccolta di disegni ispirati alla poesia modernista di Guillaume Apollinaire, principalmente alle raccolte *Alcools* e *Calligrammes* e può essere inteso come una fusione tra poesia e fumetto. Ma può anche essere descritto come "traduzione", "trasformazione" o anche "dialogo".

L'artista Warren Craghead III ha rovistato nel regno dei fumetti per cercare di espandere le sue possibilità; ha dichiarato: "Il mio lavoro esplora l'assurda idea di come essere dappertutto; insiste sul fatto che l'arte possa essere accessibile, criptica e bellissima allo stesso tempo."

Influenzato da Martin Vaughn-James, Richard McGuire e Andrei Molotiu, tutti e tre fumettisti, Craghead si ispira alla vita di tutti i giorni. Egli crea narrazioni spontanee e non-lineari, che hanno origine da appunti o schizzi a proposito di particolari avvenimenti: biciclette e parti di pistola, lampade e fiori, calze in gambe scorporate, soldati e trincee, foreste bruciate e facce i cui occhi non sono disegnati, bensì scritti.

Apollinaire reinventò la poesia per esprimere le inquietudini del XX secolo attraverso l'uso della tipografia e della calligrafia. Craghead usa il suo stile personale per combinare le immagini con le parole, e le figure con poesia e prosa. Le figure e lo spazio dell'artista non sono mai completi, come se i vuoti tra le vignette fossero essi stessi all'interno delle vignette. I versi sono sparsi sulla pagina, ogni parola è scritta in modo spaziale. "Merveille de la guerre", si legge, "ho lasciato in eredità per il futuro le storie di Guillaume Apollinaire, che è stato fortunato durante la guerra e sapeva come essere dappertutto". **PM**

I Shall Destroy all the Civilized Planets! 2007

Fletcher Hanks e Paul Karasik

Traduzione titolo in italiano *Distruggerò tutti i pianeti civilizzati!* **Prima edizione** Fox Publications (USA)
Autori Hanks (USA, 1887–1976); Karasik (USA, 1956)
Genere Supereroi, autobiografia

Lo strano e disturbante fumetto di Fletcher Hanks solleva quesiti intriganti. Hanks era un outsider stravagante, che esprimeva una visione oscura ma fortemente personale, mentre veniva quasi completamente ignorato dal mondo del fumetto? O era un cinico che, celato dietro pseudonimi come "Barclay Flagg" e "Hank Christy", mostrava un palese disprezzo per il realismo anatomico e la coerenza narrativa?

I personaggi principali creati da Hanks – Stardust il super mago, "il più straordinario uomo mai vissuto" e Fantomah, "la donna più straordinaria mai vissuta nell'universo" – sono supereroi dalla caratterizzazione vaga, che puniscono i malviventi senza troppe remore. Le loro trame intense e surreali vibrano di fantasie irreprimibili di dominio e controllo. L'atmosfera generale è rigidamente priva di umorismo e in un certo senso autoritaria, e i corpi e i volti disegnati da Hanks sono invariabilmente distesi, grotteschi e stranamente sensuali. Nella loro ingenuità e crudezza, a volte, sembrano anticipare le peculiarità di certi fumetti underground.

I Shall Destroy all the Civilized Planets! si conclude con un breve fumetto scritto e disegnato dal curatore del volume, Paul Karasik, in cui esprime l'opinione che "Hanks, "uno dei più grandi fumettisti del ventesimo secolo", abbia creato "una nuova mitologia eroica". Durante la ricerca sul lavoro di Hanks, Karasik scoprì che l'autore era un alcolizzato che abbandonò la famiglia per essere infine ritrovato morto assiderato su una panchina di New York. Un dettaglio macabro che in un certo senso unifica la singolarità della sua vita personale con quella artistica. **AL**

The Umbrella Academy 2007

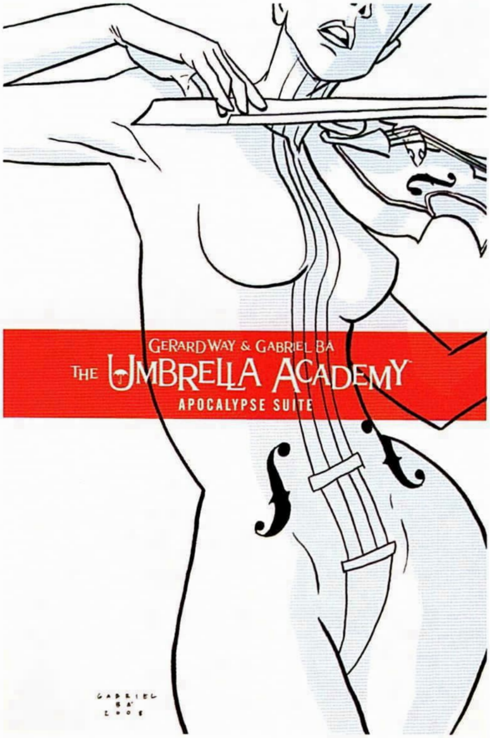
Gerard Way · Gabriel Bá

Prima edizione Dark Horse Comics (USA)
Autori Way (USA, 1977); Bá (Brasile, 1976)
Genere Avventura, supereroi

Frutto di un incidente in cui quarantatré bambini nascono improvvisamente da donne che non sapevano di essere incinte, i membri della Umbrella Academy vengono cresciuti come un'unica famiglia dal misterioso Reginald Hargreeves, in un'atmosfera fredda, distinti semplicemente da un numero. Col tempo scoprono di avere superpoteri – tutti tranne una, la piccola suonatrice di piano Numero 07.

La trama della prima serie di *Umbrella Academy* ruota intorno a Numero 07, una volta cresciuta e conosciuta col nome di Vanya. In un flashback l'accademia è vista in azione contro la torre Eiffel, che è controllata da un cyborg, mentre 07 è bloccata, apparentemente inerme. Nel presente – allontanata dalla famiglia, e autrice di un duro memoriale sulla sua infanzia – Vanya si unisce a un complotto della sinistra Verdammten Orchestra. Nel frattempo, suo fratello adottivo 05, scappato sfruttando il suo superpotere di viaggiare nel tempo, sta per tornare dal futuro per riferirle di una devastazione imminente. Su di lui si concentra la seconda serie di *Umbrella Academy*, in cui Numero 05 deve evitare che il lunatico sé stesso del passato uccida il presidente Kennedy.

Ricca di immaginazione e amore per il genere supereroistico, la sceneggiatura di Gerard Way ha un tocco ironicamente triste, evidente nei momenti chiave del racconto. Il disegno di Gabriel Bá cattura tutta la frenetica azione della storia con i suoi inchiostri e chiaroscuri scultorei. Per i lettori che amano l'idea di una rivisitazione moderna e disfunzionale dei *Fantastici Quattro*, sarà un vero piacere. **EL**



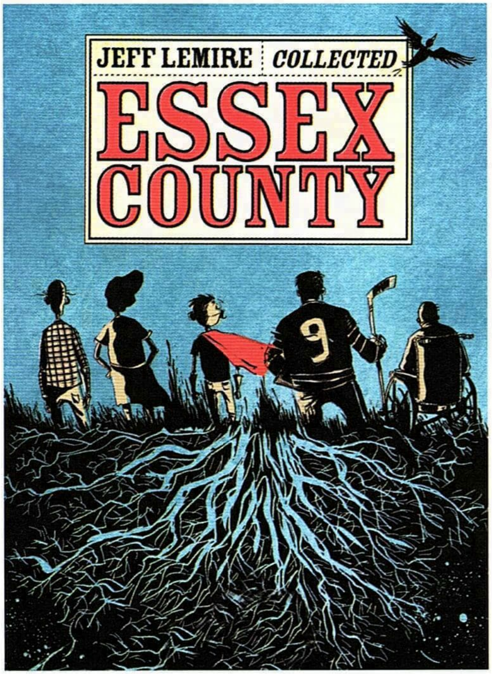
"Mi sveglio ogni mattina con le migliori pulsioni che l'uomo abbia mai conosciuto."

Letture simili
100% Paul Pope
20th Century Boys Naoki Urasawa
Ex Machina Brian K. Vaughan e Tony Harris
FreakAngels Warren Ellis e Paul Duffield

Essex County 2007

Jeff Lemire

Titolo originale *Essex County Trilogy*
Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore Canada (1976) **Genere** Saga familiare
Riconoscimenti Premio Joe Shuster (2008)



Letture simili
Blankets Craig Thompson
Ghost World Daniel Clowes
Portami via Nate Powell
Sweet Tooth Jeff Lemire
Signor Nessuno Jeff Lemire

In *Essex County*, i merli volano da una fattoria a una capanna e poi a una casa di riposo, collegando la vita di un ragazzino rimasto orfano, di un anziano ex giocatore di hockey sul ghiaccio e di un'infermiera di campagna incline a intromettersi negli affari altrui. Tutti questi personaggi vivono nella stessa contea del Canada, e le loro vite sono intrecciate in un modo che il lettore potrà apprezzare a pieno solo percependo la loro solitudine e isolamento.

Jeff Lemire intesse le sue storie nel tempo e nello spazio utilizzando come terreno comune l'hockey. Questo sport unisce i personaggi isolati e permette di esprimere tutto il loro non detto, eppure non fa che separarli. I tre personaggi principali sono interpreti di un sentire basilare

"Il gioco è come una famiglia… non ti lascerà mai per quanto lontano tu sia."

e subito riconoscibile, con più tratti in comune di quanto non traspaia all'inizio. Seguirli nel dipanarsi delle loro vicende è un'esperienza straziante e meravigliosa.

Con il suo bianco e nero Lemire disegna con uguale eloquenza le rughe sottili del volto nodoso di un vecchio giocatore di hockey, gli occhi sgranati di un ragazzino in lutto e il sorriso bonario di un'infermiera. Foreste, città e pianure estese prendono vita grazie all'attenta combinazione di pagine bianche e dense chine nere. Il passato è sempre presente, differenziato dagli eventi attuali per mezzo di mezzetinte che rappresentano ricordi sfocati, mai del tutto lontani. Il lettore lascia infine la contea di Essex con tristezza e forse con le lacrime agli occhi, ma con la profonda sensazione di essere stato arricchito dai suoi abitanti e dai suoi luoghi. Come i merli, i lettori forse non riusciranno a tenersi lontani da queste pagine, e desidereranno tornare a visitare questi luoghi. **RPC**

Tre ombre 2007

Cyril Pedrosa

Il terrore provocato dalla minaccia della perdita di un figlio, e l'incredibile viaggio che un genitore sarebbe disposto a intraprendere pur di scongiurare un tale pericolo sono i temi di questa commovente e bellissima favola di Pedrosa. *Tre ombre* affronta la drammatica violenza della perdita di un figlio, e di come si possa sopravvivere a un tale inimmaginabile tormento.

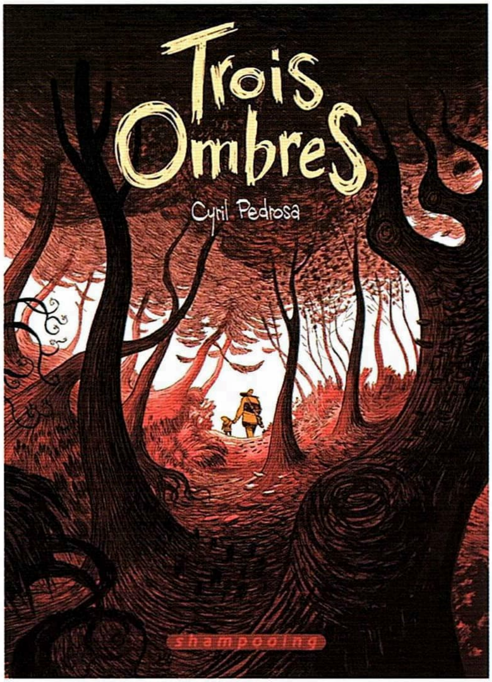
Louis e Lise vivono in un ambiente rurale con il loro figlioletto Joaquim. Una notte, tre lugubri cavalieri compaiono all'orizzonte. Louis decide di investigare su chi siano quelle ombre inquietanti, ma queste scompaiono nel nulla, come spettri. Contro il volere di Luis, Lise si reca in città per contattare una vecchia amica indovina. Questa spiega a Lise che le tre ombre sono venute per

"Un tempo la vita era più semplice, più tranquilla. Ogni cosa era più semplice... poi è cambiato tutto."

Joaquim, e che non c'è niente che possano fare per impedirlo. Rifiutando di accettare il fato del figlio, Louis scappa con il bambino, sperando di raggiungere il paese di suo padre dall'altra parte di un ampio e pericoloso fiume. Lungo il cammino incontreranno un colorito cast di personaggi, da stregoni a mercanti di schiavi, finché il timore di Louis per le ombre incalzanti non sconfinerà nella follia.

Ex animatore Disney, Pedrosa ha illustrato e ideato fumetti in Francia per oltre un decennio, e *Tre ombre* è la sua prima opera a essere stata tradotta in più lingue. Il suo disegno fresco e monocromatico dimostra come si sia liberato dalle catene stilistiche del suo passato datore di lavoro, sebbene la fluidità delle sue pose e della sua gestualità tradisca la sua esperienza di animatore. Il tetro pessimismo stemperato dall'amore ha invece molto in comune, almeno narrativamente, con Miyazaki. **DN**

Titolo originale *Trois ombres*
Prima edizione Delcourt (Francia)
Autore Francia (1972)
Genere Drammatico



Letture simili
Un piccolo omicidio Alan Moore e Oscar Zarate
Black Hole Charles Burns
Blankets Craig Thompson
Fun Home Alison Bechdel
Il grande male David B.

Saluti dalla Serbia 2007

"Aleksandar Zograf"

Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore Saša Rakevic (Jugoslavia, 1963)
Genere Realistico, drammatico
Riconoscimenti Premio Hector Oesterheld (1999)

Aleksandar Zograf è un fumettista serbo alternativo e innovativo che si distingue per un segno caratterizzato da un bianco e nero ruvido, realistico ma quasi espressionista. I temi da lui narrati raccontavano inizialmente i suoi sogni, visioni o interpretazioni del mondo reale. Dopo aver vissuto in prima persona la tragica situazione della Serbia durante la guerra civile in Jugoslavia, è diventato un narratore dei drammi della vita reale, tutti interpretati con un approccio intimista, sociologico, onirico e talvolta scettico. Questa impronta sensibile e autobiografica porta alla mente del lettore altri grandi "sognatori" europei, come il narratore cecoslovacco Franz Kafka, la cui scrittura univa ansietà interiori con elementi della vita reale, e il pittore russo Mark Chagall, che nei suoi quadri miscelava ricordi e sogni. Non c'è da stupirsi se certi critici definiscono Zograf un "pittore a fumetti".

Saluti dalla Serbia è un diario per immagini che racconta la vita nel piccolo villaggio serbo di Pančevo, durante i bombardamenti delle forze NATO alla fine degli anni Novanta. Le terribili circostanze associate all'aspro conflitto fecero sembrare la vita vera un'esperienza surreale e Zograf trasmette tutto questo non solo con la precisione degna di un testimone, ma anche con la dovuta distanza, per proteggere la propria stabilità. Situazioni realistiche e inquietanti si fondono con riflessioni serie sulla condizione dell'uomo. Tutto è disegnato in tempo reale, che sia ispirato ai fatti o ai flussi di pensieri, con un tratto quasi grottesco. L'autore riesce a mostrare le vicende come se fossero successe a qualcun altro, mai mostrato, che esiste nella sua dimensione onirica. **ZT**

Le Complexe du Chimpanzé 2007

Richard Marazano Jean-Michel Ponzio

Titolo traduzione in italiano *Il complesso dello Scimpanzé* **Prima edizione** Dargaud (Francia)
Autori Marazano (Francia, 1971); Ponzio (Francia, 1967)
Genere Fantascienza

Una capsula spaziale precipita in mare nel 2035, e gli uomini al suo interno, una volta raccolti, dichiarano di essere Neil Armstrong e Buzz Aldrin, i primi uomini ad avere camminato sulla luna nel 1969. L'astronauta Helen Freeman è incaricata di mettersi in contatto con loro, dopo aver saputo che la missione su Marte che doveva comandare è stata fatta slittare di dieci anni. È ormai improbabile che possa essere la prima persona a mettere piede sul pianeta rosso. Nel frattempo emergono prove che dimostrano come, mentre negli anni Sessanta e Settanta la NASA si concentrava sulla Luna, gli astronauti sovietici si fossero dati un obiettivo ben più impegnativo. Quando i servizi segreti contatteranno Helen per offrirle una nuova missione su Marte, ambizione e curiosità scientifica avranno la priorità persino su sua figlia Sophie.

Le Complexe du Chimpanzé è un fumetto fantascientifico costituito da una successione di singoli momenti anziché da grandi battaglie spaziali a pieno schermo. Per intriganti che siano la trama e le situazioni che ne scaturiscono, l'obiettivo principe del volume è scoprire se Helen abbia rinunciato a sua figlia per obiettivi che sono ormai sfuggiti al suo controllo. I disegni si appoggiano molto alla documentazione fotografica, ma Ponzio riesce a superare i limiti di questo tipo di narrazione per comunicare movimento ed emozione. I suoi personaggi sembrano avere vita propria, e le sue ambientazioni sono tutt'altro che fredde e patinate. Il titolo fa riferimento a una sindrome dei primati lanciati nello spazio negli anni Cinquanta, che alla lunga impazzivano nel trovarsi in situazioni su cui non avevano modo di intervenire. **FP**

Richard Marazano lascia che siano i disegni, talvolta, a raccontare da soli la storia. ➡


RÉVEILLEZ-VOUS !
LES DEUX ERSATZ...
... VITE !

Het Jaar van de Olifant 2007

✎✎ Willy Linthout

Traduzione titolo in italiano: *Gli anni dell'Elefante*
Prima edizione Bries (Belgio)
Autore Belgio (1953)
Genere Autobiografia

Molti anni possono passare, ma un elefante non dimentica mai. E come può un genitore dimenticare quando il proprio bambino si toglie la vita? Non c'è modo di sfuggire ai costanti ricordi e alle domande senza risposta, ma Willy Linthout tenta di esprimere i suoi sentimenti in questo surreale eppure toccante fumetto memoriale, basato sulle sue reazioni al suicidio nel 2004 di suo figlio, Sam, all'età di 21 anni.

Linthout mostra le sue doti di illustratore di successo nel rendere quella che pare una cavalcata di smarrimento, dolore, rabbia, disperazione, paranoia e, infine, di amore duraturo, provato dal suo alter ego Charles per il suo figlio Jack. Linthout omette tutte le didascalie per non dare al lettore nessun appiglio di luogo o di tempo, realtà o fantasia che sia, e per instillare lo stesso disorientamento percepito da Charles, mentre si agita fra casa, lavoro, e la vita di ogni giorno. Allo stesso modo, Linthout non ritrae quasi mai la moglie di Charles, al fine di rendere partecipi i lettori dei suoi sentimenti di estremo isolamento. Il colpo da maestro di Linthout è quello di personificare il figlio riportandone in vita la sagoma di gesso per terra dove giaceva il suo corpo. Inoltre lascia deliberatamente i suoi disegni nella loro fase a matita ancora non inchiostrata, quasi a sottolineare la mano e il cuore umani dietro di essi. Come ha spiegato, "la vita di mio figlio Sam non ha avuto la possibilità di andare fino in fondo, è rimasta incompiuta: lo stesso vale per le matite." Nel portare a termine questo romanzo grafico catartico, Linthout si è dato un modo per ricordare, e possibilmente venire a patti, con la perdita di una giovane vita. **PG**

Faire semblant c'est mentir 2007

✎✎ Dominique Goblet

Prima edizione L'Association (Francia)
Autore Belgio (1967)
Genere Autobiografia **Riconoscimenti** École Européenne Supérieure de l'Image (2010)

Uno dei fumetti più straordinari del decennio è altresì, forse, il più straziante e disturbante. L'iniziale attrazione per il capolavoro autobiografico di Dominique Goblet è dovuta in primis alla potenza del disegno. Le chine colorate della garbata sequenza di apertura cedono subito il passo a una serie di immagini a matita evocative della forza dei ricordi. Goblet racconta il rapporto con il padre alcolizzato, in un miscuglio di onesta valutazione critica e forti sentimenti.

Nei capitoli successivi, le piccole vignette che caratterizzano la prima parte del volume sono però sostituite da grandi e inquietanti immagini di cani in gabbia e di quartieri industriali del Belgio, mentre il tono dell'opera che si fa via via più minaccioso.

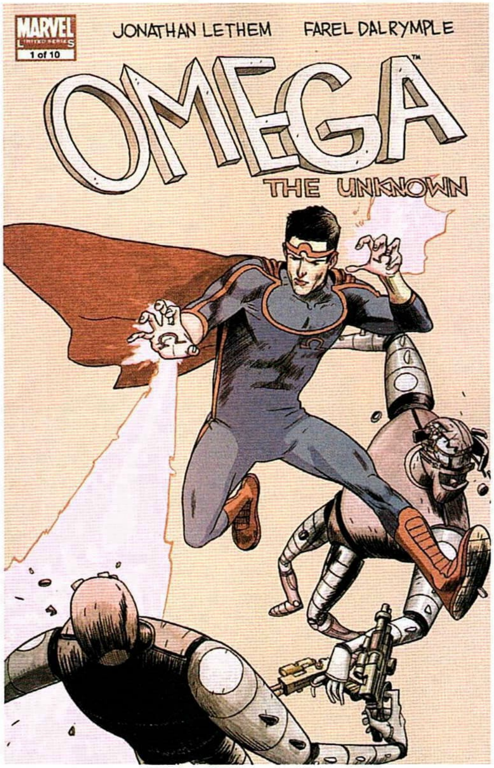
Faire semblant c'est mentir si addentra nell'oscurità quando Goblet rivela l'orribile ricordo degli abusi di suo padre. Alternandosi tra la cronaca televisiva della morte di Roger Williamson in Formula 1 e il suo imprigionamento nell'attico di casa sua, letteralmente legata alle travi del soffitto, la Goblet esibisce il suo passato in un modo che è sia inquietante che estremamente confidenziale con i suoi lettori.

L'orrore della posizione successiva della storia non è, tuttavia, il vero fulcro dell'opera. Perché il volume della Goblet parla di ben più che del passato. Parla del suo ruolo come madre, e della sua lotta per venire a patti con il proprio vissuto solo per poter garantire il miglior futuro possibile a sua figlia. Le tavole finali, in dissolvenza, sono tra le pagine più ottimistiche mai realizzate nella storia del fumetto. **BB**

Omega lo sconosciuto 2007

Jonathan Lethem · Farel Dalrymple

Titolo originale *Omega the Unknown*
Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Lethem (USA, 1964); Dalrymple (USA, 1972)
Genere Supereroi



Vagamente basato su un personaggio Marvel dalla breve vita creato da Steve Gerber e Mary Skrenes, *Omega lo sconosciuto* inizia col botto: l'incidente d'auto in cui muoiono i genitori del genio adolescente Titus Alexander Island. Tuttavia, come scopriranno presto Alexander e il lettore, la loro morte non è esattamente come sembra. L'incidente mostra che non erano del tutto umani, ma in realtà dei sofisticati robot. Ma chi è stato a costruirli? E da dove hanno origine gli strani poteri di Alex, e il simbolo dell'omega luminoso che gli è apparso sulla mano?

Questi fatti portano Alex, un ragazzo che si esprime e agisce in una maniera che riflette l'essere cresciuto con degli automi, verso una ricerca della propria identità. Si ritrova anche a dover sventare una trama nanotecnologica mentre è ostacolato da Mink, un famoso supereroe che ha usato le sue ricchezze per costruire un labirinto sotterraneo popolato di orrori fisici e metafisici. La prigione non è l'unico labirinto in città, e la trama di *Omega lo sconosciuto* si dipana in un fitto mix di canti druidi, fumetti criptici creati dall'incarnazione di Omega (nella realtà dall'ospite d'onore Gary Panter) e un linguaggio incomprensibile parlato dalle vittime dei nanorobot.

Gli appassionati dell'innovativo romanziere Jonathan Lethem non potranno non apprezzare questo racconto creativo. Disegnato dalla star del fumetto indipendente Farel Dalrymple, i lettori osserveranno gli eventi fantastici di Omega – come una grossa collana assorbita da chi la indossa, una saliera in grado di salvare la vita e un'orda di zombie usciti da un fast-food – popolare una ruvida e strampalata Upper Manhattan. **EL**

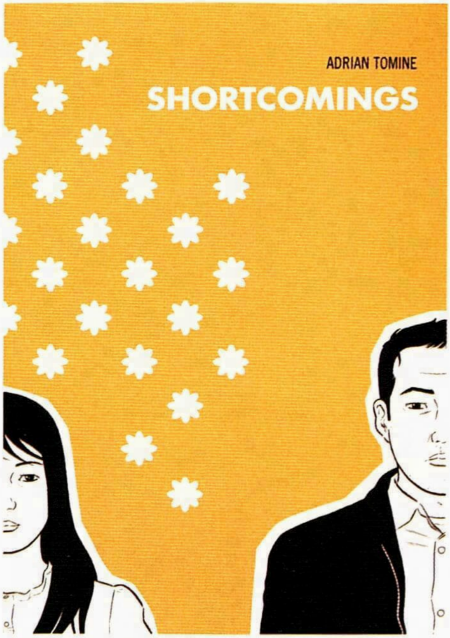
"Qualche supereroe sbucato fuori chissà da dove, che fa sballare tutto."

Letture simili
La fortezza della solitudine Jonathan Lethem
Pop Gun War Farel Dalrymple
Project: Superior Autori vari
Watchmen Alan Moore e Dave Gibbons

Una lieve imperfezione 2007

Adrian Tomine

Titolo originale *Shortcomings*
Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1974)
Genere Realistico



Letture simili
American Born Chinese Gene Luen Yang
Box Office Poison Alex Robinson
Sonnambulo Adrian Tomine
Summer Blonde Adrian Tomine
Perché odio Saturno Kyle Baker

La prima esperienza sulla lunga distanza di Adrian Tomine è un'opera meditativa e a tratti piacevolmente impegnativa che riflette su razza, relazioni e identità; semiautobiografica nella tematica e nell'approccio, ma non nella trama. Ben Tanaka è un giovane nippo-americano che ha lasciato l'università e lavora in un cinema in California, e la sua relazione con la fidanzata Miko, ragazza politicamente più attiva di lui, è ormai in crisi ed è descritta mostrando una serie di microepisodi quotidiani. Mentre Miko se ne va a New York in cerca di sé stessa, Tanaka inizia a essere incredibilmente attratto dalle donne occidentali. È un individuo egocentrico, del tutto indifferente a ciò che lo circonda e soprattutto riguardo ai cliché sulle razze, cosa che fa irritare Miko. Nonostante la storia si concentri prevalentemente su Tanaka e sul suo pessimismo, non manca di equilibrare l'attenzione su Miko e sul suo atteggiamento più positivo; mentre un'ulteriore prospettiva è offerta dal personaggio di Alice, la lesbica coreana-americana amica di Tanaka che vive le relazioni sentimentali con una disinvoltura che l'amico gli invidia.

Tomine, giapponese-americano di quarta generazione, si afferma nei primi anni Novanta con la serie autoprodotta *Optic Nerve*, poi pubblicata dall'editore canadese Drawn & Quarterly. Il suo segno pulito e vivido mostra l'influenza di Daniel Clowes (sostenitore dell'opera di Tomine) e anche di Jaime Hernandez. Come Hernandez, Tomine si serve di un'anonima location californiana in cui le identità razziali sono rappresentate in ogni sfumatura. Le sue chiare linee e le griglie rigide donano al tutto un evidente senso di ritmo e uniformità, concentrandosi particolarmente sui passaggi quieti e le pause silenziose. Come il suo protagonista antieroico, *Una lieve imperfezione* evita intenzionalmente di prendere posizione sulla questione razziale, ma così facendo si esprime palesemente sulla natura ambigua delle persone. **TV**

Laika 2007

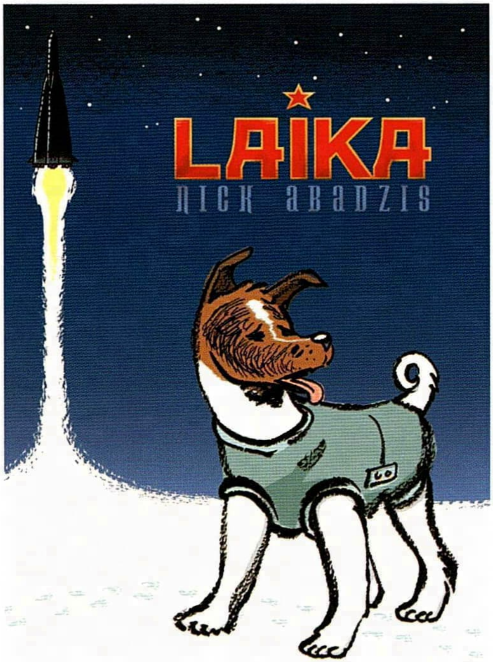
Nick Abadzis

In *Laika*, Nick Abadzis indaga sulle macchinazioni politiche celate dietro alla corsa allo spazio tra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti. L'autore utilizza la vicenda del primo animale lanciato nello spazio a bordo dello *Sputnik II* come base sulla quale costruire la sua storia. O forse narra soltanto la triste vicenda di un cane. Laika è stata la prima cagnolina a essere lanciata nello spazio, ma non è mai tornata sulla Terra. È morta lentamente, da sola, senza capire perché gli scienziati che l'avevano salvata ed erano diventati suoi amici fossero scomparsi all'improvviso. A chi ama gli animali converrà preparare i fazzoletti.

Scritto per un pubblico infantile pur affrontando temi complessi, *Laika* è disegnato con uno stile estremamente espressivo e al tempo stesso semplice, con una linea morbida e spessa. Abadzis è un mago della caratterizzazione dei personaggi e coglie alla perfezione le circostanze in cui si sono trovati i membri del programma spaziale, spronati a raggiungere il successo a tutti i costi e a frequentarsi tutti i giorni. I lettori incontrano per la prima volta il brillante scienziato Sergei Pavlovich, in prima linea durante la corsa allo spazio sovietica, mentre si allontana mezzo morto da un gulag staliniano. La tempra d'acciaio che gli consente di sopravvivere pervade anche le sue ricerche successive, rendendolo uno dei personaggi più affascinanti del racconto.

Abadzis bilancia l'inevitabile tristezza del finale con la comprensione della nobile visione che suscita la corsa allo spazio, e con gli interrogativi e la confusione degli scienziati e di Yelena Dubrovsky, l'addestratrice che prepara Laika alla sua missione. Laika non è mai caratterizzata come un animale antropomorfo – le sue reazioni sono interpretate solo attraverso il linguaggio del corpo, allo stesso modo in cui gli uomini interagiscono con ogni animale – ed è rivelatore del grande talento grafico di Abadzis il fatto che i lettori riescano ad affezionarsi a un disegno bidimensionale che non parla. **FJ**

Prima edizione First Second Books (USA)
Autore Gran Bretagna (1965) **Genere** Per ragazzi
Riconoscimenti Premio Eisner Migliore pubblicazione per l'adolescenza (2008)



Letture simili

Hugo Tate: O'America Nick Abadzis
La ballata di Halo Jones Alan Moore e Ian Gibson
Battuta di caccia Christin e Bilal
Tintin Hergé
Quando soffia il vento Raymond Briggs

Le avventure di Kiki de Montparnasse 2007

José-Louis Bocquet "Catel"

Titolo originale *Kiki de Montparnasse*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autori Bocquet (Francia, 1962); Catherine Muller (Francia, 1964) **Genere** Biografia

Il XX secolo era appena iniziato quando la piccola Alice Prin venne al mondo nel 1901 in un piccolo paese vicino a Parigi. La sua infanzia fu povera e frugale, e una volta raggiunta l'adolescenza, Alice rapidamente imparò che il mondo non è adatto per persone nella sua situazione: come tutti, si deve combattere per la felicità, spesso a costo di lezioni amare o sforzi sovrumani.

Fortunatamente, la ragazza ha una determinazione feroce, una natura disinibita, e un vero appetito per la vita. Avendo perso diversi lavori domestici a causa della sua natura impulsiva, è in compagnia degli artisti che Alice trova una via d'uscita. Comincia a posare per pittori e scultori – e condivide anche il loro letto – guadagnandosi a poco a poco la libertà economica e un'indipendenza di spirito. In Francia, dopo la prima guerra mondiale, "Kiki" – come Alice è ormai nota – incontra molti degli artisti d'avanguardia di Parigi: Soutine, Modigliani, Kisling, Fujita, Man Ray, Picasso, Cocteau, Tristan Tzara. Kiki li conosce tutti e può chiedere loro qualsiasi cosa. Per anni, nei luoghi di Parigi in cui essi vivono e lavorano, sarà la loro celebre musa: Kiki de Montparnasse. Il bel libro di Catel e Bocquet (tradotto in Italia da Excelsior 1881) è dedicato a un personaggio sorprendente ed è l'equivalente a fumetti di un film biografico: la rievocazione di una vita ricostruita attraverso i suoi episodi chiave. Gli autori hanno giustamente scelto di concentrarsi proprio sul periodo più appariscente dell'eroina – gli anni Venti e Trenta – senza soffermarsi sui suoi ultimi, più tristi anni. Erudito senza mai essere pesante, questo ritratto pieno di vita è anche una cronaca accattivante di un'epoca leggendaria di Parigi. **NF**

Body World 2007

Dash Shaw

Prima edizione autoprodotto (USA)
Autore USA (1983)
Genere Fantascienza
Riconoscimenti Nomination Eisner Award (2009)

Quando Dash Shaw ha iniziato a pubblicare on-line *BodyWorld* nel 2007, i suoi colori intensi e la griglia rigidamente schematica sembravano suggerire qualcosa oltre la carta stampata. La storia scorreva come un trip tossico futurista sulla scia della scrittura di William S. Burroughs e JG Ballard, raccontata con straordinaria sensualità.

La storia si svolgeva nel futuro, come anche il modo di raccontare. Tuttavia, tre anni più tardi la storia è stata pubblicata in una pregiata raccolta dalla Pantheon e non ha perso nulla della sua vitalità nella traduzione dal monitor del computer alla pagina. Le griglie definiscono la storia di Shaw: c'è la pagina, le sue vignette disposte come finestre di un grattacielo, c'è un ambiente – una città la cui precisa geografia suggerisce una certa frequentazione di Dungeons & Dragons – e c'è il quadrato amoroso al centro della storia. Un uomo arriva in città per studiare le proprietà di una pianta rara che ha effetti collaterali tossici. Fa il galante con un'insegnante e seduce una studentessa, il cui ex-fidanzato a sua volta si innamora dell'insegnante. Lo stile del disegno di Shaw varia man mano che la storia esplora le infernali profondità metafisiche dell'autore. A volte risulta totalmente schematico nel rendere graficamente le interazioni dei suoi personaggi, e il dialogo si trasforma in un impassibile noir dal sapore gradevolmente pulp. Tuttavia, una volta che la griglia è impostata, Shaw non ne fa mai uscire la narrazione al di fuori, come schizzi di colore o altre immagini. Man mano che si capisce che l'effetto della droga è quello di confondere le personalità degli individui portandole verso l'armonia, il fumetto si abbandona a pagine visivamente sfrenate. **MW**

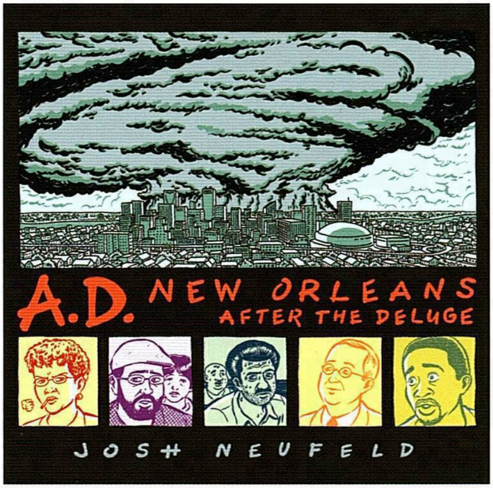
Shaw usa il computer per colorare e creare effetti sovrapposti nei suoi disegni. ➡


PROFESSOR PANTHER?
OH-HEY.
THANKS FOR COMING ON SUCH SHORT NOTICE.
NO PROBLEM.
YOUR HAIR'S GROWING BACK.
YEAH. I HAVE TO FIT THE SCANNING PLUGS INTO SPECIFIC SPOTS ON MY HEAD, SO I SHAVE IT INTO A WIDOW'S PEAK SO I CAN SEE WHERE TO PUT THEM IN, YOU KNOW?
WOAH.
-THAT AND I'M STILL YOUNG.
ARE YOU YOUNG ENOUGH TO DANCE WITH ME?
HELL'S YEAH. CAN I BUM A DOLLAR BILL? I'LL BE BACK IN A SECOND.
WET MOON
MRS. WARE IS A HOTTIE
ME TOO
ME 3
DIRTBAG
HERE YOU GO, THANKS—LET'S DO THIS !!!!!!!!!

A.D. – New Orleans After the Deluge 2007

Josh Neufeld

Prima edizione *Smith Magazine* (USA)
Autore USA (1967)
Genere Autobiografia, storico, giornalismo
Riconoscimenti Xeric Award (2004)



"Ma, Mansell, perché restare? Il negozio è totalmente allagato. Per amor di Dio, ci sono i topi che salgono sugli alberi!"

Letture simili
A Few Perfect Hours Josh Neufeld
Cronache birmane Guy Delisle
Dark Rain Mat Johnson e Simon Gane
Il fotografo Emmanuel Guibert

Basato sulle esperienze di Josh Neufeld come volontario della Croce Rossa nel periodo immediatamente successivo all'uragano Katrina nel 2005, *A.D.-New Orleans after the deluge* divertirà e devasterà i lettori al contempo. Neufeld ha lavorato con una squadra di sopravvissuti alla tempesta per creare questo reportage del ciclone, e i lettori seguiranno le loro storie mentre prendono forma in tempo reale, mentre l'uragano Katrina si avvicina.

La narrazione rivela quanto c'è di più importante per ogni sopravvissuto. Denise, da sei generazioni abitante di New Orleans, considera tesori assoluti la sua città e la sua famiglia, ma anche la sua indipendenza. Abbas, la cui famiglia è lontana e al sicuro, decide di rimanere indietro con un amico, Darnell, per aiutare a proteggere il suo negozio di generi alimentari. E un medico che è fuori pericolo immediato sulle alture del quartiere francese, vuole credere che la città di New Orleans continuerà a essere quello che è sempre stato: un luogo ideale per fare festa. Attraverso gli occhi di queste persone reali – e di altri abitanti di New Orleans che entrano nel racconto quando la pioggia inizia a cadere – il lettore prova sensazioni di speranza e di fiducia, che ben presto finiscono in frantumi.

Quando la tempesta peggiora, i lettori rivedono scene trasmesse nei telegiornali, ma ora la storia è raccontata dal di dentro, riportando le conversazioni e vedendo i luoghi che i notiziari non hanno avuto il tempo di mostrare. Il fumetto di Neufeld racconta anche delle proteste delle persone respinte alla frontiera della contea e lo shock dei cittadini affamati e disidratati di fronte a truppe di soldati, dai fucili puntati sulle vittime innocenti di un disastro naturale. Ma il libro coglie anche qualcosa che è difficile da trasmettere in un notiziario o in un editoriale: il terrore di veder spazzata via ogni cosa che hai sempre conosciuto, e sapere che, anche se tutto tornerà, non sarà mai come prima. **EL**

Skutečný příběh Cílka a Lídy 2007

František Skála

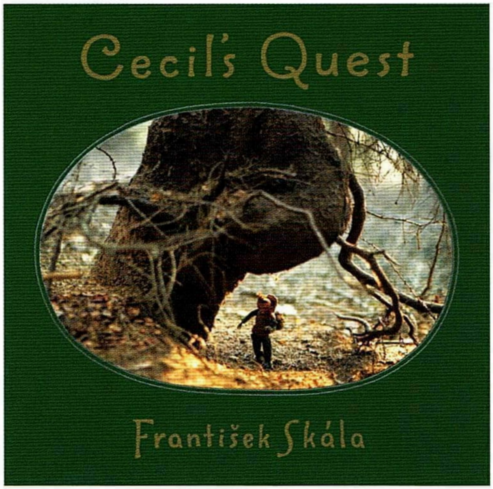
František Skála è un artista incredibilmente versatile: ha studiato animazione, è autore di arte contemporanea ceca, si esibisce come comico, è membro di diverse band musicali e ogni tanto realizza anche fumetti. *Skutečný příběh Cílka a Lídy* è stato realizzato con un metodo unico: fotografando ogni immagine del libro con una cinepresa tradizionale, in un bosco. Skála creò pupazzi per ogni personaggio, oltre a ogni abitazione, oggetto e veicolo, tutti da materiali naturali o rifiuti, come bottiglie, sacchetti di plastica e scarti di vecchi televisori. Realizzò un mondo visivamente originale e colmo di romanticismo postmoderno, giocoso, e leggermente ironico, con un approccio che rimanda alle opere che abitualmente espone nelle gallerie.

Il processo di produzione fu molto simile a quello di un film in animazione, tranne per il fatto che Skála ricoprì da solo tutti i ruoli di un team di produzione. Il solo scattare tutte le fotografie gli richiese quasi un anno. Il risultato finale è un libro composto da 322 fotografie accompagnate da balloon che ospitano un lettering realizzato a mano, come nel fumetto tradizionale.

Il protagonista della storia è un manichino, Cecil, che vive in una piccola casa sotto un vecchio albero di ciliegio. Un giorno va trovare l'amica Lida e scopre che è stata rapita con uno specchio magico. Cecil decide di doverla ritrovare e durante la sua ricerca si imbatte in una serie di strane creature della foresta. Gradualmente scopriamo che il rapitore di Lida è Murdock, il capo degli spiriti malefici, quindi Cecil e il suo amico Homer si recano a bordo di un'auto di legno fino alla torre di Murdock per salvarla.

Come in ogni avvincente thriller, la trama culmina in una grandiosa esplosione seguita da un lieto fine. L'umorismo della storia è qualcosa che sta a metà tra lo *Hobbit* di J. R. R. Tolkien e la comicità dell'assurdo dei Monty Python. **TP**

Traduzione titolo in italiano *La vera storia di Cecil e Lida*
Prima edizione Arbor vitae (Repubblica Ceca)
Autore Cecoslovacchia (1956)
Genere Fantasy, avventura



"Lui vive sotto una pietra e dorme tutto il giorno. Ma nel bel mezzo della notte, quando splende la luna, si unisce alla massa spettrale."

Letture simili
Anča a Pepík Lucie Lomová
Dědečkové Pavel Čech
Pét'a Medánek Alžběta Skálová
Tajemství ostrova za prkennou ohradou Pavel Čech
Velké putování Vlase a Brady František Skála

Sofie e Abou 2007

Judith Vanistendael

Titolo originale *De maagd en de neger*
Prima edizione Oog & Blik (Paesi Bassi)
Autore Belgio (1974)
Genere Drammatico, autobiografia

A Bruxelles, tra il 1994 e il 1995, un uomo di colore rifugiato politico dal Togo viveva in un asilo e nella casa di una donna fiamminga che si era innamorata di lui. La sua lettura preferita era il classico di Hergé *Tintin in Congo* (1930-31), un fumetto che un tempo gli inglesi avevano considerato inadatto alla diffusione per l'idea retrograda di "razza" che mostrava. L'uomo di colore e i suoi amici lo leggevano e rileggevano, senza preoccuparsi di certi contenuti, proprio come avrebbe voluto Hergé.

Il rifugiato di lingua francese e la studentessa di danese Judith Vanistendael finirono per sposarsi e vivere nella capitale bilingue (fiammingo e francese) belga. Lei lo chiamava affettuosamente "piccolo negro", termine che non era certo offensivo da quelle parti. Si lasciarono poi nel 1999, per la difficoltà di lui a vivere in libertà. In seguito Judith fu sconvolta nell'apprendere che, senza il suo consenso, suo padre giornalista aveva scritto un pezzo su di lei e il suo compagno di colore.

Dopo, dopo aver studiato Fumetto alla Sint-Lukas University College of Art and Design di Bruxelles, l'autrice si prese una rivincita sul padre raccontando la propria storia in questo graphic novel intitolato *De maagd en de neger* (la vergine e il negro, in Italia *Sofie e Abou*). Pubblicato in due parti nel 2007 e nel 2009, il racconto conteneva sia il punto di vista dei genitori che quello della figlia, e riuscì ad affermarsi subito come un successo.

La Vanistendael non era una lettrice di fumetti, ma il suo occhio attento e il suo approccio artistico meticoloso ci offrono un'opera che si inserisce perfettamente nel solco del fumetto franco-belga più moderno. **HvO**

Fun Home 2007

Alison Bechdel

Prima edizione Houghton Mifflin (USA)
Autore USA (1960)
Genere Autobiografia **Riconoscimenti** Premio Eisner miglior opera realistica (2007)

Alison Bechdel ha tenuto un diario fin dall'età di dieci anni. Con *Fun Home* realizza un memoriale a fumetti sulla sua vita, e un ricordo del padre, Bruce, un insegnante amante della letteratura, direttore di un'impresa funebre, ossessionato dalla casa vittoriana di famiglia e figura oppressiva e dominante. Padre e figlia condividono l'amore per la letteratura, oltre a una taciuta tendenza omosessuale, da lui tenuta nascosta nell'America conformista degli anni Sessanta.

Non molto dopo la rivelazione della propria omosessualità ai genitori, nel 1980, la Bechdel vive la tragedia della morte del padre, investito da un camion. Lei cova il sospetto che non si sia trattato di un incidente ma di suicidio, causato probabilmente dal suo coming out. Un anno dopo la morte, l'autrice trova una fotografia del padre insieme a un giovane uomo, entrambi in indumenti intimi. Riconosce che si tratta di Roy, il suo babysitter ed ex studente del padre – e probabilmente all'epoca minorenne. L'anno riportato dalla foto è il 1969, in parte nascosto da un tratto di pennarello blu. La Bechdel sceglierà poi la stessa tonalità di colore acquarellato per tinteggiare questo "racconto familiare tragicomico" in cui mette in luce sia i suoi segreti che quelli del padre.

A differenza del padre, Alison ha scelto di vivere apertamente e con orgoglio la propria sessualità, anche se, col senno di poi, ammette di aver impiegato oltre vent'anni per accettare la propria condizione, e riconosce che è proprio la repressione del padre ad averla messa in condizione di modellare la propria identità. **J-PJ**

Alice in Sunderland 2007

Bryan Talbot

Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1952)
Genere Fantastico **Riconoscimenti** Premio Eisner Miglior Graphic Album (1996)



Questo tour de force stilistico rivela l'intreccio delle storie di Lewis Carroll, della sua giovane musa Alice Liddell e della città di Sunderland. Bryan Talbot evita di trasformare questo campo minato di informazioni in un arido trattato "educativo" e ne fa invece uno spettacolo teatrale su carta, mettendolo in scena nel teatro Empire di Sunderland con tanto di intervallo, visita dietro le quinte, due finali e "interessanti divagazioni e digressioni".

Talbot mescola al computer immagini, oggetti, mappe e fotografie, e realizza una serie di fantasie che fanno da sfondo ai tre alter ego di Talbot: l'attore, il plebeo e se stesso. Conscio del fatto che i monologhi del narratore rischiano di diventare delle lezioni, l'autore li diluisce con le interruzioni del plebeo brontolone, con lo spettro del comico inglese Sid James (morto proprio sul palcoscenico dell'Empire) e addirittura con il "vero" Talbot, che si risveglia da un incubo assalito dai dubbi. Talbot attinge dal patrimonio storico-culturale del fumetto: un interludio in Marocco nello stile di Tintin; il monologo prima della battaglia dell'*Enrico V* di Shakespeare sotto forma di parodia di *MAD*; una nuova versione di "Jabberwocky" di *Attraverso lo specchio* in una serie di incisioni; la battaglia di Hastings nello stile Marvel; persino una pagina sceneggiata da Leo Baxendale, il leggendario autore di *Beano*. Questa fusione celebra un'alchimia di parole e immagini che partono dall'arazzo di Bayeux, passano per le stampe di Hogarth e arrivano ai libri di Alice. Nel secondo finale Bryan Talbot si sveglia da un sogno proprio come Alice, ma il lettore vive la medesima esperienza e arriva a percepire come tutte le nostre vite sono concatenate. **PG**

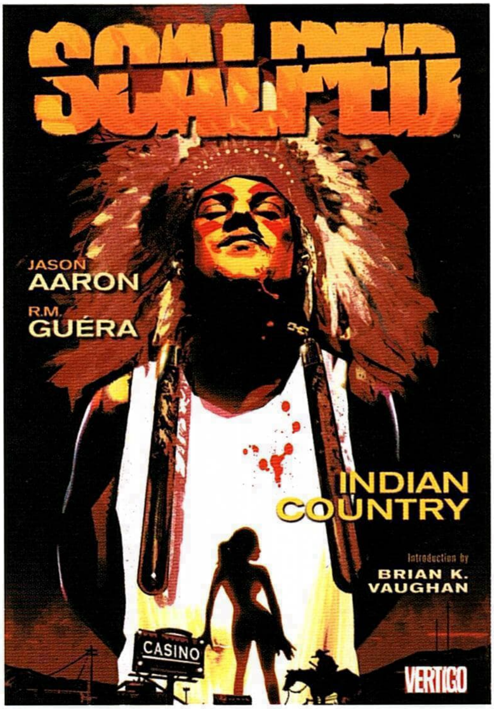
"Prima di salpare, lei autografa una copia di Alice *per la futura regina Elisabetta II."*

Altre opere di Bryan Talbot
Cherubs! con Mark Stafford
Grandville
Il cuore dell'impero
Le avventure di Luther Arkwright
La storia del topo cattivo

Scalped 2007

Jason Aaron "R. M. Guéra"

Prima edizione Vertigo/DC Comics (USA)
Autori Jason Aaron (USA, 1973); Rajko Milošević, in arte R. M. Guéra (jugoslavia, 1959)
Genere Poliziesco



Letture simili
100 Bullets Brian Azzarello e Eduardo Risso
Criminal Ed Brubaker e Sean Phillips
The Goon Eric Powell
The Other Side Jason Aaron e Cameron Stewart

Scalped è un fumetto che sfugge le facili definizioni. È una fusione di generi: in parte noir, in parte western contemporaneo con accenni umoristici, fornisce un'analisi brutale del lento e doloroso declino della cultura nativo-americana in via d'estinzione, un tempo orgoglioso stile di vita, oggi corrotta da povertà, dipendenze, vizio e crimine. L'inizio della storia narra il ritorno del vagabondo Dashiell Bad Horse alla Praire Rose Indian Reservation, dopo un lungo periodo. Allontanatosi dalla madre attivista Gina, Bad Horse trova uno scomodo impiego presso Lincoln Red Crow, capo della tribù locale e boss del crimine. Con l'imminente apertura del nuovo e controverso casinò di Red Crow, che promette di cambiare definitivamente la vita della riserva, vengono a galla segreti a lungo sepolti, che si oppongono agli interessi criminali, e la scioccante verità sul ritorno di Dash.

Come ogni buon noir, *Scalped* invita il pubblico a immergersi in situazioni scabrose con individui condannati, finiti inevitabilmente in una spirale autodistruttiva a causa di inevitabili scelte di vita. Jason Aaron gioca incessantemente con ciò che i lettori credono di sapere dei personaggi, attraverso caratterizzazioni sfaccettate e rivelazioni inaspettate, che costringono a riconsiderare costantemente i vari moventi. In aggiunta allo stile di Aaron, le torbide atmosfere di R.M. Guéra riflettono bene l'ingiustizia che permea la vita nella riserva. L'oppressiva claustrofobia della composizione delle tavole è inquietantemente sottolineata dai colori torbidi e fangosi.

Scalped suscita attenzione non solo per la sua trama poliziesca finemente intrecciata, ma anche perché denuncia un retroterra culturale che il medium fumettistico ha tradizionalmente fallito nel rappresentare, se non nella maniera più superficiale e stereotipata possibile. **AO**

Children of the Sea 2007

Daisuke Igarashi

Daisuke Igarashi, in questa immersione a fumetti nell'universo marino, unisce magia, folklore e splendore visivo creando un'avventura in bilico fra thriller naturalistico, favola e romanzo di formazione. Ruka, un'adolescente tenace e travagliata, viene cacciata dal club sportivo del suo liceo dopo uno scontro fisico con un compagno. La sua frustrazione e il suo senso di abbandono lasciano presto il posto alla meraviglia, allorché nasce un legame tra lei e due strani visitatori: Umi e Sora, giunti sulla terra ferma dal loro habitat naturale nell'oceano. La loro visita coincide con una serie di fenomeni bizzarri: pesci abissali che arrivano in superficie, grosse balene spiaggiate e pesci che scompaiono dagli acquari di tutto il Giappone. Mentre i due visitatori indagano sui motivi di tali incidenti, anche Ruka resta coinvolta.

Children of the Sea è un racconto che si dispiega a un'andatura misurata e attenta, seguendo un ritmo calmo come le onde di un oceano. È attraversato da una dimensione di mistero e fascino sconosciuto, ma privo di reale inquietudine. Anche le sequenze più disturbanti sono rappresentate in toni onirici, che avvolgono i personaggi senza suscitare reazioni banali o viscerali al lettore. L'amore di Igarashi per la natura e il sovrannaturale radica i personaggi e le ambientazioni in territori familiari, distendendo la narrazione verso luoghi distanti e immaginifici. La sensibilità estetica dell'autore è emotiva ed elaborata, e le sue illustrazioni catturano i dettagli dell'acqua e della luce, della pelle umana e delle creature marine.

I disegni di flora e fauna marine sono curati con precisione, senza risparmiare dettagli. Igarashi pone grande attenzione su alcune contraddizioni e ironiche coincidenze: i pesci che emergono quando ci voltiamo, le fluorescenze che si illuminano al passaggio degli sguardi. Il risultato è un universo naturale quieto, giocoso, colmo di vita e mistero. **K-MC**

Titolo originale *Kaiju no kodomo*
Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1969)
Genere Drammatico

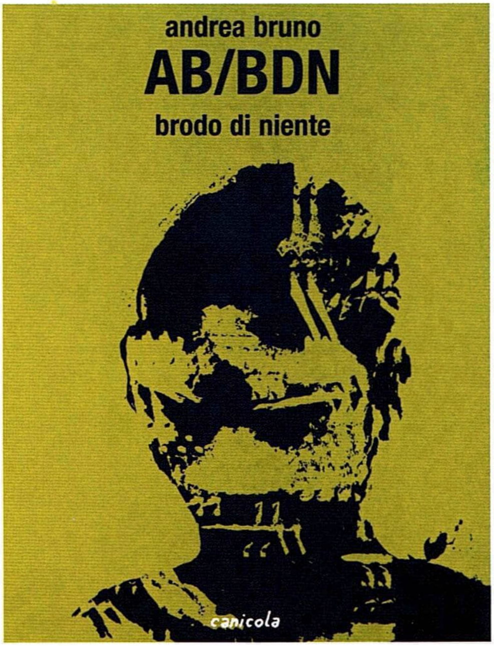


Altre opere di Daisuke Igarashi
Hanashippanashi
Little Forest
Saru
Witches

BDN / Brodo di niente 2007

Andrea Bruno

Prima edizione *Canicola* (Italia)
Autore Italia (1972)
Genere Dramma urbano



Letture simili
A.D.–New Orleans After the Deluge Josh Neufeld
Alack Sinner Carlo Sampayo e Jose Muñoz
Fucili Andrea Bruno
Mort Cinder Alberto Breccia

Brodo di niente è ambientato nel lato oscuro delle periferie urbane. Lontano dal vitalismo di autori come Gipi o Baru, Bruno racconta anch'egli la provincia, ma da una prospettiva disperata, quasi nichilista. In questa sua prima storia di lungo respiro, seguiamo un giovane disertore, Rosso, in fuga verso una città, per quanto irriconoscibile, italiana. Fuori dalla città è in corso una strana guerra che coinvolge forze militari e gruppi di sacerdoti. Il ragazzo decide di rimanere in città, nonostante sia in mani nemiche, nella quale lotta per la sopravvivenza in un contesto di violenza, impiegando il proprio tempo in furti, o in bordelli, mentre spera in un ritorno alla normalità. Il titolo allude all'assenza di cibo e comfort con cui il Rosso deve confrontarsi, nelle condizioni estreme di vita che si trova ad affrontare. Più ancora delle persone, il principale personaggio del libro è l'ambiente urbano della periferia de-industrializzata, in cui "la città puzza di incenso e carne bruciata. Puzza di molte altre cose, perché i servizi di raccolta rifiuti non funzionano".

"Uso una tecnica abbastanza grezza e violenta. Deve essere violenta."

Le impressionanti macchie di inchiostro nero di Bruno, influenzato dalla pittura espressionista e dall'arte informale, sono radicali quanto i migliori lavori di Muñoz o Breccia: chiazze di pece mescolate con la calce, violentemente versate sulla pagina. Le sue macchie scure gocciolano lungo la bianca, abbagliante carta.

La prima parte della storia è apparsa in *Canicola*, rivista che ha rilanciato l'Italia sulla scena del fumetto di ricerca insieme a riviste come *Frigobox* (Amok), *Lapin* (L'Association) o *Le Cheval blême* (Ego comme X). Sulla scia di questi progetti collettivi, *Canicola* ha rappresentato il principale trampolino di lancio per la scena del fumetto indipendente italiano negli anni Duemila. **MS**

Il disegno di Bruno è influenzato dall'espressionismo e dalla pittura informale. ➡


CHE SFIGATI.
HEI! SIETE DEGLI SFIGATI, MI SENTITE?!
EH, EH... SFIGATI!!!

Testoline addormentate 2007

"Randall C."

Titolo originale *Slaapkoppen*
Prima edizione Oogachtend (Belgio)
Autore Randall Caesar (Belgio, 1967)
Genere Drammatico

Cartoonist come Julie Doucet o David B. avevano già portato sulle pagine dei fumetti i loro sogni, ma nessun altro autore aveva mai trasposto la logica dei sogni in un grosso libro nel modo in cui Randall C. ha fatto con *Testoline addormentate*. Questo è il suo primo graphic novel e contiene una storia strutturata in modo chiaro e facile seguire. Gli eventi rappresentati, però, sono così surreali che una lettura estetica ed emotiva è gratificante quanto la scoperta della diversità della storia stessa.

Il libro presenta un cast d'insieme. Un ragazzo e una ragazza viaggiano attraverso un paesaggio fantastico. Camminano per mare, incontrano un brontosauro, si siedono su un elefante e vengono mangiati vivi, pur riuscendo a fuggire. Due russi su una piccola isola sembrano essere gli unici sopravvissuti di una spedizione sottomarina alla ricerca di un tesoro affondato. Passano il giorno a chiacchierare e a giocare. Un lupo racconta storie di indiani d'America e del suo stesso passato. Lentamente, tutte queste trame si riuniscono in un sogno collettivo.

Testoline addormentate (tradotto da Comma 22) tratta grandi argomenti come l'amore, la colonizzazione e il potere dell'immaginazione, ma il libro non risulta mai pesante. Lo stile di disegno di Randall C. rinforza la visione onirica del libro tramite gli schizzi di creature graziose e di paesaggi che cambiano senza rimanere legati a proporzioni realistiche. Il lavoro grafico è spontaneo e ricorda quello di Christophe Blain, mentre i colori rappresentano il tocco finale decisivo. Randall C. utilizza solo pochi colori con molte diverse sfumature, visto che questi sono sufficienti a evocare le sensazioni volute. **GM**

Maggots 2007

Brian Chippendale

Prima edizione PictureBox (USA)
Autore USA (1973)
Genere Sperimentale
Influenzato da Matt Brinkman

Maggots di Brian Chippendale è uno dei pochi graphic novel che contengono anche istruzioni per la lettura. Invece della normale lettura da sinistra a destra e dall'alto verso il basso (o da destra a sinistra secondo la tradizione giapponese), *Maggots* procede a strati alternati da sinistra a destra e poi all'inverso, con le pagine dispari che si leggono dal basso all'alto e quelle pari dall'alto al basso. Tranne qualche eccezione. "State attenti!" avverte l'autore nella copertina – ed è un consiglio da seguire.

Realizzato tra il 1996 e il 1997 quando Chippendale era uno studente della Rhode Island School of Design, *Maggots* è un volume di oltre duecento pagine disegnate su pagine di un vecchio catalogo giapponese al posto di normali fogli bianchi. Le pagine sono fitte di piccoli personaggi disegnati con un tratto graffiante, frenetico, come fosse frutto di cinematici appunti di un sogno. *Maggots* appare a tratti più come un atto compulsivo che come un'opera a fumetti ragionata ed elaborata. Immergervisi è come entrare in uno spazio alieno e arrendersi a una creazione tanto spiazzante quanto avvolgente.

Maggots non è incentrato su una storia. Nonostante ci sia una evidente traccia di trama – che riguarda degli esseri volanti e una piramide vivente – il suo fascino sta soprattutto nel suo impeto visivo. A volte l'immaginazione di Chippendale pare in guerra con il fumetto, nel suo tentativo di esprimersi per mezzo di un medium che fa affidamento alla pagina stampata, forse troppo limitativo per un artista così trasversale (Brian è anche batterista della band noise Lightning Bolt) che una volta disse di sé di "affogare nelle idee". **BB**

Kiichi!! 2007

Hideki Arai

Prima edizione Shogakukan (Giappone)
Autore Giappone (1963)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Premio Shogakukan Miglior manga (1993)



Nel fumetto giapponese, una delle qualità più comuni di un protagonista è l'astuzia. Solitamente, i personaggi geniali, per stabilire una connessione col pubblico, devono mostrare vulnerabilità. Eppure, la maggior parte dei personaggi di Hideki Arai, come Mon-chan di *The world is mine* e il personaggio che dà il titolo a *Kiichi!!*, non sono così tradizionali: Kiichi ottiene l'impossibile con naturalezza e una calma disarmanti. Malgrado questo genio non convenzionale sia visto come un emarginato dalla maggior parte della gente, sui suoi ammiratori esercita un grande carisma.

È il passato tragico di Kiichi a fargli guadagnare la simpatia del lettore. Quando aveva solo quattro anni, i suoi genitori furono assaliti e massacrati per strada. Di fronte ai loro cadaveri Kiichi non versò una lacrima, ma trascorse tre giorni insonni, seguiti da tre giorni di sonno e infine altri tre giorni di pianto ininterrotto. Poi decise di scappare dalla casa dei nonni e fu adottato da una donna senzatetto chiamata Momo. Qui ha inizio la sua esistenza turbolenta.

Il giovane Kiichi affronta i lati più oscuri della società moderna, come la condizione dei senzatetto, la *yakuza* (mafia giapponese) e la prostituzione minorile. Ignorando il politically correct e ogni convenzione, si confronta con ogni problema gli si ponga davanti, conquistando i lettori con una saggezza che riesce a prevalere sul conformismo. Gli efficaci dialoghi di Arai, le sue illustrazioni intense e i personaggi innovativi contribuiscono a creare una storia dal fervore travolgente. Dopo aver raggiunto i nove volumi, la serie ha generato un sequel, *Kiichi VS*. **TS**

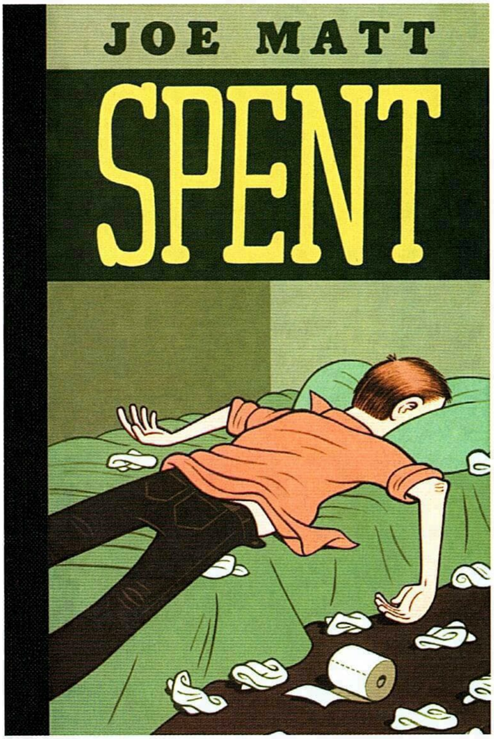
"Credo che non percepisca il mondo come lo percepiamo noi… per lui è normale avere giornate pessime!"

Altre opere di Hideki Arai
I Love Irene
Kiichi VS
Rin
Sugar
The World Is Mine

Al capolinea 2007

Joe Matt

Titolo originale *Spent*
Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1963) **Genere** Autobiografia
Riconoscimenti Nomination per quattro premi Harvey



Al capolinea di Joe Matt è uno dei più insoliti fumetti autobiografici, una lettera d'amore dell'autore a sé stesso. Nonostante ogni opera autobiografica vada vista in un certo senso come una forma di narcisismo, pochi sono gli autori capaci dell'autoumiliazione che sa infliggersi Matt in queste pagine. Se il fumetto autobiografico fosse una gara alla rivelazione dei più fastidiosi imbarazzi personali, *Al capolinea* ne uscirebbe sicuramente vincitore.

Al capolinea si svolge durante quattro giorni di un periodo di cinque anni in cui, a quanto pare, nella vita di Joe Matt succede molto poco. Passa il tempo coi suoi amici, i fumettisti Seth e Chester Brown, girando per Toronto, ma quando è solo passa il tempo in camera sua masturbandosi ossessivamente. *Al capolinea* descrive, con incredibile varietà di dettagli, la collezione di film porno di Matt, che ha editato in modo da selezionare le scene preferite. Il resto della sua vita pare segnato da un trauma infantile e da una perdita, rappresentato dalla sua costante ricerca dei fumetti e dei giocattoli che tanto gli piacevano da piccolo. In tutto questo Matt si presenta al lettore sotto una luce del tutto negativa, come se il suo unico desiderio fosse quello di suscitare pietà.

"... potremmo avere una conversazione intelligente riguardo a qualcosa che non sia la masturbazione?"

Uno dei motivi per cui il libro funziona così bene, a parte lo spettacolo di vedere la vita di Joe andare a rotoli, è che i disegni sono splendidi. Le sue illustrazioni dal tratto denso e sinuoso, racchiuse rigorosamente in otto vignette per pagina, mostrano tutta l'abilità di un artista non pressato da scadenze. *Al capolinea* è lo spiazzante, divertente e toccante racconto di un'ossessione. **BB**

Letture simili
La vita non è male malgrado tutto Seth Brown
Io le pago Chester Brown
The Playboy Chester Brown

Gus 2007

Christophe Blain

Gus Flynn dev'essere l'eroe più improbabile di un western a fumetti, il che va benissimo, considerato che *Gus* è a sua volta il più improbabile del fumetto western. Con questa sua opera po' western, un po' romantica, un po' fantasy, un po' commedia erotica, Christophe Blain riesce a toccare ogni settore della cultura pulp americana che abbia contribuito nell'ultimo secolo e mezzo al mito della conquista del west. Il risultato? Una lettura splendidamente irriverente sui miti del Selvaggio West che ha più in comune con Tex Avery che con Tex Willer.

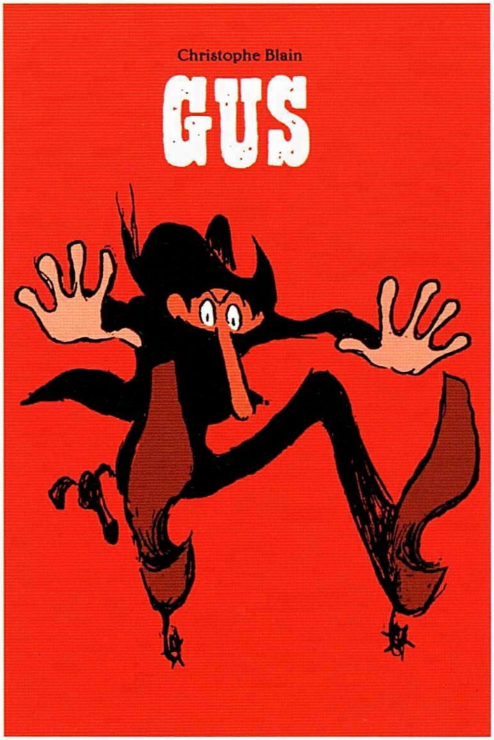
Dopo essersi fatto un nome con il fantasy *La Fortezza* e il marinaresco *Isaac il Pirata*, Blain nel 2007 ha deciso di cimentarsi con un altro genere, il western. *La Révolte d'Hop-Frog*, scritto da David B. aveva già imposto

"Una lettera! Da una ragazza. Da Natalie. L'ho conosciuta cinque anni fa... l'avevo adocchiata tra il pubblico."

Blain tra gli stilisti grafici più interessanti della così detta *nouvelle bande dessinée* anni Novanta. *Gus* dimostra quanto questa sua reputazione fosse meritata. Con il loro tratto fresco ed espressivo, le immagini di Blain sembrano sgorgare spontaneamente dalla sua matita, con una colorazione (opera di Walter) che contribuisce a perfezionare l'atmosfera delle tavole.

Le storie di Gus sono disordinatamente comiche, piene di improbabili gag visive (su tutte l'assurdo naso del protagonista), con il ritmo frenetico di un cartone animato televisivo. Gus e i suoi pards sono cacciatori di gonnelle in primis, e soltanto poi ladri di banche, sempre impegnati a corteggiare la maestrina o la sportellista di turno. Nell'America di Blain è il sesso, e non la violenza, ad avere conquistato il west, e sono le fantasticherie amorose a tenere sveglio di notte il nostro cowboy. **BB**

Prima edizione Dargaud (Francia)
Autore Francia (1970)
Genere Western **Riconoscimenti** Miglior Volume, Festival d'Angoulême (2002)



Altre opere di Christophe Blain
Isaac il Pirata
La Révolte d'Hop-Frog con David B.

Il treno 2007

Chi Hoi

Prima edizione Black Eye Culture (China)
Autore Hong Kong / Cina (1977)
Genere Alternativo
Raccolta *Hijacking: Hong Kong Comic Literature* (2007)

Due uomini viaggiano su un treno apparentemente bloccati dentro, e a ogni fermata i passeggeri cambiano e anche il treno sembra non fermare mai la propria metamorfosi, con carrozze che si aggiungono e altre che vengono rimosse – carrozze ristorante o con cuccette, ma anche con biblioteche, cinema, karaoke, sauna e supermarket. Uno dei protagonisti trova una donna al bar e cerca di presentarsi come "Cheng Yik, amico di Tze Wah", ma lei sembra non conoscerlo. Lui ci riprova, ma stavolta dice di essere "Tsang Lik, amico di Lok Shan". Un errore? Un sosia? Identità parallele? Una distrazione dell'autore? In questo viaggio senza fine tutto è continuo movimento e tutto resta uguale.

Basato su un racconto di Hung Hung, *Il treno* non è un semplice adattamento, bensì una trasformazione della sua ambientazione e dei suoi contorni surreali. Nonostante Chihoi sfrutti una struttura convenzionale, usando personaggi, dialoghi e un approccio psicologico e introspettivo, riesce a giocare con la mente del lettore con un racconto disturbante e spiazzante. Le sue matite sono vicine allo stile di Amanda Vähämäki e Blaise Larmee, ma il suo segno è più limpido e concentrato sulle figure e l'impostazione della tavola. Con poche eccezioni, il libro segue una rigida e semplice griglia di due vignette per pagina, mantenendo quindi un ritmo piuttosto stabile. Eppure questa apparente adesione agli schemi serve in realtà per destabilizzare il lettore e togliergli certezze.

Questo racconto dell'assurdo inizia e finisce senza spiegazione, e il suo tema principale resta sfuggente. Come un sogno, sembra parlare al lettore, a bassa voce, delle cose più importanti della vita. **PM**

Powr Mastrs 2007

"C.F."

Traduzione titolo in italiano *I Maestri del Potere*
Prima edizione PictureBox (USA)
Autore Christopher Forgues (USA, 1980)
Genere Fantascienza

Tra i più inusuali fumetti fantasy mai pubblicati, *Powr Mastrs* di C.F. (nome d'arte dell'autore) riprende gli stilemi della fantascienza e dell'avventura alla Dungeons & Dragons e li sovverte per creare un genere del tutto nuovo. Mescolando dialoghi di esilarante serietà con le stravaganti convenzioni narrative del fantasy, C.F. ha prodotto un'opera ambientata in una realtà solo marginalmente simile alla nostra.

Powr Mastrs (visto in Italia su Canicola) racconta le vite di una serie di guerrieri mistici della Nuova Cina Conosciuta. Subra Ptareo è la guida iniziale del lettore in questo strano mondo, ma C.F. introduce nuovi personaggi senza alcuna spiegazione logica. Evitando un'esposizione tradizionale della trama, *Powr Mastrs* è un racconto in cui il lettore può, ogni tanto, sentirsi completamente perso. Come esempio di un mondo completamente inventato, il lavoro è rivoluzionario per il modo in cui suggerisce che la fantasia può non essere una cosa semplice.

Il grande richiamo di *Powr Mastrs* trae origine dalla sua estetica inusuale. A prima vista alcune immagini appaiono rudimentali, con inquadrature e punti di vista poco originali. Un occhio più attento respinge questa impressione. Le vignette sono costruite attentamente, e gesti ed espressioni sono esagerati per un maggiore impatto narrativo ed emozionale. Le linee delicate creano composizioni intrinsecamente fragili, che si adattano perfettamente a un mondo in cui cambiamenti fisici e psicologici sono la regola, piuttosto che l'eccezione. Gli ambienti e i costumi splendidamente disegnati mostrano un profondo investimento da parte dell'artista. **BB**

Mia mamma (è in America, ha conosciuto Buffalo Bill) 2007

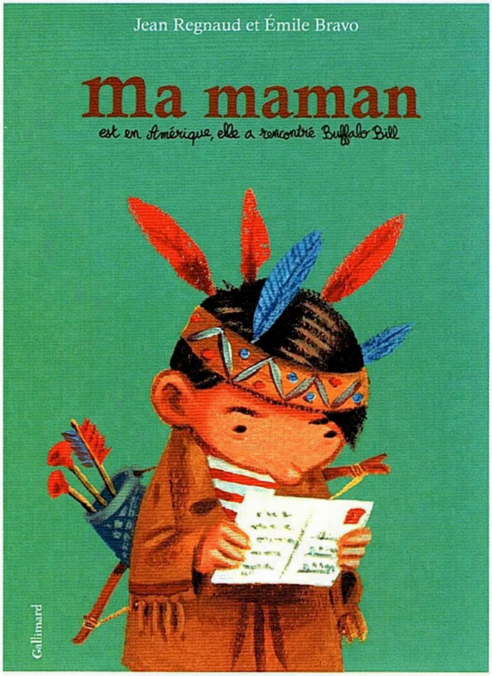
Jean Regnaud Emile Bravo

Titolo originale *Ma maman (est en Amérique elle a rencontré Buffalo Bill)* **Prima edizione** Éditions Gallimard (Francia) **Autori** Regnaud (Francia, 1968); Bravo (Francia, 1964) **Genere** Autobiografia

Poche autobiografie a fumetti hanno saputo raccontare l'infanzia in maniera toccante come quest'opera di Jean Regnaud ed Émile Bravo. La madre di Regnaud morì quando lui era ancora piccolo, ma il padre preferì non dirlo a lui e al fratellino. Il fumetto racconta così la storia di un bambino che cresce con la convinzione di avere una madre che è andata a vivere negli Stati Uniti con gli indiani.

La qualità dei testi è incantevole. A tratti sembra di leggere una versione un po' più seria di *Calvin e Hobbes*, esplorando, come fa, l'immaginario di un bambino. Il volume, tuttavia, è pieno d'umorismo, soprattutto negli interludi comici che separano i diversi capitoli. A differenza di quanto accade con molti fumetti che hanno per protagonisti adulti in miniatura, Regnaud mette qui in scena un bambino del tutto plausibile alle prese con un padre assente, uno psicologo scolastico, nonni senescenti e riflessioni su quello che potrebbe portargli Babbo Natale.

Il disegno di Bravo è stato giustamente acclamato. Lavorando con un tratto di chiara matrice franco-belga arricchito da colori morbidissimi, Bravo fa convivere dettaglio realistico e sintesi caricaturale. Sono molto interessanti le tavole in cui rinuncia del tutto agli sfondi per impostare la narrazione concentrandosi sui soli personaggi. Un fumetto degno di nota non solo per la sua sincerità, ma anche per il modo memorabile in cui modella eventi e personaggi, filtrati attraverso gli occhi di un bambino determinato a vedersela con il mondo a modo tutto suo. **BB**



"All'asilo, l'anno scorso, la maestra ci ha chiesto di fare dei regali per il Giorno della Mamma. Io ho fatto una collanina con dei pezzi di pasta."

Altre opere di Emile Bravo

Ivoire: Les Tribulations de Joost Vanlabecke con Jean Regnaud

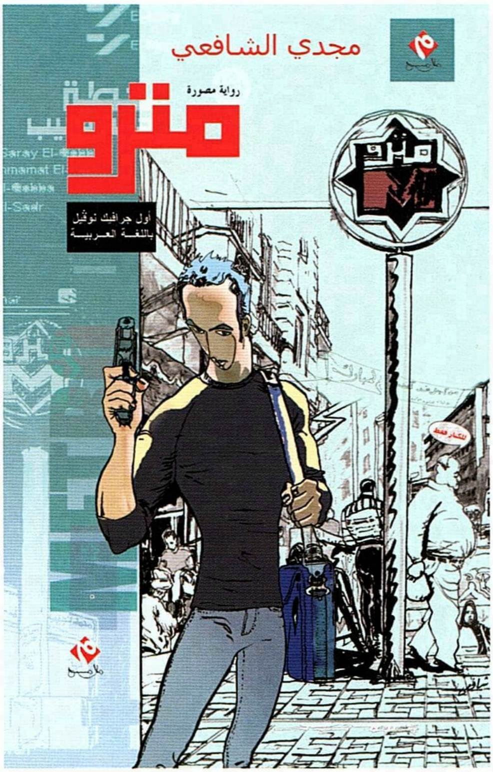
Les Véritables aventures d'Aleksis Strogonov con Jean Regnaud

Spirou: Il diario di un ingenuo

Metro 2008

Magdy El Shafee

Prima edizione Malaamih Publishing House (Egitto)
Autore Egitto (1972)
Genere Drammatico, realistico
Influenzato da *Palestina*



Letture simili
L'Association en Egypte Baudoin, David B., Golo e Menu
Mes Mille et une nuits au Caire Golo

Metro è stato il primo graphic novel per un pubblico maturo pubblicato in Egitto, e avrebbe potuto essere anche l'ultimo. Non molto dopo la sua uscita, tutte le copie del libro furono sequestrate in un raid improvviso negli uffici dell'editore, e ritirate dalle librerie. Nel novembre 2009 un tribunale multò sia l'editore che l'autore, e mise al bando il libro ritenendolo "offensivo della morale pubblica". Malgrado *Metro* contenga una scena di sesso e del linguaggio discutibile – in egiziano colloquiale, anziché in arabo – ciò che probabilmente ha davvero irritato le autorità è stata la sua critica alla corruzione del regime, e la sua giustificazione delle proteste e della democrazia. Il suo editore, Mohammed Sharqawy, egli stesso attivista, era già stato arrestato e torturato in passato.

L'autore Magdy El Shafee, col personaggio di Shihab crea un antieroe provocatorio la cui azienda di software rischia il collasso perché non ha le giuste per assicurarsi un prestito bancario. Disilluso dal sistema, Shihab decide di prendersi i soldi da solo con una rapina in banca e liquida la preoccupazione del suo assistente nei confronti della polizia con questa frase: "Sono tutti fin troppo occupati a proteggere la pace e la sicurezza di una sola persona", riferendosi all'invisibile, innominabile presidente Mubarak. Vi appaiono anche uomini del suo entourage, leggermente camuffati, ma facilmente riconoscibili dal pubblico egiziano; uno di quei "rifiuti" viene mostrato gettato in strada e assalito da una folla furiosa.

El Shafee combina l'avvincente storia di una rapina al Cairo col ritratto degli abitanti di quella città, talmente "intrappolati" nella routine quotidiana da non riuscire talvolta a rendersi conto della repressione dello stato. *Metro* ha fatto parte del movimento di cambiamento che è culminato nell'estromissione di Mubarak e del suo regime nel 2011, ed ha inoltre aperto la strada a un nuovo fumetto egiziano del dopo-Mubarak. **PG**

Fueye 2008

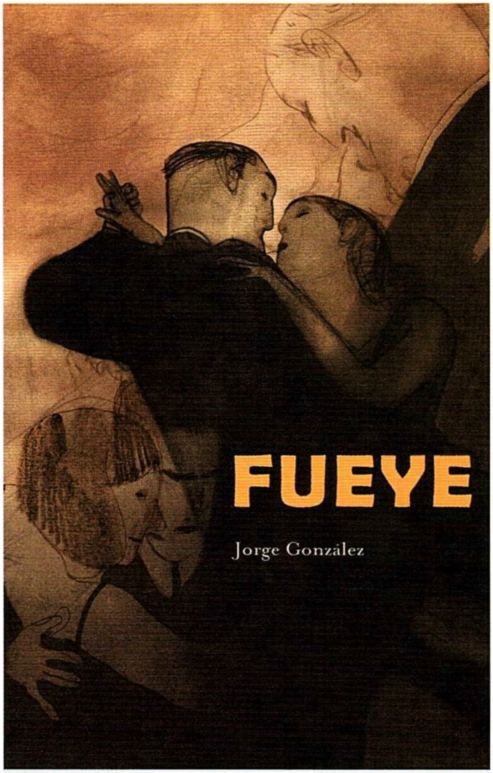
Jorge González

Usando per titolo il nome locale della concertina usata per il tango, questo fumetto tratta del passato migratorio dell'Argentina e dello sviluppo sociale, politico e culturale di cui il paese è stato oggetto. Immigrante a sua volta, Jorge González ha lasciato l'Argentina per vivere in Spagna, e racconta qui di un'Argentina che non ha mai conosciuto: quella degli anni Venti, romantica, del tango.

Fueye è una storia in due parti: la prima è dedicata all'immigrante e strumentista Horacio, di cui racconta la scoperta della scena musicale argentina; la seconda, invece, è più intimista, e consiste nella cronaca del breve ritorno in madrepatria dell'autore per rivedere familiari e amici, un viaggio che gli consentirà di riflettere sulle sue radici, sul suo amore per il tango, sulla sua identità d'artista. L'opera è anche un bozzetto su un'epoca perduta, pieno di note a margine, pennellate in libertà e acquerelli. Più ampiamente pone interrogativi sulla propria stessa artificiosità, nonostante si basi su fatti reali. Le costanti sfumature seppia, quantomeno nelle parti storiche, sembrano voler comunicare un senso di solitudine, da vecchio album fotografico.

Anche i personaggi di González sono nostalgici, ma non della storia argentina in cui vivono immersi, bensì delle vite che si sono lasciati alle spalle. Una nostalgia che pare un'arma a doppio taglio; da una parte c'è l'entusiasmo di scappare da un'Europa devastata dalle guerre, dall'altro il dolore di essere sradicati dalla propria patria famiglia. L'autore fa frequente uso d'inquadrature dal basso e di vignette un po' caricaturali, come se volesse che i lettori guardassero il suo mondo attraverso gli occhi di un bambino che scopre per la prima volta i vicoli e la vita notturna di Buenos Aires. La distanza è qualcosa di molto avvertito da coloro che vivono in paesi in cui non sono nati e che si scoprono sia attratti che respinti da diversi aspetti delle proprie radici. Ed essere un immigrato è qualcosa di cui González ha chiara consapevolezza. **JMD**

Prima edizione Sins Entido (Spagna)
Autore Argentina (1970)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Novela Gráfica FNAC/SinsEntido (2008)



Letture simili
Persepolis Marjane Satrapi
The Four Immigrants Manga Henry Kiyama

Rock'n'Roll Life 2008

Bruce Paley Carol Swain

Prima edizione Ça et La (Francia)
Autori Paley (USA, 1949);
Swain (Gran Bretagna, 1962)
Genere Drammatico

Bruce Paley aveva diciott'anni nel 1967, quando suo padre lo sbatté fuori di casa e lui si imbarcò per un viaggio attraverso gli Stati Uniti. I suoi ricordi di sesso, droga e rock'n'roll sono stati visualizzati dalla sua compagna inglese Carol Swain in *Rock'n'Roll Life*. In questa serie di brevi episodi montati cronologicamente, Paley ci fa da guida lungo un'odissea che prende le mosse dalle speranze degli anni Sessanta per naufragare nella disillusione degli anni Settanta. Paley ci si presenta come un ingenuo hippy infatuato di Kerouac con la sua ragazza diciassettenne alle prese via via con amici drogati, poliziotti, campagnoli, Disneyland, Black Panther e rockstar. Si ritroverà fallito, strafatto di cocaina, solo e disoccupato, con una puttana da cinque dollari come massimo regalo di compleanno.

Il disegno a carboncino della Swain si accompagna benissimo ai racconti di Paley, zeppi come sono di rimandi a Edward Hopper e alle tradizionali immagini delle città e della natura degli Stati Uniti. Gioca molto con luci e ombre e usa tratti più spessi e definiti per le figure e le costruzioni umane. La recitazione dei personaggi è appena accennata, con le emozioni che sono frenate, trattenute, e le bocche che sorridono o si aprono raramente. Le sue inquadrature sono sempre mutevoli, spaziando da prospettive a volo d'uccello a inquadrature dal basso, con l'occhio della sua telecamera in costante movimento, così da suggerire l'inquietudine e lo stato d'agitazione dei protagonisti. Un vecchio detto recita che se qualcuno ricorda gli anni Sessanta, allora non li ha vissuti. A differenza di molti suoi compagni di viaggio, Paley è sopravvissuto alle sue notti selvagge per scrivere queste oneste e amare memorie. **PG**

Una morte sospetta 2008

Hannah Berry

Titolo originale *Britten & Brülightly*
Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1982) **Genere** Poliziesco
Influenzato da Raymond Briggs

Conosciuto con il nomignolo di "Spezzacuori", Fernandez Britten è un investigatore privato specializzato in relazioni extraconiugali. Una carriera passata a distruggere matrimoni ha fatto sprofondare la sua autostima, motivo per cui la richiesta della giovane e bella Charlotte Maughan di indagare sul sospetto suicidio del suo fidanzato Bernie Kudos è per lui una gradita interruzione. Ma in questo mondo di pioggia scrosciante nulla è mai semplice. Insieme al suo bizzarro partner Brülightly, Britten entra in un mondo di menzogne, sotterfugi, tradimenti, ricatti e omicidio, oltre ad affrontare le conseguenze della sua professione.

Una morte sospetta è il debutto di una giovane autrice straordinariamente sicura di sé. Il mondo della Berry, pieno di segreti e bugie, non è netto e ci costringe a dubitare se sia giusto rivelare la verità. La Berry non rivela molti dettagli cruciali. Britten ha come collega una bustina di tè di cui lui solo sente la voce, anche se non viene mai chiarito se sia davvero schizofrenico. Analogamente, non vengono mai specificati il periodo e il luogo in cui si svolge la storia: pur trattandosi della Gran Bretagna, è arduo dedurre dettagli più precisi. La complessità narrativa, il senso dell'umorismo nero e i personaggi ben delineati gratificano i lettori più attenti. Dettagli in apparenza insignificanti si rivelano cruciali all'arrivo dei colpi di scena, fino a quando l'intreccio raggiunge un culmine sobrio ma devastante.

Gli splendidi acrilici delle tavole della Berry hanno un preciso stile noir, e il lettering a mano conferisce un tocco personale, espressivo e autentico. **BD**

Britten & Brülightly

Hannah Berry



The Sacrifice 2008

Bruce Mutard

Prima edizione Allen & Unwin (Australia)
Autore Australia (1963)
Genere Guerra
Influenzato da Albert Tucker

Quando Bruce Mutard iniziò a portare su carta *The Sacrifice*, prima vennero le parole, perché nell'intenzione dell'autore le immagini andavano realizzate solo dopo la completa esplicazione del messaggio. Per Mutard le parole determinano le immagini. Impiegò addirittura cinque anni di scrittura prima di disegnare la prima vignetta, e poi due anni per dedicarsi ai disegni. Per uno sceneggiatore/disegnatore così scrupoloso creare un graphic novel può essere un lavoro che richiede molto tempo.

The Sacrifice, primo volume di una trilogia che terrà Mutard impegnato fino al 2016, è ambientato nell'Australia del 1939, nel sobborgo costiero di St. Kilda nei pressi di Melbourne, durante le ultime settimane di pace prima dello scoppio della Seconda guerra mondiale. La città è parte integrante della storia quanto lo sono i personaggi. È resa in maniera favolosa, attraverso affascinanti scorci, col pennino di Mutard che crea meticolose composizioni di bianco e nero che illustrano un ambiente "provinciale e compiaciuto" che diventa un frenetico centro straripante di soldati, burocrati e amministratori. Nella città vive anche Robert Wells, un rispettabile membro del ceto medio che si ritrova turbato da dilemmi morali, nel contrasto tra la guerra e i suoi ideali socialisti e pacifisti. Dopo che suo fratello Artie si arruola e rimane ucciso a Creta, Robert si sente costretto a seguire il suo esempio e arruolarsi anche lui.

The Sacrifice è un'opera ben documentata che rappresenta un altro passo avanti in quella che si può considerare una promettente rinascita del fumetto in Australia. **BS**

Kajaani 2008

Ville Ranta

Prima edizione Asema Publishing (Finlandia)
Autore Finlandia (1978)
Genere Drammatico, realistico
Riconoscimenti Nomination al festival di Angoulême

Kajaani di Ville Ranta, prende il nome da una città della Finlandia ed è il ritratto di un uomo che cerca di conciliare la sua morale personale con una relazione illecita. Poco importa se il protagonista vive nella Finlandia del 1930; questa storia di conflitti morali e passioni proibite ha un valore senza tempo. La storia, in ogni modo, per i finlandesi porta anche un peso storico, riconducibile alla figura di Elias Lönnrot, l'autore del *Kalevala*, un poema epico di profonda importanza per il senso di identità nazionale finlandese, composto di brevi poesie popolari raccolte e adattate da Lönnrot. Fortunatamente non è necessario conoscere il *Kalevala* o la storia finlandese per apprezzare a lettura di *Kajaani*.

Ranta usa Lönnrot come attore per la rappresentazione che mette in atto, un attore che però mostra somiglianze anche con Ranta stesso. I paesaggi innevati del libro possono apparire ancor più suggestivi per i non-finlandesi. Le immagini in bianco e nero sono talmente espressive da trasmettere il divertimento provato dall'autore nella lavorazione. Le splendide pennellate appaiono come un gesto spontaneo, e catturano con audacia e poeticità immagini non limitate in vignette ma fluttuanti liberamente nella pagina. Il volume mantiene lo spirito di improvvisazione nonostante pare che l'autore abbia disegnato alcune pagine anche sedici volte prima di ottenere la versione "giusta".

Il risultato è che il Lönnrot ritratto in *Kajaani* appare più umano di un semplice nome nei libri di storia, e Ranta riesce a dargli vita in maniera più vivida di qualunque biografo. **HR**

What It Is 2008

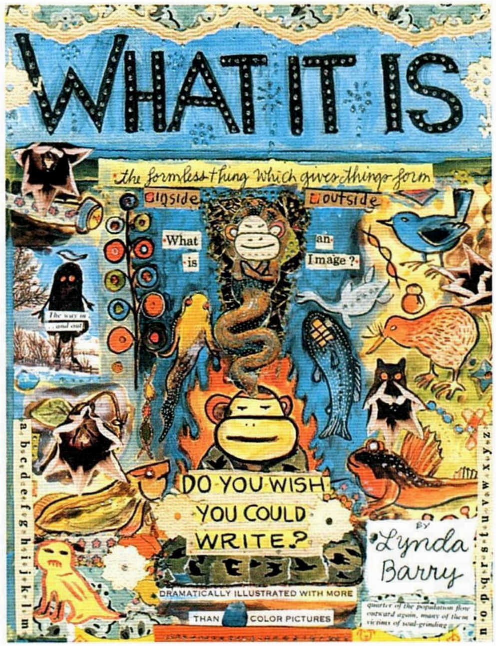
Lynda Barry

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1956)
Genere Drammatico, realistico
Riconoscimenti Premio Eisner miglior opera realistica (2009)

Ciò che offre l'esperta fumettista americana Lynda Barry con questo libro è un'opera unica, in parte memoriale, in parte guida pratica sul tema della creatività; buona parte dell'opera è infatti impiegata nell'indagare la relazione della Barry stessa con la creatività. Attraverso la propria esperienza, mostra come l'arte possa aiutare ad affrontare il mondo reale, ma come possa anche facilmente venir soffocata dal dubbio interiore e dalla richiesta della società per cose che siano "sensate".

La Barry esplora la natura della creatività tramite saggi in forma di collage che uniscono le sue parole e le sue illustrazioni dal segno ruvido e apparentemente sgraziato con materiale ritrovato, per lo più proveniente da lavori collezionati da un ex insegnante delle elementari in pensione. Come fanno le storie che sono dentro di noi a diventare "veri" racconti? Come facciamo a dargli forma? O a non dargliela? Questi quesiti si alternano a passaggi autobiografici che raccontano il rapporto della Barry stessa col processo creativo: come le immagini nascevano quando era bambina; come "fare arte" divenne in seguito causa di una specie di imbarazzo sociale, qualcosa che si doveva essere davvero bravi per avere il diritto di fare, tanto che si sentì costretta a farlo di notte o quando nessuno la vedeva; e come in seguito riscoprì il piacere di raccontare storie grazie alla guida di un insegnante della scuola d'arte.

La Barry descrive anche i metodi e gli esercizi utili per sviluppare la creatività ed esprimere le storie che si hanno dentro ma non si riescono a tirare fuori, concludendo con una serie di estratti da sue personali annotazioni. **J-PJ**



"Volevo spingere la gente a produrre qualcosa. Per me, scrivere, dipingere o fare collage non sono cose diverse."

Lynda Barry

Letture simili
Fare il fumetto Scott McCloud
Cento Demoni Lynda Barry
Picture This Lynda Barry
The Greatest of Marlys Lynda Barry

Kari 2008

Amruta Patil

Prima edizione HarperCollins (India)
Autore India (1979)
Genere Drammatico
Influenzato da Dave McKean

Con Kari Amruta Patil creò un caso negli ambienti letterari indiani, per esser stata la prima donna a realizzare un graphic novel in India, ma soprattutto per aver affrontato il tema dell'omosessualità femminile. La Patil sceglie di evitare i canoni più comuni del fumetto, preferendo un approccio istintivo. Disegna usando linee scure e spesse, che talvolta sfumano al grigio, non disdegna il colore e arriva a inserire scarabocchi, sketch, foto e collage.

Pensando a sé più come a una romanziera che a una fumettista, la Patil si sofferma in lunghe e taglienti prose in prima persona per rivelare la turbolenta vita interiore del personaggio che dà il titolo al volume. L'eroina creata dalla Patil vive nella "città dello smog", Mumbai, lavora nella pubblicità, ha un aspetto scarruffato da ragazzo e uno sguardo cupo e introverso; non si definisce propriamente lesbica, ma una "etero part-time, omosessuale part-time, amante attiva". La storia di Kari si apre e si chiude con lei sull'orlo del tetto dell'edificio dove abita, pronta a buttarsi. Quando finisce l'intensa storia d'amore con l'amante Ruth, entrambe decidono di togliersi la vita. Ruth si butta per prima dall'edificio opposto, ma viene salvata dalla rete di sicurezza dell'edificio; Kari invece salta e atterra nei canali di scolo. Sopravvivono entrambe, ma Ruth se ne va dall'India, lasciando Kari nella disperazione. Nella sua condizione di solitudine e alienazione, Kari, con i suoi monologhi taglienti, rivela una rete di relazioni che le sono d'aiuto: coinquiline donne, genitori tradizionalisti, un ammiratore maschio imbranato, e Angel, una cliente malata di cancro al seno in fase terminale, con cui Kari instaura un rapporto che cambierà la sua vita. **PG**

Äitienpäivä 2008

Amanda Vähämäki

Traduzione titolo in italiano *La festa della mamma*
Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Finlandia (1981) **Genere** Drammatico
Influenzato da Michelangelo Setola

Äitienpäivä di Amanda Vähämäki ha raggiunto il pubblico anglofono grazie all'antologia *Drawn & Quarterly Showcase: Book Five*, per poi essere pubblicato anche nella sua terra, in Finlandia.

La Vähämäki costruisce solide atmosfere senza servirsi di troppe spiegazioni e senza mostrare troppo le ambientazioni. *Äitienpäivä* è la storia di due ragazzi che si avventurano in un viaggio nel tempo usando gli speciali poteri del telecomando di un televisore. La Vähämäki non si perde in giustificazioni tecniche del viaggio nel tempo, perché non c'è alcun risvolto fantascientifico. I ragazzi vivono su un'isola, hanno a disposizione parecchio tempo libero, ma non molto da fare per occuparlo.

Nel passato i ragazzi si imbattono in pastori che trasportano le loro pecore via nave; nuotano nel mare e usano pietre per costruire un labirinto; poi è di nuovo il momento di tornare a casa a mangiare con la mamma. I due ragazzi possono infatti viaggiare nel tempo, ma non nello spazio, perciò non possono sfuggire all'ambiente familiare. Per la Vähämäki il tema del viaggio nel tempo è un espediente per porre l'attenzione sul senso di abbandono e alienazione dei ragazzi. L'innocenza dell'infanzia sta svanendo, ma la ribellione giovanile è solo agli inizi.

Amanda Vähämäki ha studiato a Bologna, dove ha contribuito alla formazione del collettivo *Canicola* e ha iniziato a realizzare fumetti. I suoi primi lavori onirici ed eterei, erano frutto di un originale lavoro di matita. *Äitienpäivä* è invece completamente a colori, non ha un approccio realistico, e le scelte cromatiche rispecchiano gli stati d'animo dei personaggi più che le ambientazioni. **HR**


D&Q
SHOWCASE
#5

Frances 2008

Joanna Hellgren

Prima edizione Édition Cambourakis (Francia)
Autore Svezia (1981)
Genere Soap opera, alternativo
Riconoscimenti Urhunden Award (2009)

Joanna Hellgren ha esordito nei fumetti nel 2008, sbucando apparentemente dal nulla, ma dimostrandosi subito narratrice di razza. La sua opera prima, *Mio fratello notturno*, fu subito candidata come miglior fumetto in lingua francese, e il suo volume successivo, *Frances*, è stato unanimemente applaudito dalla critica, aggiudicandosi anche il prestigioso premio svedese Urhunden nel 2009. La Hellgren è infatti svedese, anche se pubblica i suoi libri prima in Francia, ulteriore dimostrazione del fatto che il mondo sta diventando sempre più piccolo e privo di confini.

Frances è un'opera che ha per argomento la maturazione e l'amicizia. I lettori hanno modo di seguire le vicende di Frances, tolta dall'orfanotrofio in cui il padre l'aveva lasciata per andare a vivere in città con sua zia. La zia vive con il padre vecchio e senile, e i tre diventano una famiglia ancor più disfunzionale quando la donna avvia una relazione sentimentale con una vicina di casa. Come suggerito da questo accenno di trama, *Frances* non è un fumetto leggero, ma una lettura impegnativa e alla lunga gratificante. La Hellgren non si rifugia in personaggi pedestri e intrecci scontati, costruendo una storia dal sapore fresco e innovativo.

I suoi disegni, frutto di una linea che fluisce libera, non sono ripassati a china, così da risultare morbidi ed espressivi, una qualità che conferisce vitalità ai personaggi. L'autrice, tradotta in Italia da Logos, ha previsto di dedicare al personaggio di Frances altri due volumi, realizzando così una trilogia che potrà essere fruita come opera unica. **FS**

Kick-Ass 2008

Mark Millar John Romita, Jr.

Prima edizione Marvel Comics (USA)
Autori Millar (Gran Bretagna, 1969); Romita, Jr. (USA 1956)
Genere Supereroi, parodia

I fumetti di supereroi vengono spesso descritti come rappresentazioni delle fantasie avventurose di ogni adolescente, e in *Kick-Ass* Millar porta questo aspetto alla sua più logica e autoreferenziale conseguenza. Dave Lizewski è un adolescente americano medio che, ispirato dai suoi idoli dei fumetti, crea un proprio alter ego supereroistico reale. Quando però viene picchiato a sangue durante una delle sue "ronde", il suo indomito alter ego Kick-Ass diventa subito una celebrità dopo che un video su You Tube, in cui affronta dei malviventi, diventa virale. Quando la reputazione comincia a precederlo, Kick-Ass finisce per scontrarsi con qualcosa di più grande di lui, nel bel mezzo di un brutale conflitto tra il crimine organizzato e i sanguinari vigilanti Big Daddy e Hit-Girl.

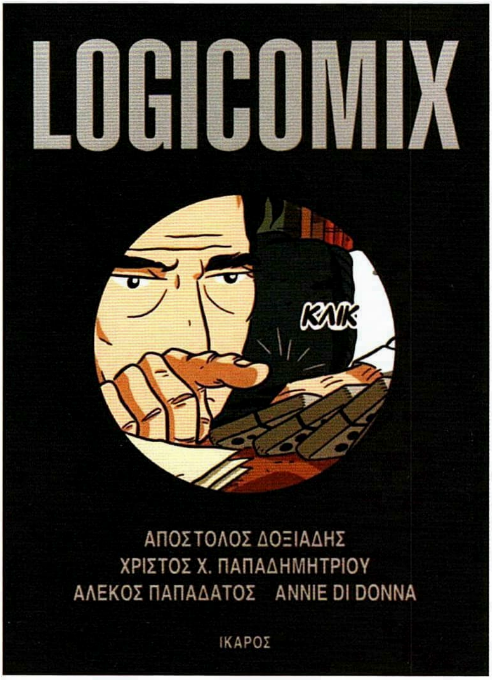
Millar sottolinea l'ambientazione realistica della storia inserendo lo sventurato Kick-Ass e il resto del cast in uno scenario tinto di una violenza spietata degna di Tarantino. L'assassina bambina Hit-Girl ne è un esempio lampante.

Romita Jr., un veterano del fumetto supereroistico e di casa Marvel, offre un lato di sé particolarmente spietato e crudo, e col suo disegno essenziale ma elaborato si dimostra una scelta ideale per la sceneggiatura dinamica e violenta di Millar. *Kick-Ass* può sembrare in bilico tra parodia e satira, ma nel profondo del suo cuore nerd è in realtà una moderna celebrazione del genere supereroistico, cui aggiunge una sorta di celebrazione degli emarginati che stanno dentro e davanti alle sue pagine. Millar, in quello che forse è il suo personaggio meglio riuscito, ha catturato lo spirito odierno di un Peter Parker dell'era dei social network. **AO**

Logicomix 2008

Apostolos Doxiadis e Christos Papadimitriou Alecos Papadatos

Prima edizione Ikaros (Grecia)
Autori Doxiadis (Grecia, 1953); Papadimitriou (Grecia, 1959); Papadatos (Grecia, 1959)
Genere Storia



Questo graphic novel giunse sul mercato creando sconcerto: un'opera seria sulla filosofia, sui filosofi e sulla logica, in forma di estesa retrospettiva sulla ricerca della certezza logica operata da Bertrand Russell. In parte biografia, in parte disquisizione, è un libro appassionante e vivace accostabile a *Gödel, Escher, Bach* di Douglas Hofstadter come introduzione alla logica, e a *Capire il fumetto* di Scott McCloud per il suo metodo autoreferenziale di esposizione del soggetto.

Scritto e disegnato da un team prevalentemente greco (tranne la colorista Annie Di Donna), *Logicomix* ha rappresentato un successo incredibile non solo nel paese di origine, dove le prime tre tirature sono andate esaurite in pochi mesi, ma anche nel resto del mondo. Ha riscosso favori sia nella comunità filosofica che tra il pubblico generalista.

E infatti è un'opera notevole, che indaga verità e razionalità – le vere questioni fondamentali della filosofia – riuscendo però a essere chiaro, emozionante, appassionante, e sincero riguardo alle libertà che si prende al fine di far funzionare la storia. L'idea è centrale, ma lo sono anche le figure umane: Bertrand Russell il donnaiolo, ossessionato dalla razionalità e terrorizzato dalla più grande irrazionalità, la pazzia; e Ludwig Wittgenstein, pronto a negare la realtà dei fatti empirici, fino a rasentare l'assurdo. I testi e il disegno – meticoloso e con un buon equilibrio tra linea stilizzata e realismo – sono in armonia, in funzione della storia sia quando mostrano il team creativo che discute come meglio esporre certi concetti, sia quando si vedono all'opera gli studiosi di logica. **JS**

"Solo essendo 'stupido' puoi rompere la barriera di ciò che è apparentemente ovvio… Col tempo e la tenacia, la 'stupidizzazione' poi paga."

Letture simili
Cartoon History of the Universe Larry Gonick
Psychiatric Tales Darryl Cunningham
The Thrilling Adventures of Lovelace & Babbage Sydney Padua
Capire il fumetto Scott McCloud

Kaijin Bureiko lullaby 2008

Takashi Nemoto

Traduzione titolo in italiano *La serenata dell'uomo mostro Bureiko* **Prima edizione** Seirinkogeisha (Giappone)
Autore Giappone (1958)
Genere Umorismo, per adulti

Kaijin bureiko lullaby è una raccolta dei primi seminali lavori di Takashi Nemoto. Sconsigliabile al lettore più suscettibile e da non leggersi in pubblico, il libro inizia con una breve introduzione a fumetti di Tomofusa Kure, in cui appare Nemoto stesso come personaggio, impegnato a mostrare il suo lavoro a una commessa del tutto sconvolta. Pare evidente che Tomofusa, e anche Nemoto, siano rassegnati al fatto che l'umorismo macabro dei loro fumetti abbia un pubblico assai ristretto, che peraltro include ben poche donne. L'opera di Nemoto è di quelle che si fanno amare o odiare.

Nemoto non è provocatorio o sovversivo in maniera fine a sé stessa, come sottolineato nel suo saggio "La vita è piena di assurdità e stupide coincidenze". Cinismo è probabilmente il termine più adatto per descrivere ciò di cui sono permeate le sue opere.

L'ultima parte del libro, "Il mondo secondo Takeo", va letta tutta d'un fiato. Takeo è un gigantesco spermatozoo dalla testa umana sottoposto a radiazioni, che condurrà i lettori attraverso una serie di sventure disarmanti. Il racconto affronta temi simili a quelli di *Il fantasma dell'opera* e *Frankenstein*, ma con profonda irriverenza.

La sua opera satirica gli è valsa il soprannome di "Robert Crumb giapponese", ma le sue influenze suggeriscono anche William Burroughs e Charles Bukowski. Nonostante i fumetti di Nemoto possano non essere adatti a tutti – di sicuro non ai deboli di cuore – una volta iniziata la lettura è come tuffarsi in un'esperienza unica. **AT-L**

La storia di Sorge 2008

Isabel Kreitz

Titolo originale *Die Sache mit Sorge*
Prima edizione Carlsen Comics (Germania)
Autore Germania (1967)
Genere Storico

Il voluminoso graphic novel di tema politico di Isabel Kreitz fu concepito dopo lunghe ricerche sulla figura del leggendario giornalista russo dott. Richard Sorge che, durante il periodo nazista, lavorò nell'ambasciata tedesca a Tokyo, mentre al contempo era agente segreto di Stalin. La Kreitz ha portato avanti ricerche estenuanti nei luoghi storici dei fatti, e con il suo stile di disegno realistico ha creato impressionanti scene dense di dettagli e di vibrante atmosfera.

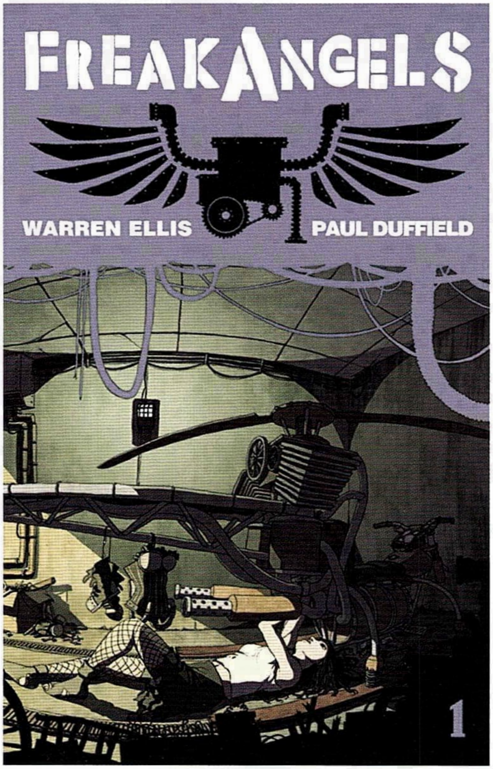
Ci sono molte storie e leggende intorno alla figura di quell'uomo di mondo che fu Sorge. In veste di agente dei servizi segreti sovietici, Sorge iniziò il suo lavoro di spionaggio sull'ambasciatore tedesco Eugen Ott nel 1933, oltre che su altri nazisti di rilievo che abitavano a Tokyo. Dopo il suo arresto da parte dei servizi segreti giapponesi, fu giustiziato nel 1944. In quanto dissidente comunista, nella Repubblica Democratica Tedesca fu considerato un eroe, mentre nella Germania Ovest non venne quasi ricordato; a seguito della riunificazione tedesca, è praticamente scomparso dai libri di storia. A così tanto tempo dalla sua morte, la figura del controverso dott. Sorge resta un enigma politico.

La storia di Sorge è finora il progetto più ambizioso intrapreso dalla Kreiz, una delle fumettiste tedesche più politicizzate. L'autrice si mostra molto abile a utilizzare cambi di prospettiva narrativa estremamente enfatici, che mettono in luce i vari punti di vista politici dei suoi personaggi e aggiungono una tensione mozzafiato alle vicende di una figura storica poco conosciuta ma assai intrigante. **MSc**

FreakAngels 2008

Warren Ellis Paul Duffield

Prima edizione Avatar Press (USA)
Autori Ellis (Gran Bretagna, 1968);
Duffield (Gran Bretagna, 1984) **Genere** Fantascienza
Riconoscimenti Eagle Award per il miglior Webcomic (2010)



FreakAngels è un fumetto online gratuito, successivamente raccolto e pubblicato in forma di libro. I Freak Angels del titolo sono un gruppo di individui con poteri psichici avanzati, come la telepatia e la telecinesi, che vivono a Londra, in un futuro prossimo post-apocalittico. Undici dei protagonisti vivono a Whitechapel, ora un'isola a causa delle inondazioni, mentre l'ultimo è stato emarginato apparentemente per qualche trasgressione vagamente descritta, e ci sono forti indizi che gli stessi Freak Angels abbiano avuto un ruolo nel causare l'apocalisse. Whitechapel è ora la loro mini-utopia, il cui piccolo gruppo di sopravvissuti è protetto dai Freak Angels, che suddividono tra tutti le risorse e una clinica medica in cui si riuniscono in assemblea in caso di attacchi esterni e contrasti interni.

Warren Ellis è uno scrittore che ha spesso gravitato intorno alla fantascienza, mentre Paul Duffield è fortemente influenzato dalle tecno-ambientazioni dei manga e del fumetto europeo di fantascienza. Ellis è alle prese con i problemi di rifugiati, microcriminalità e sovraffollamento posti accanto a immagini amorevolmente costruite di una Londra decadente e alluvionata. *FreakAngels* fa riferimento alla tradizione letteraria che ha utilizzato Londra come ambientazione post-apocalittica, e tributa un omaggio allo scrittore di fantascienza John Wyndham, in particolare a *I cuculi di Midwich*. Come il lavoro di Wyndham, *FreakAngels* a volte somiglia a ciò che Brian Aldiss chiamò "la catastrofe accogliente" in cui la civiltà crolla a eccezione di un gruppo di coraggiosi sopravvissuti. **TV**

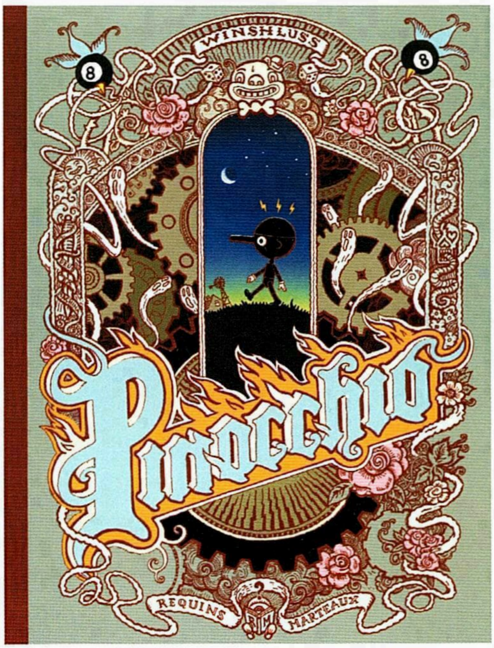
"23 anni fa, dodici strani bambini sono nati in Inghilterra, esattamente nello stesso momento. 6 anni fa il mondo è finito."

Altre opere di Warren Ellis
Fell con Ben Templesmith
Red con Cully Hammer

Pinocchio 2008

"Winshluss"

Prima edizione Les Requins Marteaux (Francia)
Autore Vincent Paronnaud (Francia, 1970)
Genere Umorismo, per adulti
Riconoscimenti Miglior volume, Angoulême (2009)



Letture simili
Fritz il Gatto R. Crumb
Fun with Milk and Cheese Evan Dorkin
Is Nothing Sacred? Gahan Wilson
The Tinpot Foreign General and the Old Iron Woman Raymond Briggs

Winshluss è sempre stato attratto dall'immaginario e dagli stereotipi della letteratura popolare, su cui ha spesso basato i suoi lavori (si pensi alla sua felice parodia delle *Silly Symphonies* di Walt Disney), e a un certo punto, dopo lavori come *Monsieur Ferraille* o *Wizzet Buzz*, ha deciso di applicare il suo caustico umorismo e il suo talento grafico a un libero adattamento del Pinocchio di Collodi.

Tutti conosciamo la storia del burattino di legno modellato da Geppetto che sogna di diventare un bambino. Ma nella rielaborazione di Winshluss cambiano molte cose. Assemblato da scarti di ferro da un ambizioso ingegnere che intende vendere il suo robottino all'esercito come potenziale macchina assassina, Pinocchio entra in scena con una torrida e letale scena di sesso (per cui non è attrezzato in senso stretto, compensando con il famoso naso), per poi incamminarsi per il mondo, pronto ad affrontare il peggio che la vita potrà riversargli addosso.

E che questa non mancherà di fare, naturalmente. Come nella versione Disney, anche questo Pinocchio ha una coscienza che lo accompagna, ma il suo Grillo Parlante è un personaggio violento e amorale interessato solo a soddisfare i propri bassi istinti, graficamente evidenziati. Sotto la sua influenza, Pinocchio sperimenterà orrori di ogni genere: lavoro infantile, omicidi, stupri, massacri e mille altre amenità, rigorosamente rappresentate con dovizia di dettaglio. Ma almeno c'è un lieto fine, o quasi: in una delle ultime sequenze, l'avido Geppetto, rinchiuso in prigione, è costretto sotto la minaccia di un coltello a soddisfare le lascive esigenze di sette nani! (In una sezione intitolata semplicemente "L'amore è tutto ciò che conta". L'umanità ritratta dal *Pinocchio* di Winshluss non è certo delle migliori ma ha almeno il pregio di ricordare ai lettori i tanti errori brutali e i fallimenti dell'umanità. **NF**

No Comment 2008

Ivan Brun

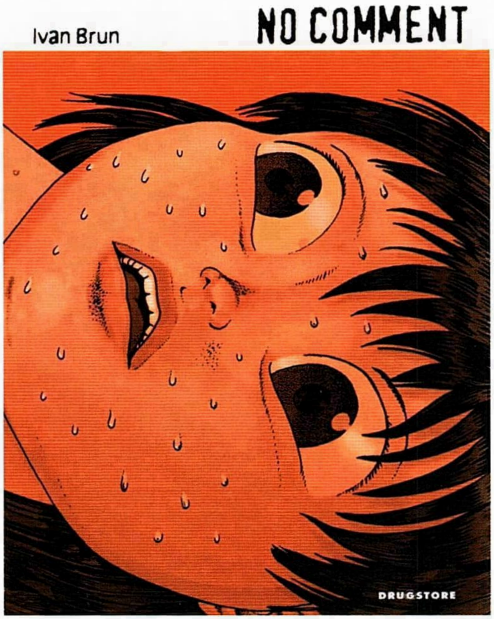
Con *No Comment* Ivan Brun apre ai suoi lettori una finestra su mondi claustrofobici in cui morte e follia possono colpire in qualsiasi momento, senza preavviso. Questi mondi – apparentemente molto simili al nostro – sono popolati da crudeli creature che agiscono come se fossero telecomandate, istigate ad assecondare i propri istinti più primitivi.

Con titoli di non più di due parole, i singoli racconti che compongono *No Comment* sono tutti molto inquietanti. Un racconto, per esempio, riassume in appena quattro pagine l'inarrestabile declino di un dipendente licenziato, ridotto alla disperazione e al punto di non ritorno sotto l'onnipresente occhio delle telecamere di sorveglianza. Altri lavori di Brun sono dedicati allo strisciante sciovinismo presente sui luoghi di lavoro, alla quotidianità della pornografia nelle nostre vite, o ancora alle stragi impunite di lavoratrici messicane all'interno di fabbriche operanti in prossimità del confine con gli Stati Uniti, senza che l'opinione pubblica abbia un moto di ribellione. E così via, senza però mai un'oncia di compiacimento. E senza mai una fiammella di speranza, una luce in fondo al tunnel a beneficio del lettore.

Noto agli appassionati sin dagli anni Novanta, ma scoperto dal grande pubblico solo quando fu pubblicato dalla rivista francese *L'Écho des Savanes* nel 2005 (e in Italia sulla rivista *Blue*), Ivan Brun sceglie di esprimersi nella forma forse più antica di fumetto: la storia senza testo. In *No Comment* Burn ritrae la comunicazione tra i diversi personaggi per mezzo di balloon contenenti piccole immagini, talvolta molto prossime ai pittogrammi, ottenendo così di enfatizzare l'atmosfera di profonda disumanizzazione presente nelle sue storie.

Graficamente le illustrazioni non sono assimilabili a scuole o generi particolari, ancorché sembrino trarre ispirazione dall'umorismo di Philippe Vuillemin. Il che non è un complimento da poco. **NF**

Prima edizione L'Écho des Savanes (Francia)
Autore Francia (1958)
Genere Horror
Influenzato da Katsuhiro Otomo



Altre opere di Ivan Brun

Lieux Communs
Low Life
Otaku con Lionel Tran
Panoramique
War Songs

Pushwagners Soft City 2008

"Hariton Pushwagner" Alex Jensen

Prima edizione No Comprendo Press (Norvegia)
Autori Terje Brofoss (Norvegia, 1940);
Jensen (Norvegia, 1932–2003);
Genere Fantapolitica

Con i suoi oltre quarant'anni di lavorazione, *Pushwagners Soft City* è forse il fumetto norvegese più importante. Gli autori lo iniziarono nel 1969; fu finito nel 1976, ma i disegni originali e la sceneggiatura andarono persi agli inizi degli anni Ottanta, per essere ritrovati oltre vent'anni dopo.

Ambientato in uno scenario futuristico, la Soft City del titolo è una metropoli in cui consumismo e intrattenimento sono fondamentali, le persone sono unità di produzione e le distinzioni di classe sono enormi. La critica sociale non è certo delicata e si esprime nell'alienazione sociale degli individui. *Pushwagners Soft City* offre una critica liberale della società, una questione centrale negli anni Settanta. Un altro tema è posto dal personaggio del bambino Bingo e dalla sua percezione di Soft City. Come lettori siamo osservatori passivi di questa presentazione ingenua degli uomini automatizzati della metropoli, non lontani dal punto di vista di Bingo stesso.

Entrambi gli autori erano influenzati dalle teorie di Wilhelm Reich, e la psicologia delle masse ha un ruolo importante nel libro. Su di essa si basa la brutale autorità di Mr. Soft, l'indiscusso governatore della città. "Vieni a prendermi prima della festa, Helmut", dice Mr. Helmut al suo autista in un momento distopico. Soft City è spacciata e Mr. Soft progetta di scappare con un razzo. "Chi controlla il controllore?" è un altro quesito fondamentale del libro, eco del "Chi sorveglia i sorveglianti?" di Giovenale.

Pushwagners Soft City è la storia di come gli ingegneri, l'industria farmaceutica e l'esercizio del potere hanno corrotto il mondo. **TAH**

Rumble Strip 2008

Woodrow Phoenix

Prima edizione Myriad Editions (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1961)
Genere Dramma realistico
Influenzato da Kate Charlesworth e Lynda Barry

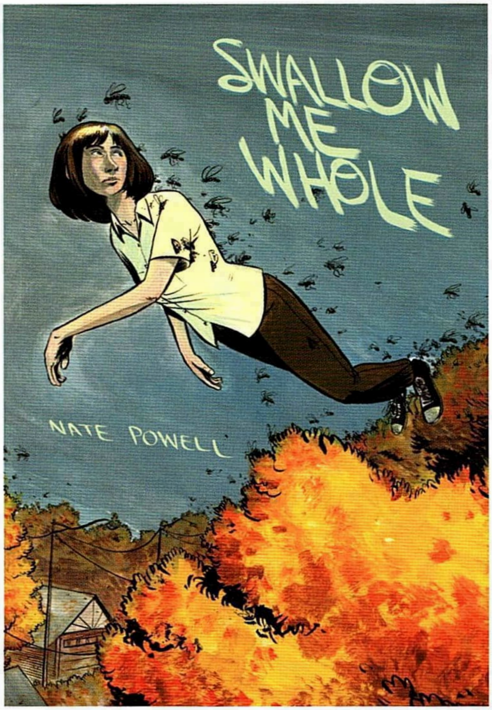
Come potrebbe mai dimenticare, il londinese Woodrow Phoenix, la morte di sua sorella minore in un incidente d'auto quando lei aveva undici anni? Invece di trasformare questa tragedia in un sentito fumetto autobiografico, Phoenix ha scelto di informarsi sull'impatto invasivo che le automobili hanno sulle nostre vite. Intitolando il suo graphic novel *Rumble Strip* (rumble sta per rombo), il suo intento è stato creare qualcosa di simile alle pubblicità per la sicurezza stradale che tentano di far aprire gli occhi alla gente sui pericoli della guida. Phoenix non è un lobbista pro pedoni; guida lui stesso, ed è proprio perché ama la sua Audi A3 e il piacere di essere al volante che può rivolgere una polemica sfacciata e pur tuttavia sincera sull'assurdità delle morti stradali, che reclamano più di un milione di vite ogni anno. Vuole che i lettori si interroghino su come sono arrivati ad accettare i rischi di vivere con le auto e sul perché ai guidatori-killer è spesso consentito di uscirne con poco più di un'ammenda, una reprimenda o magari un divieto di guida temporaneo.

Phoenix adotta un approccio inquietante, evitando i dialoghi e utilizzando solo didascalie per i suoi acerbi commenti. Non ritrae nessuno, solo i personaggi-silhouette dei segnali stradali, e nessuna auto tranne quella da cui il lettore vede l'azione tramite le finestre, in soggettiva. Distaccati, osserviamo ipnoticamente scorrere la strada, stranamente priva di traffico, astratta nei suoi segni dipinti, una sorta di "autopia" come quella delle seducenti pubblicità. Nonostante non mostri un solo essere umano nelle sue pagine, questo è un libro molto umano. **PG**

Portami via 2008

Nate Powell

Titolo originale *Swallow Me Whole*
Prima edizione Top Shelf Productions (USA)
Autore USA (1978) **Genere** Drammatico
Riconoscimenti Eisner Award Miglior Graphic Novel (2009)



I gemelli Ruth e Perry soffrono entrambi di schizofrenia. I due conducono una vita sovrapposta, gemellati l'uno con l'altra. Vanno nella stessa scuola, frequentano gli stessi amici, si fanno visita prima e durante le lezioni e tornano a casa insieme. Ma la loro sintonia è il risultato della loro condizione medica. Ruth è consumata da allucinazioni di sciami di insetti che cercano di divorarla. Perry invece è infastidito da un piccolo mago che gli comanda di disegnare. Si scopre che Ruth e Perry trattano la loro schizofrenia come un segreto vergognoso, nascosto non solo ai compagni di scuola, ma anche alla propria famiglia.

Il ritratto sincero e spietato che Powell fa della convivenza con una malattia mentale è disturbante ma onesto. Tristezza e ironia permeano il racconto: mentre la schizofrenia di Ruth la rende incapace di vivere senza le sue medicine, quella di Perry si manifesta nell'arte, con quaderni pieni di schizzi e disegni dettati dal maghetto. Proprio quando Ruth trova finalmente la sua strada, ottenendo un posto al museo di storia naturale, viene consumata dalla sua malattia. A Perry, cui viene diagnosticato di essere "quello sano" tra i due, non resta che gestire ancora una volta da solo la sua condizione.

I disegni "al vivo" di Powell danno un senso di organicità. Le illustrazioni non risultano pesantemente impostate, ma smuovono, suggeriscono e catturano. I suoi inchiostri neri e affilati divorano la pagina, lasciando il lettore con un senso di tensione e con l'incombente paura di essere inghiottiti in un posto oscuro. Una storia agghiacciante e triste che lascia i lettori destabilizzati come i personaggi che l'hanno "vissuta". **K-MC**

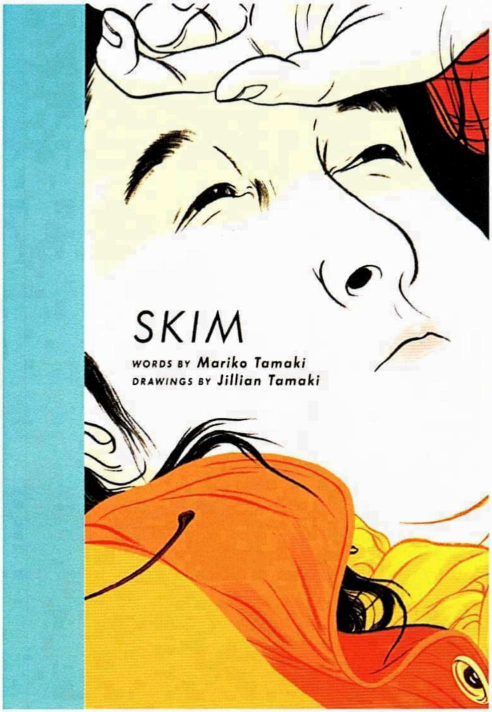
"Certe volte organizzare e riordinare erano le sole cose che riuscissi a fare per occupare la giornata."

Altre opere di Nate Powell
Any Empire
It Disappears
Please Release
Tiny Giants
Wonderful Broken Thing

Skim 2008

Mariko Tamaki Jillian Tamaki

Prima edizione Groundwood Books (Canada)
Autori Mariko (Canada); Jillian (Canada, anno di nascita sconosciuto) **Genere** Commedia adolescenziale
Riconoscimenti Premio Ignatz miglior graphic novel (2008)



Letture simili
Ghost World Daniel Clowes
Girls and Boys Lynda Barry
Lost Girl Kiriko Nananan
X-Day Setona Mizushiro

Sulla copertina di *Skim* una giovane donna si ripara gli occhi dal sole; il suo volto è ovale e arrotondato, con la bocca piccola, dai lineamenti orientali. Ma *Skim* (in Italia per Edizioni BD) non è la storia di una geisha del XVIII secolo: è il soprannome di Kimberley Keiko Cameron, una moderna teenager per metà giapponese, un po' sovrappeso, dal look dark, che ha il desiderio di diventare una strega e frequenta una scuola cattolica canadese per ragazze nel 1993.

Le ansietà e il disagio di Skim sono rappresentati con empatia dalla coppia di cugine canadesi-giapponesi Mariko e Jillian Tamaki, che mettono insieme questo graphic novel come fosse un diario con l'avvertimento "Diario di Skim, proprietà privata!" Le intime verità che

"Avere sedici anni è ufficialmente la cosa peggiore che mi sia mai successa."

si scorgono nel racconto non corrispondono sempre a quello che vorrebbe trasmettere chi scrive il diario. Ciò che scrive Skim è spesso cancellato e le sue annotazioni sottolineano o contraddicono quello che viene mostrato del suo comportamento e dai suoi commenti sugli altri. Vulnerabile sotto il suo velo di cinismo, è costretta a convivere con un braccio rotto, la separazione dei genitori, le disillusioni e la presa di coscienza di sé. Quando un amico si suicida per il diffondersi di pettegolezzi sulla sua omosessualità, Skim trova conforto nella figura di un'insegnante di inglese, la signorina Arche, che diventa la sola persona con cui riesce ad aprirsi, di fronte a sigarette fumate insieme. Nasce così il primo amore di Skim; il loro silenzioso e discreto bacio nel bosco è rappresentato in una sequenza muta che si svolge su due pagine. Jillian disegna con pennello e pennino sottile con lunghi movimenti che ricordano il meticoloso stile delle stampe giapponesi *ukiyo-e* (mondo fluttuante). **PG**

Il gusto del cloro 2008

Bastien Vivès

Costretto a fare il bagno regolarmente per curare il suo mal di schiena, un giovane nota una ragazza sconosciuta della sua età nella piscina che frequenta. Questo è il punto di partenza per un gioco di seduzione improbabile, giocato quasi senza parole, con solo rudimentali gesti e parole non dette. I lettori non conoscono quasi nulla circa l'identità e il vissuto dei personaggi, ma evidentemente non è importante. Come nei film di Eric Rohmer, non è il "perché" ciò che conta, ma il "come".

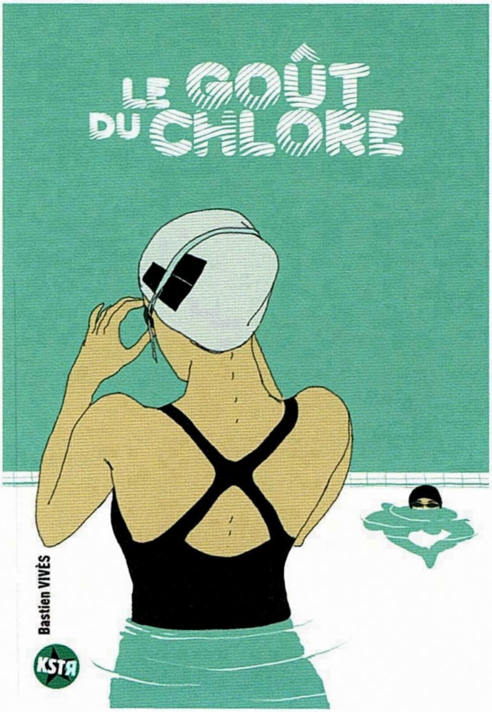
Nell'anonimo, silenzioso, e particolare ambiente della piscina, che spersonalizza tutti i suoi frequentatori trasformandoli in semplici corpi, le immagini dominanti sono gli occhi. Questi occhi cercano un oggetto del desiderio e cercano di evitare lo sguardo degli altri; guardano la pelle man mano che si dispiega nuotando nella monotona, ritmica lunghezza della piscina.

"Ti sei mai chiesto per cosa sei pronto a morire?"

Apparso sulla scena nel 2007, il talento grafico di Vivès, che ha un background in animazione, si è rapidamente affermato come un nome da tenere d'occhio. La nuova generazione francese di fumettisti deve molto a questo giovane autore. La maggior parte delle sue storie ruotano intorno all'esplorazione delle emozioni, e *Il gusto del cloro*, il suo terzo libro pubblicato, non fa eccezione a questa tendenza.

Dimostrando sensibilità e modestia unita a un controllo notevole e fluidità, Vivès presenta un sofisticato, intimo approccio al fumetto che cerca prima di tutto di lasciare alle immagini il compito di esprimere e condurre la narrazione. Con la loro semplicità, la leggerezza, e il silenzio, le pagine senza parole de *Il gusto del cloro*, e il movimento simile alla danza dei corpi sott'acqua, non saranno presto dimenticate. **NF**

Titolo originale *Le goût du chlore*
Prima edizione Casterman (Belgio)
Autore Francia (1984)
Genere Romantico



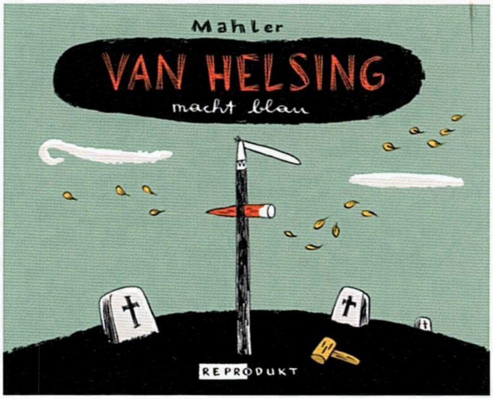
Letture simili

Clumsy Jeffrey Brown
Likewise Ariel Schrag
Rumble Strip Woodrow Phoenix
Scott Pilgrim Brian Lee O'Malley

Van Helsing macht blau 2008

Nicolas Mahler

Traduzione titolo in italiano *Le scorribande di Van Helsing*
Prima edizione Reprodukt (Germania)
Autore Austria (1969)
Genere Umorismo



"Ho sempre desiderato avere idee in fretta, ed anche avere uno stile di disegno che mi permettesse di metterle su carta in modo rapido e diretto."

Nicolas Mahler

Letture simili
Amy and Jordan Mark Beyer
Flaschko Nicolas Mahler
Kratochvil Nicolas Mahler
Krazy Kat George Herriman
Zippy The Pinhead Bill Griffith

Nicolas Mahler è un maestro nel creare mondi bizzarri, molti dei quali usati come ambientazioni di storie umoristiche e surreali. I suoi personaggi, come Flaschko (visto in Italia sulle pagine di XL – Repubblica) hanno sembianze distorte, ritratti come attraverso un gioco di specchi; quelli più snelli sono alti come pali del telefono, mentre quelli più tozzi sono bassi e quadrati, con i nasi lunghi e i piedi sproporzionatamente piccoli. Col suo umorismo silenzioso e asciutto qui espresso tramite personaggi da film dell'orrore, Mahler potrebbe essere paragonato al regista finlandese Aki Kaurismäki per l'abilità di narrare senza parole.

In *Van Helsing macht blau*, Mahler ritrae figure dell'immaginario horror come Dracula, Frankenstein, i lupi mannari e l'uomo invisibile come adorabili sbandati. Nel mondo di Mahler non sono mostri, ma persone normali cui capita di avere alcune strane peculiarità fisiche che li rendono vulnerabili a una serie di insidie di tutti i giorni. Per esempio l'uomo invisibile viene ovviamente ignorato dal barista mentre cerca di ordinare una birra; la mummia, invece, ha un appuntamento con una ragazza, ma quando va al sodo è costretta a battersi per evitare che il partner gli levi le bende; e una sera Dracula ha difficoltà a ritrovare la propria bara dopo aver bevuto troppe birre in un locale.

L'umorismo di Mahler è una brillante combinazione tra parole e immagini. Non è dato sapere se tragga ispirazione dai film comici dell'epoca del muto o da una personale attitudine stoica e fatalistica nei confronti delle vicissitudini della vita, ma in ogni episodio che disegna i suoi personaggi – proprio come Buster Keaton – mantengono volti e modi imperturbabili. *Van Helsing macht blau* è l'opera di un umorista incredibilmente capace, il cui piglio estroso sugli archetipi dell'horror spinge i mostri ad assurdità estreme pur nelle situazioni più banali. **MSc**

You'll Never Know: A Good and Decent Man 2009

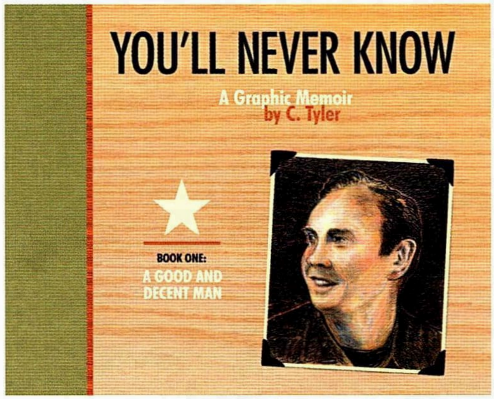
Carol Tyler

Il padre di Carol Tyler, Charles, tenne nascosta la maggior parte di ciò che vide durante la Seconda guerra mondiale sotto tonnellate di ciò che l'autrice chiama "calcestruzzo mentale". Uomo non riservato per natura, egli, come milioni di soldati americani della sua generazione, mantenne il riserbo sulla guerra per oltre sei decenni. Un tempo che accrebbe anche la distanza fra padre e figlia, qui finalmente colmata grazie a frammenti di memorie, cimeli di ogni sorta, e alle confessioni di un cuore appesantito.

Il titolo allude a come si possa apparentemente costruire una nuova vita a partire dai frammenti di un passato difficile. Più una meditazione che un racconto memoriale, il libro è il disarmante resoconto dello sforzo di una figlia per capire il proprio padre, e di come il suo silenzio abbia influito sulla di lei capacità di relazionarsi con gli altri. Le basi del libro vennero poste nel 2002 dopo una telefonata inaspettata. "Ehi, papà, che c'è?". "Fiumi di sangue", fu la risposta. Presentato in forma di album di ricordi, *You'll Never Know* impiega un'ampia gamma di tecniche d'illustrazione, per ottenere un effetto molto emozionante. Nei ricordi della Tyler si mescolano vivide doppie pagine dei paesaggi del Midwest, rielaborazioni a mano libera di vecchie fotografie color seppia, e delicati acquerelli che scorrono sulle pagine del libro. Lo stile fluttua dal simbolismo al realismo al fantastico, talvolta persino all'interno della stessa vignetta. Il padre di Tyler è il buon uomo del titolo, rappresentato alternativamente come una volpe, un albero, un bambino e un soldato.

L'autrice mette a nudo il caos e le disfunzioni della sua famiglia e le tratteggia sapientemente attraverso brandelli di conversazioni sovrapposte. Non ci sono dita puntate, solo vignette e memorie raccontate usando ben cinquantatre sfumature di inchiostro. *You'll Never Know* è la prima parte di una saga famigliare senza compromessi, progettata per dispiegarsi in tre volumi. **BS**

Traduzione titolo in italiano *Non si sa mai: un uomo buono e rispettabile* **Prima edizione** Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1951)
Genere Drammatico, autobiografia



"Devo farcela. Devo trovare il modo di parlare di questo, di TUTTO questo, la storia, il dramma..."

Letture simili

La guerra di Alan Emmanuel Guibert
Ethel and Ernest Raymond Briggs
Late Bloomer Carol Tyler
Persepolis Marjane Satrapi

Alec 2009

Eddie Campbell

Titolo originale *Alec: The Years Have Pants* **Prima edizione** Top Shelf Productions (USA) **Autore** Gran Bretagna-Australia (1955) **Genere** Autobiografia **Riconoscimenti** Premio Ignatz miglior disegnatore (2010)

Alec è l'alter-ego dell'autore stesso, Eddie Campbell, nella sua serie autobiografica iniziata nei prima anni Ottanta e ancora oggi in corso, anche se Campbell ha ormai abbandonato le vesti di Alec per impersonare direttamente se stesso. Il fumetto di *Alec* fu inizialmente serializzato in brevi episodi su varie pubblicazioni indipendenti, poi raccolto da Escape, Acme, Eddie Campbell Comics (il marchio dell'autore stesso), e infine Top Shelf. Il volume *Alec* raccoglie vari albi che raccontano periodi diversi, con l'aggiunta di materiale extra.

Agli inizi, negli episodi che sarebbero diventati le raccolte *The King Canute Crowd* e *Graffiti Kitchen*, Alec è un giovane con aspirazioni artistiche che svolge un lavoro umile e si gode una vita di baldorie e conversazioni al bar col collega Dany Grey, sorta di mentore e figura di riferimento. Seguono poi *How to Be an Artist*, *Little Italy*, e *The Dead Muse* che si concentrano sulla carriera artistica del protagonista, prima nella piccola editoria, poi come aspirante professionista, compreso il suo trasferimento in Australia, terra nativa della moglie, e le sue difficoltà per trovare lavoro là. *The Dance of Lifey Death*, *After the Snooter*, e *The Years Have Pants* raccolgono vignette e storie brevi che ruotano intorno alla vita quotidiana di Campbell e della sua famiglia, oltre a tre capitoli completi di un progetto incompiuto intitolato *The History of Humor*.

Le storie di Campbell raccontano la stranezza dell'uomo e la meraviglia della vita con tono lirico ed estroso; il segno è sottile, ruvido e frenetico, assolutamente personale e distintivo. **J-PJ**

Sábado dos meus amores 2009

Marcello Quintanilha

Traduzione titolo in italiano *Il mio amato sabato*
Prima edizione Conrad (Brasile)
Autore Brasile (1971)
Genere Allegoria politica

Sábado dos meus amores è un'eccezionale raccolta di storie brevi, frutto di molti anni di lavoro. Mettere insieme le storie qui raccolte, per Quintanilha fu un notevole sforzo in termini di tempo e di osservazione di luoghi e persone. Scritti, disegnati, inchiostrati e letterati completamente dall'autore, i racconti di questa antologia, tutti ambientati in luoghi brasiliani reali, sono riportati con scrupolosa attenzione e mostrano quanto l'autore sia un arguto osservatore dell'umanità che lo circonda. La più breve conta appena una pagina, ma anch'essa di un'efficacia unica.

Il libro non è una raccolta di belle immagini: vi si evocano emozioni. In un certo senso l'ispirazione viene dalla tradizione della "cronaca" nell'accezione letteraria brasiliana, come breve testo in cui lo stato d'animo è generalmente più importante di qualunque trama. Anche nel caso delle storie più lunghe, realizzate appositamente per l'antologia e che contano venti pagine, ciò che conta di più sono gli stati d'animo. Queste si distinguono per un ritmo diverso rispetto agli episodi più brevi, seppur anch'essi siano notevoli per elaborazione e ricchezza di dettaglio.

Osservare la vergogna di un uomo, la passione di un altro per il calcio, il primo amore di una ragazza, in queste storie significa non solo puntare il riflettore su degli individui, ma affacciarsi su delle realtà attraverso lo sguardo attento dell'autore, abile nel portare il lettore in mezzo alla tradizione brasiliana. Sono storie elaborate lentamente che, come un buon vino, non possono che migliorare col tempo. **CB**

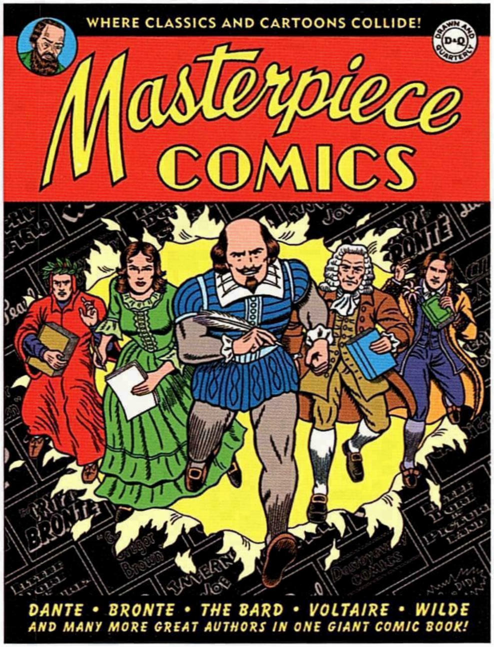
L'arte di Quintanilha cattura l'essenza della vita rurale brasiliana. ➡


... DEPOSITADAS SOBRE UMA FOLHA DO JORNAL DOS SPORTS, NUMA DAS PRATELEIRAS DA GELADEIRA, ANTES DO INÍCIO DE CADA PARTIDA... ISSO ERA PIOR DO QUE TUDO!
NÃO ERA APENAS PERDER, COMO QUANDO ESTAVA SEM CIGARRO... ERA A HUMILHAÇÃO! A VERGONHA!
ERA A GOLEADA!
PARA GARANTIR A EFICÁCIA DESSE AMULETO, EDGARD NÃO O REVELAVA A NINGUÉM — NEM À MULHER, D. SALETE...
EDGARD, ESSA CERVEJA É PRA TOMAR COM O ALMOÇO?
EH... NÃO, NÃO... EU... COMPREI SÓ PRA DEIXAR AÍ GELANDO... NÃO É PRA TOMAR AGORA, NÃO... EH... PODE DEIXAR QUE DAQUI A POUCO EU TOMO...
...NEM AOS AMIGOS, COMO DJALMA BRANCO.
Ô EDGARD, AQUELAS CERVEJA JÁ DEVEM TÁ GELADA PRA CHUCHU!...
NÃO, DEIXA MAIS UM POUCO, DJALMA... OLHA, O FLAMENGO PEGOU A BOLA...
NAQUELE DIA, PORÉM, TUDO DARIA CERTO!
DEIXARA AS CRIANÇAS COM UMA TIA, EM BENFICA.
QUANDO É QUE VOCÊ VEM BUSCAR?
DOMINGO, DEPOIS DO JOGO.
MAÇO DE CIGARRO CHEINHO, COMPROU SUAS DUAS SAGRADAS CERVEJAS NO MARIANO.
EU VOU PARAR DE VENDER FIADO, VIU, SEU EDGARD?
ACOMODOU-AS CUIDADOSAMENTE NO COMPARTIMENTO DE COSTUME...

Masterpiece Comics 2009

Robert Sikoryak

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1964)
Genere Parodia
Riconoscimenti Premio Ignatz miglior antologia (2010)



Letture simili
Casanova's Last Stand Hunt Emerson
Classics Illustrated Albert Kanter e altri
La lega degli straordinari gentlemen Alan Moore e Kevin O'Neill
The War of The Worlds Ian Edginton e D'Israeli

Il fumetto non è nuovo ad adattamenti dei classici della letteratura, sebbene il problema di tali opere sia spesso quello di dover comprimere lunghe storie in spazi troppo brevi. Per forza di cose finiscono per mancare scene cruciali, e personaggi minori ma rilevanti vengono talvolta ignorati. Ma anche il disegno ha spesso sofferto, con stili piatti e banali. Insomma, tranne rare eccezioni, classici letterari e fumetti per lungo tempo hanno faticato a trovare un terreno comune, finché alle eccezioni non si è aggiunto Robert Sikoryak.

La sua specialità è prendere le pietre miliari della letteratura e, invece di cercare di raccontarle in forma condensata, tenderle alla parodia, concentrandosi solo sugli elementi essenziali che ritiene più efficaci per la

"Sono andato a letto e stavo bene… ma ora, che vita tremenda che ho!"

trasposizione in fumetto. Nel suo adattamento in stile *Tales from the Crypt* di *Cime tempestose* di Emily Brontë, "The Crypt of Brontë", Sikoryak eleva astutamente la governante Elly Dean al ruolo di narratore, e la sfrutta per raccontare episodi violenti accuratamente estratti dal romanzo della Brontë. In "Good ol' Groger Brown", usa i personaggi dei *Peanuts* per dare un personale sguardo su *La metamorfosi* di Franz Kafka, la storia del commesso viaggiatore Gregor Samsa che improvvisamente si trasforma in un insetto gigante: "Happiness is a pest-free home" (la felicità è una casa senza parassiti), dice Snoopy guardando un insetto morto.

Sikoryak usa battute e comicità visiva per dare enfasi ai temi scelti, e tiene insieme la sua narrazione con l'abilità camaleontica di imitare qualunque stile artistico richiesto dal racconto o dall'ambientazione storica. È sì un approccio prettamente comico, ma rappresenta un risultato notevole. **BS**

Asterios Polyp 2009

David Mazzucchelli

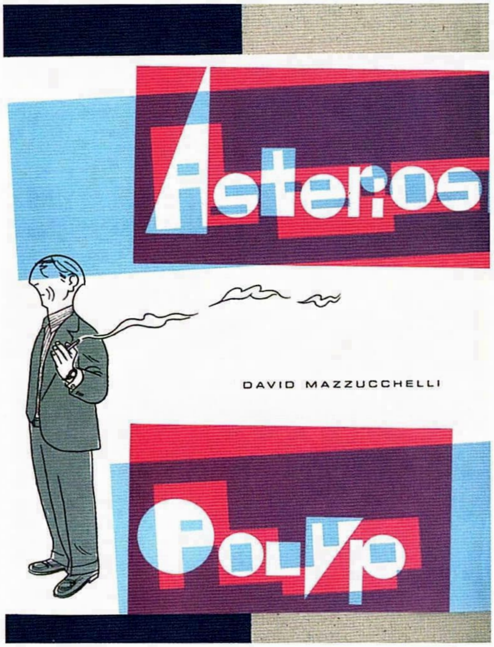
Asterios Polyp è un tipo complicato, suscettibile ed egocentrico; un architetto lodato per suo stile, nonostante i suoi progetti non siano mai stati costruiti. Il suo mondo viene improvvisamente raso al suolo quando un fulmine distrugge il suo appartamento. Cosa dovrebbe salvare? Presto i lettori scoprono perché tra gli oggetti che salva ci sono solo un accendino, un orologio e un coltellino svizzero, mentre rivaluta e passa in rassegna la sua carriera incompleta, e la sua fallita relazione amorosa con Hana Sonnenschein, la donna che aveva amato. Passato lo shock, si trasferisce senza troppi ripensamenti in un paesello degli Stati Uniti e inizia a lavorare come meccanico. Il ruolo del narratore è ricoperto dal fratello gemello di Asterios, Ignazio, la cui morte alla nascita ha

"C'è questa palpabile tensione tra ordine e caos."

da sempre perseguitato Asterios, immaginatosi assassino del fratello nel grembo.

Con un approccio incredibilmente innovativo, David Mazzucchelli esplora nuove e impensate possibilità per il medium, rappresentando ogni personaggio in uno stile diverso, con balloon e font di aspetto differente. Mentre Asterios mantiene i suoi enfatici caratteri maiuscoli in blocchi rettangolari, la voce morbida di Hana viene evocata in corsivo con nuvolette arrotondate. Quando la coppia si incontra per la prima volta è disegnata in stili diversi: Asterios composto di rigide forme blu aristoteliane, Hana come una statuetta rosa dai volumi elaborati. Mentre i due si innamorano, acquistano i registri grafici l'uno dell'altro. A variare sono anche i colori: magenta per il desiderio di Asterios, ocra per gli intermezzi filosofici in cui egli comunica con Ignazio. Ognuna di queste tecniche ha un fine ben preciso: spiegare che ogni uomo lotta per ciò che nella sua vita conta davvero. **PG**

Prima edizione Pantheon Books (USA)
Autori USA (1960)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Premio letterario *Los Angeles Times* (2009)



Letture simili
Big Man David Mazzucchelli
Città di Vetro Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli
George Sprott Seth
Rubber Blanket David Mazzucchelli

L'attacco dei giganti 2009

Hajime Isayama



Titolo originale *Shingeki no kyojin*
Prima edizione Kodansha (Giappone)
Autore Giappone (1988)
Genere Fantascienza, horror

"Quel giorno, l'umanità ricordò il terrore di essere sottomessa, la frustrazione di vivere in gabbia."

Quando era un giovane aspirante fumettista, Hajime Isayama sottopose il suo lavoro agli editor delle più popolari riviste di manga. Lo rifiutarono tutti. Fortunatamente, una rivista meno famosa, *Bessatsu Shonen*, fu disposta a pubblicare le sue prime opere. Ben presto, sia i lettori che la critica lo celebrarono come il miglior nuovo talento del manga, facendogli toccare le vette delle classifiche di vendita e aggiudicare diversi premi importanti.

Giudicato troppo oscuro e intenso, e dotato di disegni che andavano ben poco incontro ai gusti del grande pubblico, il suo fumetto sembrò invece incarnare tutto ciò di cui avevano bisogno i lettori giapponesi in quel momento. *L'attacco dei giganti* è un disperato racconto di sopravvivenza, disegnato con un segno drammatico, in cui appaiono alcune delle scene piccoletto-contro-grosso nemico più coinvolgenti che si siano mai viste nei manga.

In un lontano futuro, gli esseri umani sono cacciati e mangiati – al limite dell'estinzione – da una razza di stupidi giganti apparsi dal nulla. Un gruppo di uomini è riuscito a sopravvivere alle stragi costruendo grosse mura intorno ai propri territori, rimanendo al sicuro per secoli. Quando ha inizio la storia, il loro santuario viene violato da un gigante ancora più grande che permette ad altri giganti di entrare nella città. In questa lotta per la sopravvivenza, tre amici adolescenti, Elen, Mikasa e Armin, si uniscono all'esercito per vendicare la morte dei loro familiari e combattere per la sopravvivenza dell'umanità. L'ottimo manga di Isayama è carico di senso di oppressione, disperazione e timore verso nemici implacabili. **NK**

Letture simili
Berserk Kentaro Miura
Linebarrels of Iron Eiichi Shimizu e Tomohiro Shimoguchi
Neon Genesis Evangelion Yoshiyuki Sadamoto

Les Noceurs 2009

Brecht Evens

Titolo originale *Ergens zijn waar je niet wil*
Prima edizione Oogachtend (Belgio)
Autore Belgio (1986)
Genere Drammatico

Chi è caldo e chi non lo è? Questo è ciò di cui parla *Les Noceurs*, il quarto libro di Brecht Evens. L'attenzione a feste e successi nella vita notturna potrebbe non sorprendere. Dopo tutto, quando Evens ha iniziato a illustrare questo libro era ancora uno studente. Partecipare alle feste era una gran parte della sua vita, e come lui stesso dice: "disegno ciò che vedo". Evens ha un occhio attento per la conversazione e i comportamenti delle persone. Questo è chiaro dalla prima scena in cui si organizza un noioso party in casa di Francis, in cui tutti sembrano essere venuti per il popolare Robbie. Questo Robbie è altrove, comunque, nella discoteca dove va abitualmente e dove il suo sex appeal e la sua popolarità attraggono ugualmente uomini e donne. Il contrasto tra il timido Francis e l'estroverso Robbie è estremo, ma riescono lo stesso a diventare buoni amici.

Molta attenzione è volta a riprodurre le chiacchiere, per lo più sugli individui di sesso opposto, sull'abbigliamento e sull'aspetto. Evens difficilmente usa i bordi delle vignette. Il dialogo è scritto direttamente sulla pagina, con un colore differente per ogni personaggio che parla, il che rende superflui i balloon e permette un gioco colorato tra testo e disegno. Anche i disegni sono disposti liberamente sulla tavola, in varie dimensioni. I costumi sono carnevaleschi, e i dettagliati sfondi trasformano una discoteca in un paese delle meraviglie simile a quello di Alice. L'uso esuberante dell'acquerello in toni caldi del rosso, blu e verde, crea un allegro inno alla libertà di festeggiare spensieratamente. Il libro di Evens è una festa per gli occhi e una gioia per la mente. **GM**

Bayou 2009

Jeremy Love

Prima edizione Zuda/DC Comics (USA)
Autore USA (1980)
Genere Fantasy **Riconoscimenti** Glyph Award per la migliore storia a fumetti(2009)

Bayou è ambientato nel 1933 nel mondo onirico parallelo alla Lewis Carroll di "Dixie", da qualche parte sul delta del Mississippi, un luogo cresciuto sul sangue versato durante la guerra civile americana. Lee Wagstaff ha nove anni ed è la nostra "Alice", una ragazza di colore, figlia di un povero mezzadro cresciuto con la paura della palude dopo essere stato costretto a recuperare il cadavere di un ragazzo nero, linciato, dalle sue profondità. Lee fa amicizia con una ragazza bianca di nome Lily, solo per vederla inghiottita da una gigantesca creatura della palude chiamata Bog.

Il padre di Lee è accusato della scomparsa di Lily, e Lee è di nuovo costretta a entrare in questo mondo misterioso per salvare la sua amica e riscattare suo padre. Sul suo cammino incontra Bayou, un benevolo mostro della palude che suona il blues, tormentato dai ricordi, il cui significato Lee non riesce a capire. Insieme si mettono in cerca di Lily. *Bayou* è nato su Zuda, il sito di fumetti online della DC Comics. I suoi colori lussureggianti, opera del colorista Patrick Morgan, gli conferiscono grande fascino estetico: semplicemente non si riesce a staccare lo sguardo. Ma il piacere visivo in questo caso può essere un'arma a doppio taglio. Il disegno, sontuoso e minaccioso allo stesso tempo, attira l'occhio solo per confrontare i lettori sulle realtà inquietanti del mondo di Lee, quello della segregazione degli anni Trenta. Parole come "Cioccolattina" e "Negra" si trovano con una frequenza sufficiente da scuotere i lettori dal proprio compiacimento. Visivamente il ritmo può sembrare lento e i dialoghi rarefatto, ma il disegno alza il tiro. **BS**

The Impostor's Daughter 2009

Laurie Sandell

Traduzione titolo in italiano *La figlia dell'impostore*
Prima edizione Little, Brown and Company (USA)
Autori Sandell (USA) **Genere** Drammatico
Riconoscimenti Nomination per Premio Eisner (2010)

Figlia di un professore del college, Laurie Sandell crebbe nella convinzione che suo padre fosse il più intelligente, bello e coraggioso del mondo. Dopo tutto, era stato imprigionato in Argentina per le sue idee politiche, era sopravvissuto all'attacco di una granata, e poi era andato insegnare a Stanford. Oppure no? Crescendo, Sandell comincia a chiedersi perché suo padre riceva delle e-mail indirizzate a una serie di nomi sconosciuti, e come mai, dopo essere stato licenziato, abbia cominciato a gironzolare per casa in mutande – e a fotocopiare il suo diario.

Il fumetto è una dimostrazione della forza dell'amore tra Sandell e suo padre, che nemmeno il tradimento riesce a intaccare per lungo tempo. Ma, quando la figlia realizza che lui possa averla rovinata per sempre, comincia a porgli delle domande da cui scaturisce molto di più di ciò che sperava di scoprire. Comincia inoltre a chiedersi quale effetto possano avere avuto le bugie e le mezze verità del padre sul loro rapporto, specialmente nelle relazioni con il sesso opposto.

Con *The Impostor's Daughter*, Sandell prende le capacità che aveva usato per stupire suo padre – divertenti disegni di lui che lasciava attaccati alla credenza – e le trasforma in strumento per sondare le profondità dell'identità familiare. Ogni emozione è facilmente leggibile sui volti della famiglia Sandell. Le pagine brillano di bellissimi colori e texture, completate dall'artista di supporto Paige Pooler. In oltre 245 pagine, Laurie Sandell rende convincente il fatto che non importa quello che i nostri genitori ci raccontano di loro stessi, ma è quello che non ci dicono che dà forma alla nostra vita. **EL**

Alpha... directions 2009

Jens Harder

Prima edizione Actes Sud/L'An 2 (Francia)
Autore Germania (1970)
Genere Storia **Riconoscimenti** Premio "Audace" Angoulême (2010)

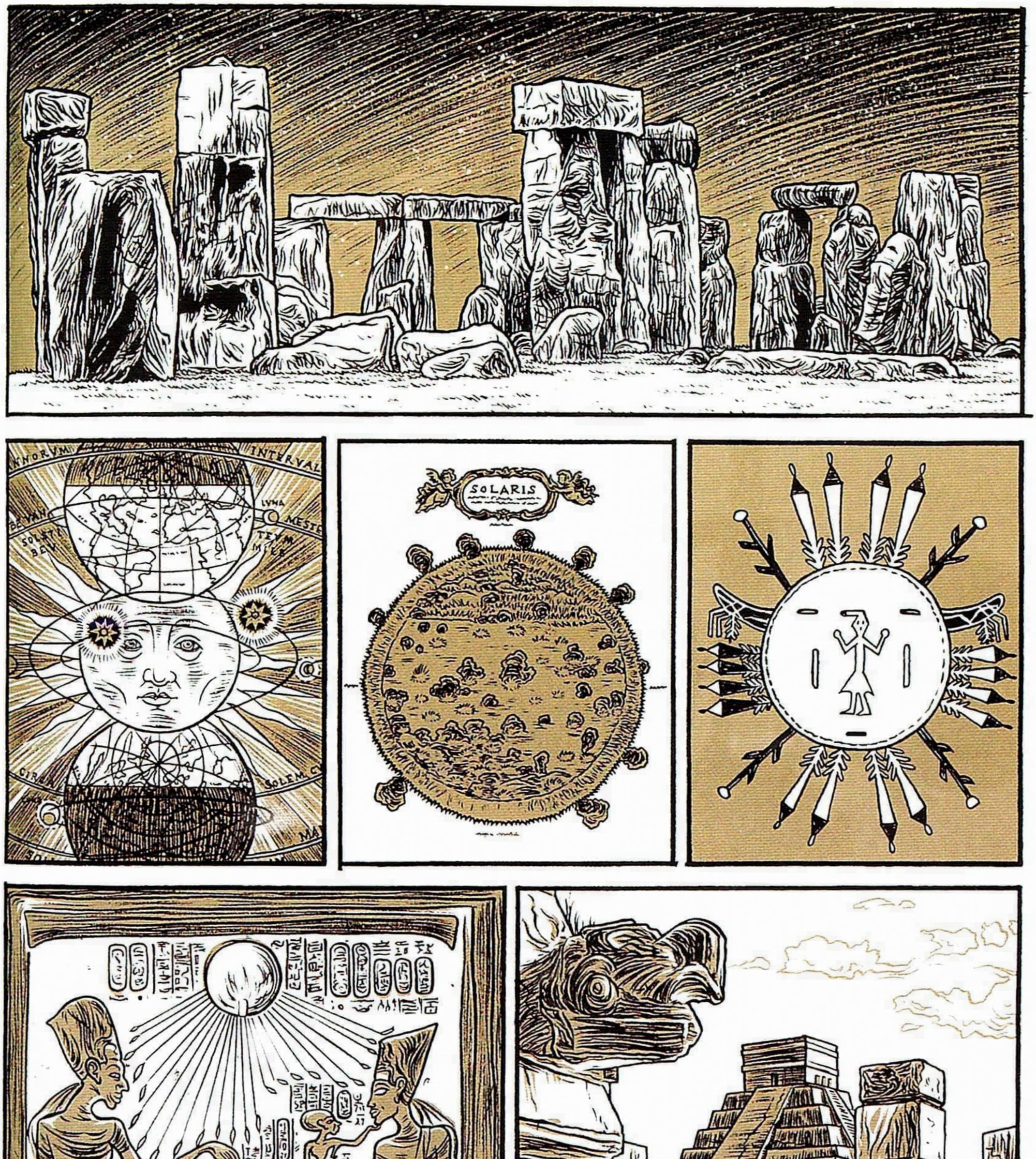
Poche opere a fumetti possono dirsi ambiziose quanto *Alpha... directions*, il demiurgico tentativo di Jens Harder di raccogliere in un singolo volume milioni e milioni di anni, dal Big Bang alla comparsa della razza umana nel quaternario. Il massiccio lavoro di documentazione di Harder risulta evidente. L'autore ha cercato di attenersi il più possibile alle moderne scoperte scientifiche, sebbene dichiari in modo esplicito di avere dovuto operare alcune scelte del tutto arbitrarie su cosa includere e cosa no nelle pagine del libro.

Il lettore dispone così di una guida cronologica alle avventure dell'universo, a partire dall'era della materia, su scala cosmica, per giungere alle ere geologiche successive alla formazione della Terra. Un immenso fluire di dati e una finestra di tempo quasi infinita. Ma a catturare lo sguardo di chi legge è senza dubbio l'opera del disegnatore.

Con grande abilità, e con un efficacissimo codice bicromatico che consente di identificare facilmente ogni periodo considerato, Harder combina illustrazioni scientifiche di paleontologia, biologia, chimica, fisica, e astronomia con immagini dei grandi miti dell'umanità, attingendo a tutte le tradizioni iconografiche. Sincretico fino alla fine, qua e là si concede qualche ammiccamento a dipinti, sculture, opere architettoniche e persino fumetti.

È la sua abilità nello stimolare l'immaginazione su un soggetto così immenso a rendere questo lavoro così interessante. Basti pensare che su 350 pagine, l'uomo ne occupa appena una. **NF**

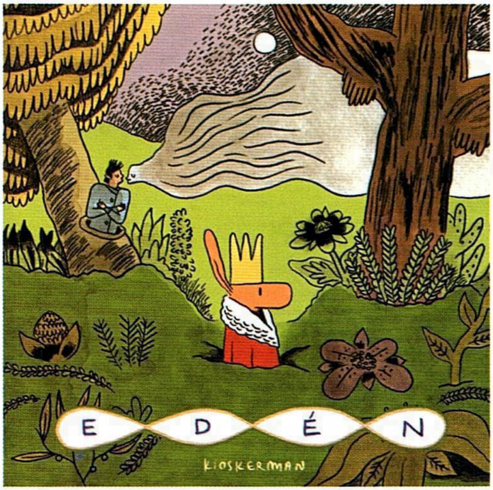
Alpha... directions sintetizza la storia dell'Universo attraverso una molteplicità di immagini. ➡


SOLARIS

Eden 2009

"Kioskerman"

Prima edizione Editorial Sudamericana (Argentina)
Autore Pablo Holmberg (Argentina, 1979)
Genere Fantastico
Influenzato da Tove Jansson



"Credo che realizzare un'opera a ritmi giornalieri, aiuti ad abbattere la barriera che ci separa dal nostro vero io."

Pablo Holmberg

Letture simili
Maledizioni Kevin Huizenga
Macanudo Liniers
Map of My Heart John Porcellino

L'idea che abbiamo dell'Eden è un'illusione. *Eden* però è anche un web-comic argentino che in seguito è diventato anche il primo titolo sudamericano pubblicato dal noto editore indipendente canadese Drawn & Quarterly. *Eden* è un'illusione, un inganno, perché dietro il suo classico formato di quattro vignette per pagina si nasconde una riflessione, un approccio innovativo al significato dell'umanità – dubbi, paure, amore, e tutto ciò che è apparentemente inspiegabile. È come se J. R. R. Tolkien, con la sua romantica capacità di creare mondi e di dare vita e sensazioni alla natura, fosse mescolato in qualche modo al Frank King di *Gasoline Alley*, con il suo sottile ma ben percepibile surrealismo autobiografico. Il risultato è un fumetto incredibilmente essenziale, quasi basico, eppure potentemente umano.

I lettori seguono Forest King, il piccolo personaggio di Kioskerman, mentre parla con la luna e vaga per il suo regno; l'autore comprime un sacco di idee in questo epico volumetto, sia sulla vita che sul fumetto, con un tocco fine, dolce e poetico. A prima vista il disegno appare semplicistico e imperfetto, ma l'uso che fa Kioskerman dello spazio e dei silenzi è segno di un'elaborata e precisa tecnica fumettistica. Peraltro si trovano disseminati, un po' dappertutto, una miriade di riferimenti alla storia del fumetto. Insomma, un'opera tutt'altro che semplice, frutto di grande cultura e passione.

Il racconto di *Eden* può suonare famigliare, ma ciò è un'illusione, anche se alla radice possiamo rintracciare qualcosa come un immaginario primordiale. Il proliferare di entità antropomorfe non è responsabilità del Forest King, quanto piuttosto dell'immaginazione selvatica dell'autore, che si getta nell'ignoto esprimendo liberamente i suoi sentimenti. *Eden* è sì ambientato in un piccolo mondo dei sogni, ma a trovarvi espressione sono le dolorose realtà della nostra vita quotidiana, presentate in un'ottica nuova. **JMD**

Walking the Dog 2009

David Hughes

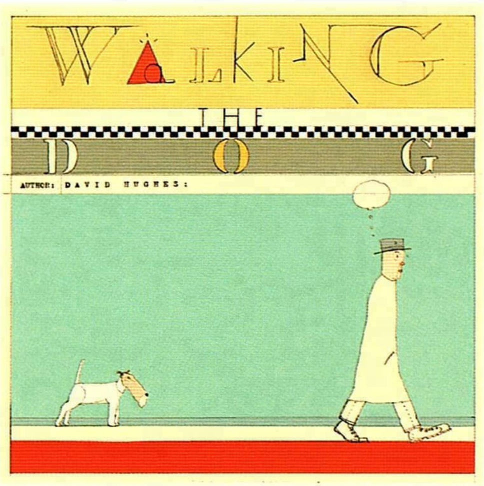
Prima edizione Jonathan Cape (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1947)
Genere Fantasy, autobiografia
Influenzato da Arthur Sarnoff

David Hughes è un illustratore apprezzato, ma la sua salute soffre a causa della sua occupazione sedentaria, del bere e della pressione alta. La migliore medicina, prescrittagli dal dottore e comprata da sua moglie, è un cane di nome Dexter. Per questa ruminazione semi-autobiografica di 304 pagine, Hughes si disegna come Jacques Tati – un lamentoso con un sacco di cacca tenuto raffinatamente tra le dita, mentre forze canine lo costringono a socializzare con sconosciuti.

Mentre cammina Hughes lascia che la sua mente vaghi tra i ricordi, alcuni disturbanti, altri divertenti. Durante la prima escursione di Dexter a Brighton, Hughes ritorna il bambino chiamato William (il suo secondo nome), perduto sul molo, mentre suo padre gli chiede "Mi hai visto, mio piccolo Willie?", alla maniera di un'impertinente cartolina balneare di Donald McGill.

Presto arrivano anche i flashback più oscuri: un compagno di classe strangolato dalla sua stessa madre con una cravatta; molestie omosessuali al campo estivo; il suicidio del proprietario terriero locale; un brutale assalto a un immigrato polacco; un'agghiacciante seduta spiritica. La morte non è mai più tremenda di un cane che ti trascina, a quanto pare.

C'è poco conforto nell'alter ego di Hughes, John Crawford, un killer squilibrato il cui prossimo obiettivo potrebbe essere la moglie dell'autore. Tuttavia, Hughes trova un ostinato piacere sia nell'assurdo che nell'umorismo più becero: dalle raffiche di scorregge ai campioni di feci dello stesso autore, raccolti per il suo dottore. Manoscritto ordinato, dattilografia a china, collage di foto, vignette dense o immagini a tutta pagina… Hughes modula il suo preciso disegno a matita, dal duro al fragile, dal dettagliato allo sfumato, a dimostrazione che la mano e la mente che ci sono dietro stanno facendo, come Paul Klee, "una linea per andare a passeggio." **PG**



"Si guarda intorno con uno sguardo interrogatorio, leggermente stupefatto, e io brandisco la Colt 45 Magnum Python."

Letture simili
Drawings? David Hughes
Duncan the Wonder Dog Adam Hines
Othello by William Shakespeare David Hughes

Gaza 1956 2009

Joe Sacco

Titolo originale *Footnotes in Gaza*
Prima edizione Metropolitan Books (USA)
Autore Malta-USA (1960) **Genere** Giornalismo
Riconoscimenti Premio letterario Ridenhour (2010)

Joe Sacco è senza dubbio il principale esponente del graphic journalism (giornalismo a fumetti), un genere in costante crescita che usa il fumetto come mezzo di reportage, e *Gaza 1956* è la sua opera più ambiziosa. Il volume fu ispirato da una frase di Noam Chomsky sull'uccisione di civili palestinesi da parte dell'esercito di difesa Israeliano (IDF) nella città di Khan Younis nel 1956. Le ricerche di Sacco portano alla luce dettagli di un altro incidente nella vicina città di Rafah, in cui 111 palestinesi furono uccisi sempre dall'IDF. Incidenti simili, seppelliti in un rapporto dell'ONU, formano le note a margine di una "guerra dimenticata", in riferimento al fallimento post-imperiale che fu il conflitto di Suez. *Gaza 1956* è diviso tra i reportage da Kahn Younis e quelli da Rafah, più ampi.

Sacco si immerge nella Storia; lo seguiamo condurre la sua ricerca, raccogliere testimonianze orali e visitare luoghi, ed è questo processo investigativo a tenere insieme il filo della narrazione. L'autore è sempre presente, anche come testimone dei racconti che raccoglie, con gli occhi nascosti dietro i suoi occhiali spessi, e finisce quasi per apparire come un contrappunto caricaturale all'interno delle realistiche rappresentazioni dei testimoni narranti, che spesso parlano guardando direttamente il lettore. Lo stile realistico e personale di Sacco trae influenza dal fumetto indipendente e dal giornalismo moderno, unendo i toni intimisti del primo alla riflessività e pacatezza del secondo, finendo quindi per creare un insolito ibrido tra Robert Crumb e Michael Herr. Ma Sacco è in grado di aggiungere qualcosa in più, grazie alle sue documentate note a margine e all'esperienza personale. **TV**

Map of My Heart 2009

John Porcellino

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1968)
Genere Realistico
Influenzato da *Mark Trail*

John Porcellino autoproduce *King-Cat Comics and Stories* fotocopiandolo e distribuendo lui stesso sin dal 1989. A differenza di molti autori per cui la fanzine è stata solo una fase prima di guadagnare maggiore visibilità, Porcellino continua a produrre con tenacia *King-Cat*, e malgrado siano state pubblicate alcune raccolte di storie tratte dalla serie, considera ancora la fanzine come il suo "vero" lavoro, del quale le raccolte non possono che essere una rappresentazione incompleta.

Map of the Heart è praticamente il miglior modo per apprezzare *King-Cat* in forma antologica, e raccoglie i numeri dal 51 al 61. Visto che certo materiale proveniente da quei numeri era già stato incluso in altri volumi, alcuni numeri non sono completi, ma di tutti si mostrano le relative copertine, gli articoli, le pagine della posta e un bel po' di fumetti.

Gran parte dei fumetti di Porcellino sono rappresentazioni di ricordi dell'infanzia o dell'adolescenza, o diari di momenti della sua età adulta. Ci sono poi le "storie zen", aneddoti dalla vita di un monaco zen che riflettono l'interesse dell'autore per il buddismo. *Map of the Heart* copre alcuni momenti importanti della sua vita, partendo dalla vita a Denver con la moglie, fino al ritorno in Illinois dopo il divorzio, mostrando la sua lotta contro la depressione e vari altri problemi di salute.

Lo stile grafico di Porcellino è assolutamente peculiare, dotato di un'apparente semplicità infantile. Linee essenziali, asciutte, proporzioni spesso assenti e stilizzazione all'estremo, per una formula che può spiazzare ma che racchiude propositi filosofici dai risvolti anche zen. **J-PJ**

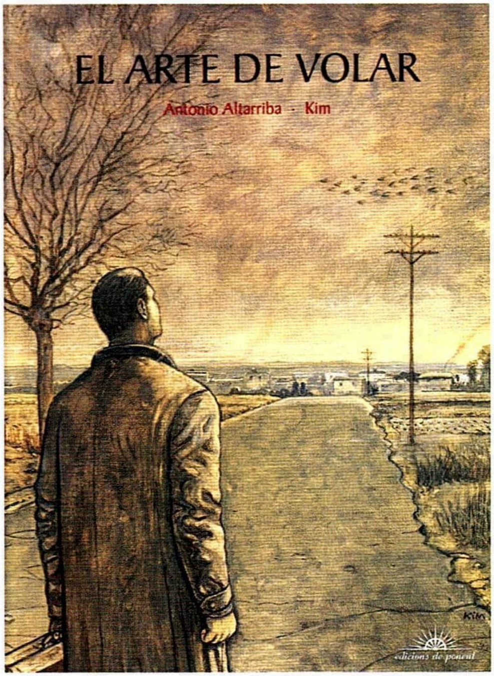
L'arte di volare 2009

Antonio Altarriba "Kim"

Titolo originale *El Arte de Volar*
Prima edizione Edicions de Ponent (Spagna)
Autori Altarriba (Spagna, 1952); Joaquim Aubert (Spagna, 1942) **Genere** Biografia

Pubblicato direttamente come volume unico, il tema di questo fumetto è la vita di Antonio Altarriba Sr., padre dello sceneggiatore, narrata in quattro parti che coprono, rispettivamente: la giovinezza del protagonista durante gli anni Venti, in una Spagna rurale; la sua partecipazione alla Guerra Civile spagnola, combattuta dalla parte repubblicana, e il successivo esilio dopo il trionfo di Franco; il suo ritorno nella Spagna franchista negli anni Quaranta, con il matrimonio e la nascita del figlio; e infine gli anni della vecchiaia, in un ospizio, dopo il ritorno del paese alla democrazia. Nonostante le difficoltà incontrate lungo il corso della sua vita, Altarriba padre non ha mai disperato, sforzandosi di "volare" con le ali della speranza sin negli ultimi momenti della sua vita. La sua storia potrebbe essere quella di tanti altri spagnoli con cui ha condiviso l'esperienza di quegli anni, tra speranze e frustrazioni. La commovente sceneggiatura di Altarriba figlio è valorizzata dallo stile a metà tra l'umoristico e il realistico di Kim, un lavoro in toni di grigio cui si è dedicato per quattro anni, e la cui ricchezza di dettagli – mai superflui – consente al lettore di immergersi nella vicenda. Il merito degli autori è quello di essere riusciti a dar vita a una narrazione che riesce restare accessibile pur essendo un prezioso e ricchissimo documento sulla Spagna del XX secolo.

Già considerato un classico, nonché uno dei maggiori contributi iberici nel campo dei graphic novel, *L'arte di volare* ha vinto numerosi premi, tra cui il Premio Nacional del Cómic 2009 assegnato dal Ministero Spagnolo della Cultura. **AMo**



"Un capolavoro che racconta la storia del popolo spagnolo e che farà storia."

Antonio Martín Martínez, storico del fumetto

Letture simili
Rughe Paco Roca
L'Inverno del Disegnatore Paco Roca
Miguel: 15 años en la calle Miguel Fuster

Samuelin matkassa 2009

Tommi Musturi

Traduzione titolo in italiano *Camminare con Samuel*
Prima edizione Huuda Huuda (Finlandia)
Autore Finlandia (1975)
Genere Fantastico

Si dice che il nostro sia un mondo fatto di immagini; eppure, leggere fumetti muti spesso ci rivela quanto siamo analfabeti dal punto di vista grafico. Può servire molto più sforzo per decifrare costruzioni narrative basate unicamente sulle figure rispetto a quelle accompagnate dal testo. Il fatto che il fumetto muto *Samuelin matkassa* sia assai semplice da seguire la dice lunga sulle notevoli capacità del suo autore, Tommi Musturi.

Le storie, incentrate su un bianco e inespressivo umanoide chiamato Samuel, sono ambientate in un colorato mondo psichedelico, un giardino paradisiaco che Samuel lascia per la grigia città portando con sé un arcobaleno. La narrazione di Musturi si muove come un unico flusso di coscienza e i suoi racconti surreali sono rappresentati in colori sgargianti. A volte gli eventi ne contraddicono altri apparsi in precedenza, ma l'assenza di una coerenza narrativa interna non fa che aumentare il valore onirico dell'opera.

La creazione artistica è un tema centrale all'interno del libro. Samuel stesso appare in più di un'occasione come un dispensatore di colori. Modella la propria immagine, per poi bruciarla. A un certo punto, addirittura il dito di Dio – o dell'artista – arriva a toccare la figura rotonda di Samuel, dandogli un aspetto cubista. Con questi gesti Musturi dà una visione ironica e quasi derisoria del fare arte. Mette in mostra la durezza del mondo, in cui l'arte spesso è marginalizzata, ma nel suo stesso libro, col suo esuberante stile grafico, si oppone a questa visione. La verità di Musturi risiede nel non essere ovvio, e nel lasciare largo spazio all'interpretazione del lettore. **HR**

Stitches 2009

David Small

Prima edizione W. W. Norton & Co. (USA)
Autore USA (1945)
Genere Autobiografia
Influenzato da Anton Čechov

Nell'indimenticabile raccolta di memorie, opera prima di Small, abbondano sia maledizioni che preghiere. Le tavole, disegnate in toni di grigio e bianco e nero, evocano le soluzioni cinematografiche – inquadrature, angolazioni, movimenti – di Ingmar Bergman o Roman Polanski.

Le prime parole, "La mamma dette un piccolo colpo di tosse", fanno rabbrividire. Il linguaggio non verbale da cui l'opera è contraddistinta mostra silenzi e negazioni in una famiglia con molti scheletri nell'armadio. A quattordici anni Small subisce un'operazione chirurgica che gli riduce la voce a un sospiro: solo una delle tante rivelazioni che segnano l'opera.

La padronanza del medium che ha Small è palese. Passa dalla dimensione del sogno alla realtà con fare sinuoso e lineare, e la fuga nell'arte che fa nell'infanzia è mostrata con splendida sincerità. In una serie di impressionanti pagine di transizione, i punti (in inglese stitches) che ha sul collo si trasformano in una scala che sua madre sale per scrivere una lettera – lettera che ritroverà successivamente, solo per caso. Viene a sapere di aver avuto il cancro, e che ha rischiato di morire; inoltre, proprio le cure somministrate dal suo radiologo furono la causa della sua malattia. In seguito, durante una terapia psichiatrica, lo psichiatra viene ritratto come il coniglio bianco, in riferimento alla passione giovanile di Small per *Alice nel Paese delle Meraviglie*, sorta di santuario e luogo di fuga da una famiglia difficile. *Stitches* è la storia di un bambino che perde la voce e sé stesso per poi ritrovarsi nel disegno. E come sa bene Small, disegnare bene è la rivincita migliore. **TRL**

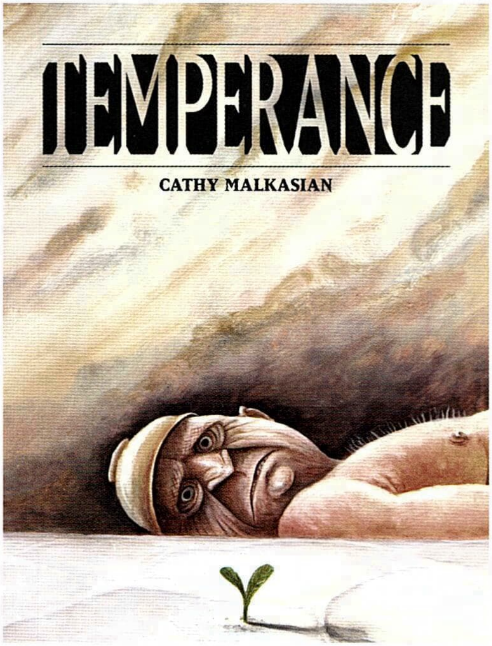
L'uso di nove vignette per tavola che fa David Small mantiene il ritmo del racconto costante. ➡


I SAID GIT. NO BACK-TALK!

Temperance 2009

Cathy Malkasian

Traduzione titolo in italiano *Temperanza*
Prima edizione Fantagraphics Books (USA)
Autore USA (1959) **Genere** Fantastico
Influenzato da Mort Drucker e Don Martin



Temperance intreccia una peculiare e turbolenta fantasia su due figlie vittime della crudeltà del loro padre, che fomenta in loro la paura di un nemico invisibile. La radiosa ed etera Peggy ritiene non sia padre di nessuna, mentre la pacata Minerva è troppo spaventata per non credergli. L'ascia del padre si abbatte prima su un tremante alberello, poi sulla gamba di Lester, un giovane che tenta di salvare Peggy dalle non richieste attenzioni paterne. Nella lotta, Lester perde la memoria, così Pa permette a Minerva di tenerlo e "curarlo" come fosse suo marito. Albero e uomo sono legati ulteriormente: la gamba di legno di Lester viene intagliata dal tronco abbattuto, e diventa il narratore della storia. Potrà la gamba aiutare Lester a ricordare?

"Deve essere stato il mio nodo… un vortice nella mia venatura che sembrava simpatia."

Cathy Malkasian rivitalizza familiari topoi dei libri di fiabe, mescolandoli con paranoie in stile Guerra Fredda e con fantasie di assedio. Minerva diventa la leader della sua gente e per proteggerla da un nemico inesistente si chiude nella città-santuario di Blessedbowl (Bacino Benedetto), un'enorme nave fatta di pietre. Quotidianamente Minerva inventa resoconti sul padre scomparso facendo il lavaggio del cervello ai cittadini per ottenerne l'indiscussa lealtà, mentre riempie la testa di suo marito Lester con gloriosi racconti sul suo passato di eroe.

La Malkasian disegna con una tremolante matita sfumata di grigio, mentre i toni color seppia indicano l'incursione della realtà nei sogni di Lester. *Temperance* fonde le aspettative della favola con una disturbante parabola sul potere della propaganda, della memoria e delle menzogne. **PG**

Letture simili
Il castello Linda Medley
Cerebus: High Society Dave Sim
La fortezza Joann Sfar e Lewis Trondheim
Percy Gloom Cathy Malkasian
The Lost Colony Grady Klein

Likewise 2009

Ariel Schrag

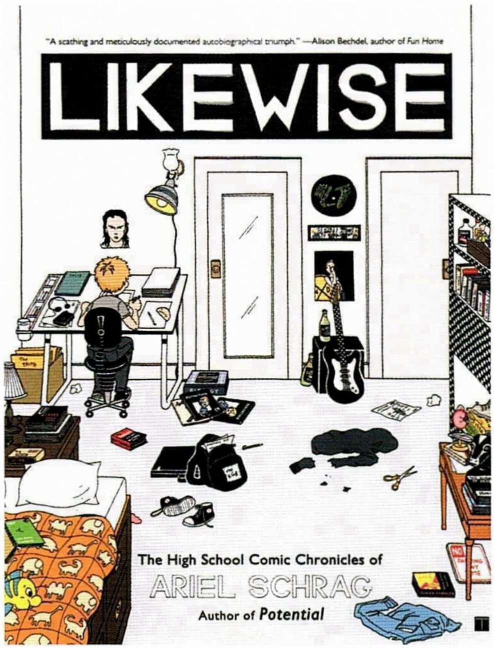
"I miei ricordi dell'adolescenza sono interamente intersecati con immagini del fumetto... me ne sono uscita con una versione molto deformata e romanzata della mia vita", dichiara Ariel Schrag, acclamata autrice di questa cronaca dei suoi anni alla Berkeley High School in California. Come spiega l'ultimo e più maturo capitolo della serie, *Likewise* è un libro stilisticamente sofisticato e consapevole, un'opera che racconta la vita e la vita che diventa arte; riflette sulla costruzione del ricordo e quindi sul processo di creazione di un'autobiografia. La Schrag nel periodo in cui lavorava a *Likewise* stava leggendo l'*Ulisse* di Joyce, e finisce per unire riferimenti colti in un omaggio a fumetti che si rivela audace e provocante sia per il lettore che per l'autore.

"Be', quindi, se tu dovessi dire perché sei gay, quale sarebbe la tua risposta?"

La Schrag introduce inoltre nel fumetto l'uso del flusso di coscienza e di diversi stili grafici per distinguere ogni livello cronologico. Mostrerà in seguito quali sono i suoi "strumenti della memoria": il registratore, la videocamera, il block notes e il computer utilizzati durante la lavorazione. Questa determinazione a ricordare quasi la paralizza, come confessa: "i mezzi con cui ho registrato il presente sono diventati più importanti della realtà".

Leggendo l'opera della Schrag si sente di conoscerla intimamente, dopo averla vista al bagno, a piangere per una ex, e a fare ricerche sulle ragioni scientifiche dell'omosessualità. Ma anche lei a un certo punto si stanca di vivere all'interno del suo mondo a fumetti; nelle ultime vignette di *Likewise* dice: "L'ultimo anno è finito e finalmente Ariel non dovrà più tenere la cronaca della propria vita affinché tutti possano leggerla. Per la prima volta da un po' di tempo, riassaporerà il piacere della privacy." **SL**

Prima edizione Slave Labor Graphics (USA)
Autore USA (1979)
Genere Autobiografia **Riconoscimenti** Nomination al premio letterario Lambda (2010)



Letture simili
Awkward Ariel Schrag
Dykes to Watch Out For Alison Bechdel
Potential Ariel Schrag
Stuck in the Middle: 17 Comics from an Unpleasant Age curato da Ariel Schrag

Special Exits 2010

Joyce Farmer

Traduzione titolo in italiano *Uscite speciali* **Prima edizione** Fantagraphics Books (USA) **Autore** USA (1938) **Genere** Drammatico **Riconoscimenti** Nomination per National Cartoonists' Award (2010)

Un lavoro di disarmante onestà da una delle pioniere del fumetto underground, *Special Exits* di Joyce Farmer racconta la storia di Lars e Rachel, due anziani che lottano per mantenere la propria indipendenza di fronte al peggioramento causato dalla malattia. Basato sull'esperienza personale di Farmer nell'accudire i suoi genitori, *Special Exits* racconta una storia che è sia socialmente che personalmente rilevante.

I lettori incontrano Lars, un ex-ingegnere che si prende cura di sua moglie Rachel da molti anni. Rachel è diventata cieca a causa del glaucoma. Laura, la figlia di Lars, funge loro da avvocato nel vasto mondo e, più in generale, cerca di dare una mano. Insieme vivono in un mondo di pasti precotti, liste d'attesa, appuntamenti dal dottore e occasionali litigi. Ascoltiamo da Lars e Rachel le storie sulla loro infanzia, sul loro incontro, e sui disaccordi che li addolorano tutt'oggi. Vediamo la loro vita diventare sempre più difficoltosa e mentre li incoraggiamo, sappiamo però che il tempo sta per scadere. Completati in tredici anni, i disegni inchiostrati del libro vibrano di dettagli, che evocano in modo convincente il claustrofobico ma affettuoso mondo di una coppia anziana in condizioni sempre peggiori. *Special Exits* sa essere straziante e al contempo emozionante; Farmer ha chiaramente deciso che il suo lettore merita la verità. Parte di una generazioni di fumettiste che esplorarono senza timore temi quali il sesso e l'aborto, Farmer sa come avere un forte impatto con parole e immagini. *Special Exits* è una rappresentazione schietta dell'invecchiamento, e un gentile avvertimento sul non dare mai per scontate le persone che amiamo. **EL**

Psychiatric Tales 2010

Darryl Cunningham

Prima edizione Blank Slate Books (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1960)
Genere Autobiografia
Influenzato da Paul Grist

Ex assistente sanitario di un reparto psichiatrico, Darryl Cunningham (originario dello Yorkshire) ha iniziato a registrare le sue esperienze di lavoro con malati di depressione, demenza, autolesionismo, schizofrenia e altre malattie mentali. Un arduo lavoro che gli chiese di pagare un pegno non solo fisico, ma anche psicologico, a causa dell'impatto sul suo animo sensibile.

Anche chi cura si preoccupa e riesce raramente a evitare di farsi coinvolgere. Questo, almeno, è valso per Cunningham, che ha provato forti sensi di colpa per non essere riuscito a evitare due suicidi di cui è stato testimone durante il lavoro. Il suo scopo è de-stigmatizzare le inquietanti malattie mentali, mostrandole ai lettori attraverso i suoi occhi. Le lenti circolari dei suoi occhiali ricompaiono come filo rosso di queste brevi storie e la loro forma richiama le ruote delle biciclette, le manette e infine una foto dello stesso autore. Guardando verso di noi, afferma: "Ho fatto ammenda attraverso i miei stesso occhi."

Psychiatric Tales arriva a una toccante epifania nel capitolo finale, intitolato "come sono tornato in vita". Usando se stesso come caso specifico, Cunningham svela che la pausa di quattro anni nella creazione di queste storie è stata imposta da una grave depressione causata dall'aver dovuto abbandonare un impegnativo corso da infermiere a solo un anno alla fine. Nel suo caso, "con lentezza glaciale", ha scoperto che realizzare questi fumetti da pubblicare su Internet, grazie anche all'incoraggiamento ricevuto, gli ha fatto aumentare l'autostima. La sopravvivenza di Cunningham attraverso la sua arte suggerisce che la creatività stessa può essere un mezzo di guarigione **PG**

Troppo non è mai abbastanza 2010

Ulli Lust

Titolo originale *Heute ist der letzte tag vom rest deines lebens*
Prima edizione Avant (Germania)
Autore Austria (1967) **Genere** Autobiografia

Troppo non è mai abbastanza inizia con un sogno, che offre l'ispirazione alla giovane Ulli Lust e a una sua amica: lasciare l'Austria per l'Italia, e trascorrere l'inverno nel più mite clima mediterraneo. Il loro sogno, però, si rivelerà un incubo.

Nato come un web-comic autobiografico, l'opera descrive, piuttosto apertamente e con candore disarmante, un viaggio avventuroso del 1984. Le due giovani punk arrivarono fino in Sicilia con l'autostop senza passaporti, portando pochi soldi, un sacco a pelo e una valigia.

Sebbene abbiano toccato il fondo più di una volta, restarono attaccate al loro sogno italiano di libertà, lontane dalle restrizioni parentali o sociali che avrebbero subito a casa. Eppure, la realtà che la Lust e la sua amica sperimentarono fu tutt'altro che rosea. Nonostante una volta giunte a Roma furono accolte sotto l'ala protettrice della comunità punk e di qualche senzatetto, subirono comunque inganni, soprusi e furti. Senza contare il fatto che più di una volta dovettero affrontare una società italiana piuttosto maschilista e bigotta.

Mentre la sua amica riuscì a godersi liberamente la propria sessualità, purtroppo la Lust subì uno stupro. Un'esperienza che nel libro paragona al sentirsi sotto tiro, specialmente quando si ritrova a evitare gli sguardi degli uomini intorno a lei. Col tempo, però, la paura si trasformò in forza. La Lust imparò ad avere fiducia in sé e badare a sé stessa, come vediamo mentre, nel corso di questo libro autobiografico di ben 450 pagine, si trova ad affrontare addirittura spacciatori o mafiosi. **MSc**



"Questo fumetto è sensazionale. Non tanto per la mole di pagine, ma perché Ulli Lust racconta una storia veramente unica."

Andreas Platthaus, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*

Letture simili
Alltagsspionage Monogatari
Cargo Jens Harder
Fashionvictims Ulli Lust
L'Autoroute du Soleil Baru

Hair Shirt 2010

Patrick McEown

Prima edizione Éditions Gallimard (Francia)
Autore Canada (1968)
Genere Sentimentale
Influenzato da Matt Wagner

John è una persona molto chiusa, traumatizzata diversi anni prima dalla morte di Chris, un amico dal quale si era via via allontanato. Preferisce ignorare i suoi problemi invece di affrontarli, ed è perseguitato da strani incubi aventi per protagonista un cane a dir poco sinistro. Una fortuita coincidenza fa reincontrare John con Naomi, la sorella di Chris, che aveva traslocato con la sua famiglia dopo la morte del fratello, ma che ora sta frequentando l'Università locale. Prima della morte di Chris i due erano molto vicini, senza però essersi avventurati in una vera e propria relazione. Entrambi decidono di cogliere questa seconda possibilità, ma nonostante i felici ricordi d'infanzia, sono entrambi perseguitati dal comune passato. Tutto inizia nel migliore dei modi, ma ciascuno ha i propri segreti, e gli episodi del passato acuiscono la loro gravità considerati sotto una prospettiva adulta.

Il percorso professionale di McEown prima di *Hair Shirt* è alquanto eccentrico, e comprende un vergognoso segreto: un fumetto fantasy realizzato a diciotto anni! Più avanti ha avuto modo di collaborare a prestigiose collane a fumetti, dopo di che si è dedicato all'illustrazione sia per pubblicazioni adulte che per l'infanzia, agli storyboard per cartoni animati, e ad altri lavori a fumetti per testate antologiche. Graficamente, questa opera disturbante deve molto allo stile di Dave Cooper. Nelle sequenze più surreali, i personaggi sembrano a un passo dall'assumere le fattezze dell'*Urlo* di Edvard Munch. *Hair Shirt* non è una lettura sempre piacevole, e con una trama tanto convincente viene quasi da chiedersi se non contenga qualcosa di autobiografico. **FP**

Market Day 2010

James Sturm

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore USA (1965)
Genere Drammatico
Riconoscimenti Premio Ignatz miglior graphic novel (2010)

Come suggerisce il titolo, *Market Day* narra un singolo giorno di mercato nella vita di un mercante di tappeti di nome Mendleman. Un giorno l'uomo si reca al mercato, dove cerca di vendere i propri prodotti, e tornerà il giorno seguente profondamente cambiato.

Con in mente la letteratura mitteleuropea di inizio secolo, e riesplorando la "Ashkenazic" ebrea, Sturm non si cura di contrasti etici-politici o approfondimenti storici, ma piuttosto della natura umana. Se esiste un contrasto, si tratta di quello sul piano economico, con il nascente scontro tra mondo artigiano e un capitalismo ancora agli albori, con i disagi che questo porterà alla società. Mendleman è un uomo che osserva con attenzione il mondo intorno a sé, dal sole che sorge quietamente all'orizzonte alle strette e affollate strade della città. Tutto ciò si riflette nell'abilità nel tessere le decorazioni dei suoi pregiati tappeti; all'apparenza un semplice artigiano, in realtà si rivela un vero e proprio artista. Un giorno prima della nascita di suo figlio, Mandleman scopre di non essere più in grado di vendere i suoi tappeti. "Cosa posso fare?" sembra essere la domanda che lo assilla e lo fa sprofondare in un'inesorabile depressione, abbandonandolo in preda a fantasie e conflitti interiori. Riuscirà a uscirne come un uomo migliore?

Sturm attinge abilmente ai mezzi narrativi che può offrire il fumetto, usandoli con efficacia e senza eccessi, ma con toni che sanno essere introspettivi e ricercati. Molte di queste pagine sono come degli interludi, delle riflessioni che offrono alcuni dei momenti più meditativi nella storia del fumetto. **PM**

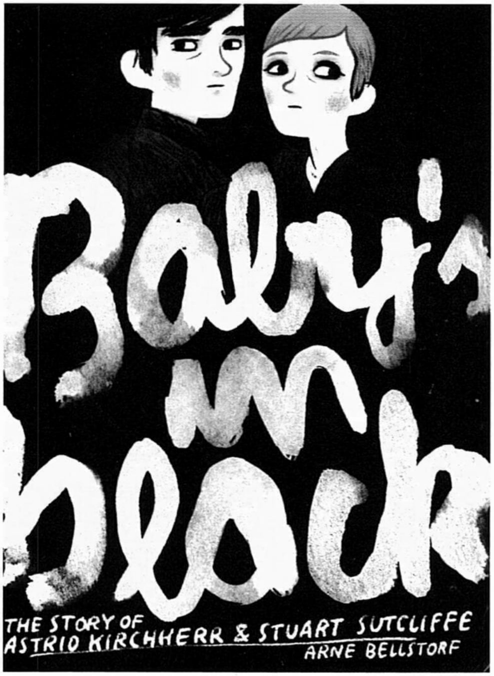
Col suo modo di rappresentare il paesaggio sulle vignette, Sturm esprime il passare del tempo. ➡


IS HE DEAD?
HE'S BREATHING.
MENDLEMAN! MENDLEMAN! WAKE UP, MENDLEMAN!
YANKEL?
OY! SMELL THAT LIQUOR ON HIS BREATH!

Baby's in black. La storia di Astrid Kirchherr & Stuart Sutcliffe 2010

Arne Bellstorf

Prima edizione Reprodukt (Germania)
Autore Germania (1979) **Genere** Realistico
Riconoscimenti Premio ICOM miglior fumetto indipendente (2006)



Letture simili
Otto, nove, dieci... Arne Bellstorf
Insekt Sascha Hommer
L'amore guarda da un'altra parte Line Hoven
Orang Comic-Anthologie
Wandering Ghost Moki

Baby's in Black di Arne Bellstorf è ambientato negli anni Sessanta e ruota intorno alla relazione tra la fotografa tedesca Astrid Kirchherr e Stuart Sutcliffe, pittore inglese e primo bassista dei Beatles. Il loro amore sbocciò durante l'epoca delle prime performance della band di Liverpool ad Amburgo, prima che il gruppo arrivasse a conquistarsi una fama mondiale.

Sutcliff fu il cosiddetto "quinto Beatle". All'epoca i Beatles erano una band rock'n'roll classica e si esibivano ogni sera nel quartiere St. Pauli di Amburgo. Bellstorf indaga nella loro storia per scoprire le ragioni che li portarono a emergere da varie sottoculture giovanili del periodo. Alla base del fumetto, sensibile e introspettivo, ci sono lunghe interviste con Astrid Kirchherr, che fotografò i Beatles quando erano ancora agli inizi, mostrandone un'immagine del tutto diversa da quella che li ha resi celebri, prima dei famosi capelli a caschetto e della fama che seguì.

"Ha qualcosa... qualcosa di diverso dagli altri... vorrei solo che si togliesse quegli occhiali da sole."

Insieme al suo precedente fidanzato, Klaus Voormann, che anni dopo realizzò la copertina del primo album, *Revolver*, la Kirchherr si imbatté nella band nei locali di Amburgo nel 1960 e si trovò nel bel mezzo della nascita di un nuovo universo musicale. I Beatles, come icone di stile, ebbero un'influenza incredibile su ben più di una generazione. Bellstorf conosce ogni dettaglio della storia dei quattro di Manchester grazie a un'attitudine professionale che lo ha portato a profonde ricerche prima di realizzare *Baby's in Black* (in Italia tradotto da Black Velvet). La tragica e breve storia d'amore della Kirchherr e di Sutcliffe è illustrata grazie a un tratto stilizzato e sottile e a un abile quanto personale utilizzo del nero. **MSc**

Duncan the Wonder Dog 2010

✎✎ Adam Hines

Il film *Dottor Doolittle* di Hugh Lofting immaginò la possibilità di parlare con gli animali, ma cosa potremmo dirci, e come reagiremmo se rispondessero davvero? Nel suo ambizioso volume di debutto, di ben 400 pagine, Adam Hines esplora le connessioni e i dubbi che sorgono nei rapporti tra le specie, che siano animali domestici o sfruttati per cibo, intrattenimento, compagnia.

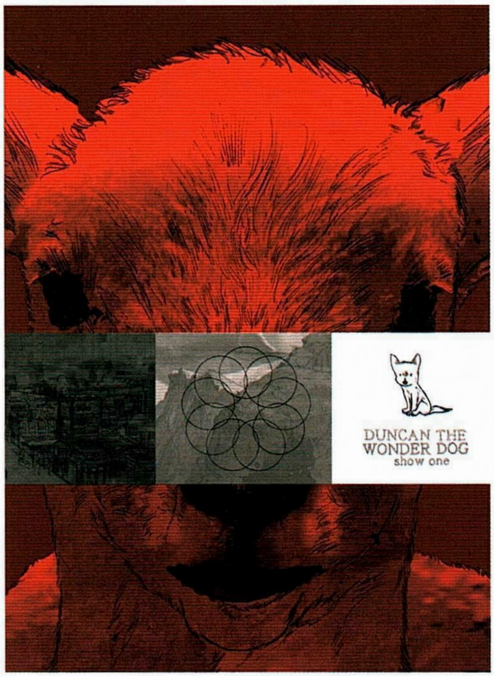
Un allevatore in viaggio verso il macello critica una mucca ferita che "infrange le regole" e inizia a far domande sul luogo dove è diretto, verso il quale sono andati altri senza essere stati visti tornare. Il viaggio verso il macello infastidisce il cane dell'allevatore, Clementine, che chiede da dove venga la carne che si mangia. I lettori osservano poi ulteriori conversazioni curiose:

> *"Anche il più misero degli umani vive come un Dio in confronto agli animali!"*

la discussione filosofica tra una tigre e una scimmia di un circo; un litigio tra alcune api e un operatore video "pervertito" che vuole riprendere il loro accoppiamento; un gatto che rimprovera il padrone perché non si cura del proprio cane sofferente.

Dedito a una narrazione sottile e lenta, Hines evita le descrizioni esplicite dell'oppressione che gli uomini esercitano sugli animali. È fiducioso nel fatto che i lettori avranno modo di prendere coscienza, e mostra loro i comportamenti dell'uomo: dalle manovre del politico Aaron Vollman per imporre controllo sugli animali, passando per Voltaire, un mandrillo illuminato e la sua relazione con una donna, per poi vedere Pompeii, un macaco psicotico il cui gruppo militante progetta bombardamenti e rapimenti. Ma... dov'è Duncan, il cane del titolo? Hines ha promesso altri otto volumi per rispondere a questa domanda. **PG**

Prima edizione AdHouse Books (USA)
Autore USA (1984)
Genere Allegoria politica **Riconoscimenti** Premio del *Los Angeles Times* come miglior libro (2010)



Letture simili
Children of the Sea Daisuke Igarashi
L'orgoglio di Bagdad Brian K. Vaughan e Niko Henrichon
Puma Blues Michael Zulli
True Swamp Jon Lewis
We3 Grant Morrison e Frank Quitely

Cinquemila chilometri al secondo 2010

Manuele Fior

Prima edizione *Cinq milles kilomètres par seconde*, Atrabile (Svizzera)
Autore Italia (1975)
Riconoscimenti Festival di Angoulême (2011)

Questo libro narra la vita di tre ragazzi, dall'adolescenza alla maturità, seguiti nei loro spostamenti tra viaggi e traslochi: come un cactus cambia casa a seconda del proprietario, i protagonisti cambiano residenza tra rimpianti e malinconie. Lucia si sposta in Norvegia e Piero in Egitto, mentre il comune amico Nicola rimane in Italia. Ma la facilità con cui si muovono da un posto all'altro non impedisce ai due d'intrecciare una relazione sentimentale (nata sbirciando dalle serrande di una finestra e proseguita in un sogno alla De Chirico), né al "terzo incomodo" di cercarli e cercarsi un'identità.

Cinquemila chilometri al secondo è un delicato affresco girovago spazio-temporale di una generazione frammentata e cosmopolita, volto a rappresentare "i trentenni migranti del XXI secolo, la cui precarietà professionale diventa anche emotiva e che senza rendersene conto vivono distanti, convinti che la tecnologia possa tenere vicini gli affetti", come spiega efficacemente lo stesso autore, che dopo esperienze in Germania e Norvegia si è stabilito a Parigi.

Raccontato con un uso sapiente dell'acquerello e colori (gialli e verdi acidi in Italia, azzurri e viola in Norvegia, marroni e arancioni in Egitto), il romanzo riesce a trasmettere con poche pennellate l'emotività e i cambiamenti intimi dei personaggi, mostrando una volta di più la versatilità del linguaggio fumetto: "Il colore non viene mai dopo il disegno, ma è un aspetto principale della storia, che nasce nella mia testa già con determinate nuances e sul foglio si evolve in contemporanea, entra per masse non per linee". **LCa**

La Faille 2010

Carlos Sampayo Oscar Zárate

Traduzione titolo in Italiano *La Faglia*
Prima edizione Futuropolis (Francia)
Autori Sampayo (Argentina, 1943); Zárate (Argentina, 1942)
Genere Satira, drammatico

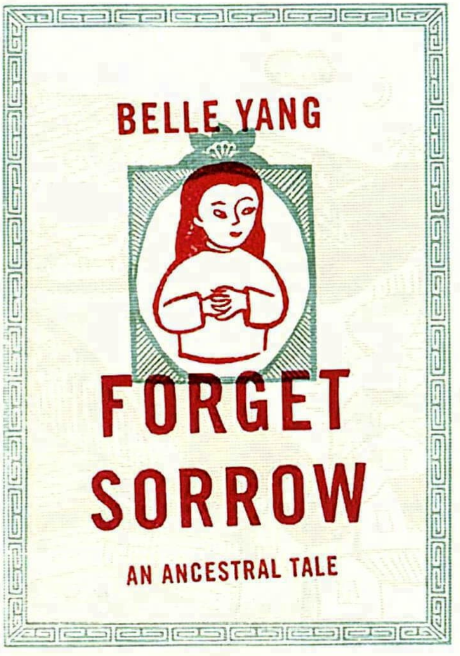
Nello specchio deformante di *La Faille*, la Londra contemporanea sta cadendo a pezzi, sia materialmente che spiritualmente. Tutti gli edifici sono sfregiati da crepe, ivi compresi i palazzi del governo. Che sia a causa dei ripetuti attacchi terroristici? O di effetti ritardati del blitz? O ancora sintomi della profonda paura che la città stia ormai collassando? Manifesti un po' ovunque rassicurano la cittadinanza che "Stiamo vegliando su di voi (e sulla vostra felicità)", eppure, nonostante Londra abbia la più fitta rete di telecamere di sorveglianza al mondo, la loro efficienza si dimostra opinabile a fronte delle minacce portate da chiunque, dagli afgani "ai sioux, ai gallesi, al sindacato dei pescatori e forse alla mafia norvegese".

Tuttavia alcune crepe iniziano ad apparire anche nelle vite sempre più intrecciate dei protagonisti. Lo specialista in esplosivi Peter Greene sta cercando di rintracciare il fornitore del Titadyn usato in un recente attentato. La star dei reality Helen Rosen deve salvare il suo show *Your Problem is Our Problem* dal crollo degli ascolti. Quando Jeremy McPhee si rivolge al programma per cercare le 15.000 sterline di cui ha bisogno per l'intervento plastico che gli darà il volto negatogli da Dio, diventa una celebrità da un giorno all'altro. Il denaro comincia ad affluire, ma i responsabili della rete ritardano il pagamento per massimizzare gli ascolti. Sempre più disperato, Jeremy si fa arrivare un pacco sospetto. Per questa sua satira delle assurdità del XXI secolo, l'argentino Zarate aggiunge una caustica sfumatura agli acquerelli delle sue caricature, dopo aver trovato un complice ideale nel compatriota e amico Carlos Sampayo. **PG**

Forget Sorrow: An Ancestral Tale 2010

Belle Yang

Prima edizione W. W. Norton & Co. (USA)
Autore Taiwan-USA (1960)
Genere Dramma realistico
Influenzato da Marjane Satrapi



Il divario generazionale è ben più di un abisso generazionale nel caso di Belle Yang, nata a Taiwan ma cresciuta negli Stati Uniti, e i suoi genitori della Cina continentale. Quando il suo ragazzo si trasforma in un molesto stalker, Yang è costretta a rifugiarsi nella casa di famiglia. Lei è abituata a essere uno spirito libero, una donna indipendente occidentalizzata, ma non avendo altro posto dove andare, si riavvicina cautamente a suo padre, un cinese vecchio stampo, Baba, che vuole che lei sappia di più sugli antenati di suo nonno in Manciuria.

Forget Sorrow dipinge le migrazioni del primo Novecento della storia cinese, che si abbatterono spazzando via la famiglia Yang, dalle battaglie dei signori della guerra all'occupazione giapponese fino all' invasione sovietica e la guerra civile. Nelle generazioni successive, emergono le tensioni parallele tra genitori e figli circa doveri e aspirazioni, e i legami sono a volte portati al punto di rottura. Giunta per la prima volta al graphic novel dall'illustrazione di libri per adulti e bambini, Yang evoca l'anima cinese, catturando la sua fraseologia e la sua filosofia. Varia le sue pennellate, da grassa ad asciutta, e attinge dalla lunga tradizione di "semplicità" dell'arte cinese e in particolare delle osservazioni della vita quotidiana del maestro cinese della vignetta, Feng Zikai. Yang ammira il "lavoro del dinoccolato ma robusto pennello" di Zikai.

Grazie alla conclusione redentrice del proprio memoriale grafico, Yang recupera la giusta prospettiva verso l'eredità della sua famiglia, fedele al suo nome cinese, Xuan, che significa "Dimentica il dolore". **PG**

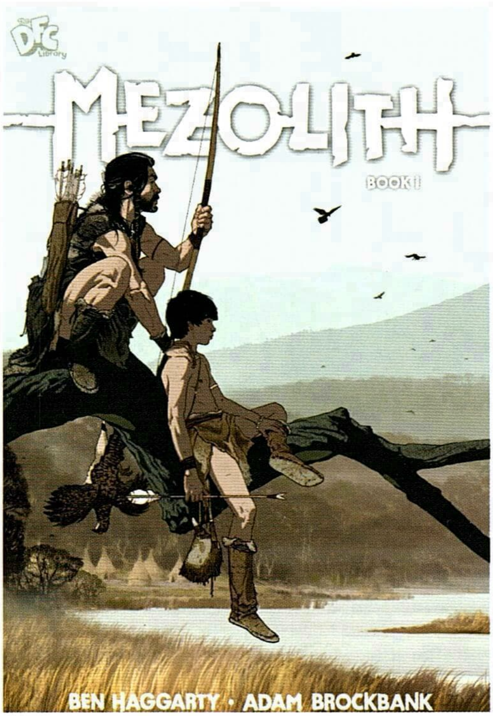
"Ho trascorso il capodanno cinese con i miei nonni. Le loro teste canute erano stratificate di ricordi. La nonna era senile."

Letture simili
Una vita cinese (*Une vie Chinoise*) P. Ôtié e Li Kunwu
Come capire Israele in 60 giorni o meno Sarah Glidden
Persepolis Marjane Satrapi
Vietnamerica G. B. Tran
Wild Animals Song Yang

MeZolith 2010

Ben Haggarty Adam Brockbank

Prima edizione David Fickling Books (Gran Bretagna)
Autori Haggarty (Gran Bretagna, 1958);
Brockbank (Gran Bretagna, 1963)
Genere Fantasy, Horror



Letture simili
Heros the Spartan Tom Tully e Frank Bellamy
Il principe Valiant Hal Foster
Thorgal Jean Van Hamme e Grzegorz Rosiński
Wulf the Briton Ron Embleton

Il carismatico editor per bambini della Random House, David Fickling, nel 2008 ha rinnovato la tradizione britannica dei settimanali a fumetti con *The DFC*. Nonostante la crisi abbia portato alla chiusura della testata dopo un solo anno, dalla scuderia di Fickling sono emersi diversi futuri classici, tra cui *MeZolith*.

The DFC è riuscito a raccogliere molti talenti senza una collocazione sulla mappa del fumetto; *MeZolith* non fa eccezione, dato che è scritto da Ben Haggarty, un romanziere, e disegnato da Adam Brockbank, un concept artist di Hollywood. Può essere merito della freschezza di questi talenti se storia e disegni hanno colpito così fortemente i lettori, essendo liberi dai soliti stereotipi del fumetto.

"L'ape è veloce... ma Poika, il cacciatore più grande di tutti, la sta raggiungendo."

MeZolith è stato annunciato come un "horror dell'età della pietra", che non è esattamente un sentiero noto. Ed è raccapricciante, con scene scioccanti come una gigantessa i cui capelli sporchi devono essere pettinati prima che lei aiuti un bambino che è un incrocio tra un corvo e un cadavere, e la crudele tortura di un membro di una tribù vicina.

La storia descrive il viaggio del personaggio principale dall'infanzia all'età adulta: Poika diventa un uomo al termine delle molte storie all'interno del racconto generale. All'interno di questa struttura da classico "romanzo di formazione" il lettore incontra sia cose familiari (un arciere in stile Guglielmo Tell) che cose scioccanti (un neonato gigante che divora tutto ciò che trova). Difficile dire cosa sia reale e cosa no: in effetti è un racconto che ha a che fare con miti e leggende. Tuttavia, evita gli eccessi di magia: anche la fantastica pietra-specchio arrivata da un altro mondo si rivela un vero ritrovato archeologico. **JS**

A Single Match 2010

Oji Suzuki

Il termine *Gekiga* viene generalmente tradotto come "immagini drammatiche", ed è di frequente associato all'opera del mangaka (fumettista) giapponese Oji Suzuki. Il che è giusto, ma in un certo senso fuorviante. La confusione nasce dal fatto che gran parte delle opere appartenenti al *gekiga* pubblicate fuori dal Giappone, specie in inglese, rientrano nel genere autobiografico o realistico, mentre l'approccio di Suzuki è assai più surreale.

Le storie quasi art brut di Suzuki potranno essere veritiere quanto quelle del maestro del genere *gekiga* Yoshihiro Tatsumi, ma lo sono nel modo speciale in cui sono "veri" i sogni. Ogni storia di questa raccolta è in bilico lungo una linea surreale in cui le sensazioni si confondono, i ricordi riemergono e le metafore si fanno tangibili.

"Ancora, ancora e ancora, le stelle cadono di nuovo."

Una testa mozzata fluttua in aria, ma senza l'umorismo delle celebri caricature di teste di Garry Trudeau; un conduttore appare per gridare indicazioni; un uomo e un ragazzo si incontrano in strada e intrattengono un dialogo degno di Samuel Beckett.

Le storie qui raccolte condividono un inconsolabile senso di tristezza. Un'anziana racconta la sua rituale emarginazione; un bambino assiste all'umiliazione del padre; e un ragazzo ha un raffreddore così forte da far preoccupare anche chi legge. Proprio questa storia appare per prima nella raccolta, e la successione pare intenzionale: ognuna, resa con un mix di linee grezze e splendidi sfondi (montagne lontane, lucciole, edifici decadenti) si sussegue come un flusso onirico, mentre il ragazzo sembra entrare in coma. L'interconnessione tra i racconti è alimentata inoltre da alcuni temi: donne deviate, trasporti e una pace innaturale tra ambienti costruiti e naturali. **MW**

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Giappone (1949)
Genere Fantastico
Influenzato da Zhuangzi



Letture simili
MW Osamu Tezuka
Red Snow Susumu Katsumata
The Push Man and Other Stories Yoshihiro Tatsumi
L'uomo che cammina Jiro Taniguchi

Daytripper 2010

Fábio Moon Gabriel Bá

Prima edizione Vertigo / DC Comics (USA)
Autori Moon (Brasile, 1976); Bá (Brasile, 1976)
Genere Fantasy, romantico
Influenzato da Laerte Coutinho e Will Eisner

Meglio conosciuti per i disegni nei loro lavori premiati con l'Eisner Award, *Umbrella Academy* di Gerard Way e *Sugarshock* di Joss Whedon, i gemelli brasiliani Moon e Bá sono venuti alla ribalta come scrittori con *Daytripper*. Abbandonando la vocazione soprannaturale del loro precedente lavoro, *Daytripper* racconta la storia della vita di Brás de Oliva Domingo, uno scrittore di necrologi per un giornale di San Paolo, che aspira a essere un romanziere, ma vive all'ombra del padre, un grande scrittore brasiliano. Ogni numero affronta un solo giorno nella vita di Bras, svolazzando avanti e indietro dalla sua giovinezza alla sua vecchiaia, alla sua crisi di mezza età tra le due.

Fondendo il realismo magico con la meccanica quantistica, *Daytripper* si basa sull'idea che in un dato giorno, nonostante i nostri piani e le intenzioni, l'imprevisto può cambiare radicalmente o addirittura terminare la nostra vita. Quando i lettori incontrano per la prima volta Brás nel giorno del suo trentatreesimo compleanno, sta rievocando insieme al suo migliore amico Jorge (un punto fermo al suo fianco per tutta la vita) il viaggio che hanno fatto da giovani. I lettori si chiedono quanto possa essere spensierata e vivace la gioventù di un uomo che scrive sulla morte tutti i giorni. *Daytripper* si comporta esattamente così: la vita di un uomo vista attraverso un viaggio nei suoi ricordi, ognuno dei quali ne innesca uno nuovo.

Moon e Bá dipingono un quadro più ampio in cui ogni giorno della vita di Bras nasconde in qualche modo una connessione che la lega a ogni altro giorno. **DN**

100 Months 2010

John Hicklenton

Prima edizione Cutting Edge Press (Gran Bretagna)
Autore Gran Bretagna (1967–2010)
Genere Horror
Influenzato da Pat Mills e Bryan Talbot

"Abbiamo meno di 100 mesi per cambiare il nostro atteggiamento prima di rischiare una catastrofe", disse il Principe Carlo a Rio de Janeiro nel 2009, pronunciando un estremo avvertimento sui cambiamenti climatici. "Io ho 100 mesi... potete invocarmi alla fine di tutte le cose", dice Mara, dea della Terra, figlia di Satan e anticristo protagonista dell'ultimo lavoro di John Hicklenton. L'autore si è formato come disegnatore per 2000 A.D., dove ha illustrato la prima storia pubblicata da Neil Gaiman, e ha reso celebre il suo stile scioccante e viscerale in particolare grazie ai lavori realizzati con Pat Mills (il diabolico e demente *The Tenth Circle* era disturbante anche per gli standard di *Judge Dredd*). In questo ambito, *100 Months* è il capolavoro di Hicklenton.

Liberata in un mondo devastato dalla sua stessa decadenza, Mara decide di uccidere il dio maiale Longpig e far abbattere l'Armageddon sui suoi adoratori, le "scimmie rasate che distruggono l'immagine di dio." La violenta distruzione che ne segue è da mozzare il fiato sia per ferocia che per bellezza. Inesorabilmente brutale, il cupo e ambiguo racconto è un presagio sulla fine del mondo. Non ci sono vignette: ogni pagina è riempita con una singola immagine mostruosa accompagnata da didascalie scritte a mano.

Hicklenton ha sofferto di sclerosi multipla per più di dieci anni, e *100 Months* è stato ultimato solo poco prima del suo suicidio assistito in Svizzera. Privo delle considerazioni commerciali o richieste editoriali ad "abbassare i toni" che hanno frustrato la carriera dell'artista, è indubbiamente il distillato più puro della visione di Hickleton. **DN**

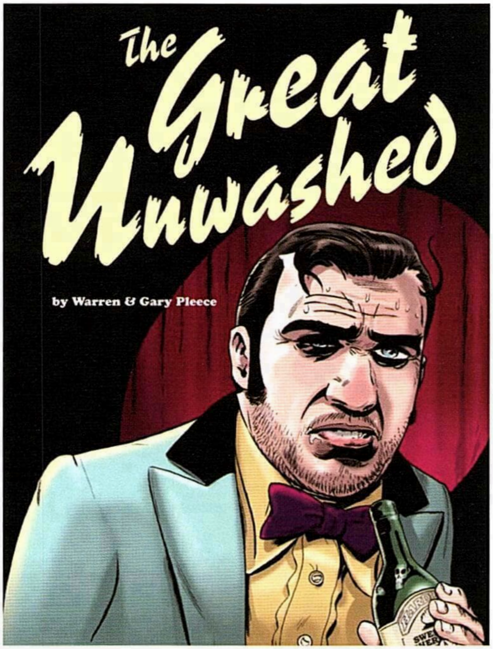
Le immagini dure e viscerali sono una caratteristica del lavoro di Hicklenton. ➡


ARMAN
GEDDO

The Great Unwashed 2011

Gary Pleece Warren Pleece

Prima edizione Velocity Comics (Gran Bretagna)
Autori Gary Pleece (Gran Bretagna, 1966); Warren Pleece (Gran Bretagna, 1965)
Genere Umorismo caustico



Altre opere di Warren Pleece
Incognegro con Mat Johnson
Sangue amar con Jessica Abel e Gabriel Soria
Mobfire with Gary Ushaw
Sandman Mystery Theater con Matt Wagner
True Faith con Garth Ennis

Se c'è un tema comune in questa raccolta dei fratelli Pleece è nella domanda "Esiste qualcuno davvero felice?" Le storie sono ambientate in diverse epoche, ma quasi tutte presentano persone insoddisfatte della propria sorte, che si tratti di un pirata intrappolato tra i cliché della sua avventura, uno spacciatore in un mondo nel futuro prossimo o un vecchio uomo seduto su un treno a rimuginare sugli snodi della propria vita.

Le storie sono spesso molto divertenti, a volte nella maniera più lugubre, con l'humour accentuato dai disegni di Warren che vanno dritto al sodo. Questi inoltre aggiungono pathos a personaggi come Reg Chivers, un ex-attore la cui carriera è terminata a causa di uno scandalo. I personaggi emanano sudore e sporcizia in un

"Altre macchie di salsine sui rapporti e ti spacco il culo."

forte bianco e nero cinematografico.

Iniziata nel 1991, la storia del titolo è la più lunga e si conclude qui per la prima volta. Una pausa così prolungata avrebbe potuto rendere il lavoro sorpassato, e invece non c'è niente di più attuale. George e Buster sono dei fannulloni e, in aggiunta al loro essere idioti, dedicano le loro giornate alle soap opere televisive, a interpretare finte carriere e a dormire con la stessa donna, Michelle. Lei è l'unica a credere nel loro talento e vuole vederli ricevere ciò che meritano, a qualsiasi costo.

Il materiale da commedia pura di *The Great Unwashed* include personaggi memorabili come il mercenario ex-giocatore di football diventato sapientone Len Shackleswick e Dave Crotcherelli, un poliziotto che distilla l'essenza degli show televisivi polizieschi degli anni Settanta. La varietà di argomenti e personaggi è una splendida ricetta per fare esperienze di vita al di là del computer e del tavolo da disegno. **FP**

The Harappa Files 2011

Sarnath Banerjee

Con *Corridor* del 2004, primo graphic novel indiano di successo, Sarnath Banerjee dette il via, da solo, a una piccola rivoluzione del graphic novel in India. Nel 2007, col suo secondo libro, *The Barn Owl's Wondrous Capers*, Banarjee associò una forma che in India era assimilata a qualcosa di esotico e strano, adattandola alla realtà indiana, con l'ausilio dal suo caratteristico e rigoroso segno ispirato all'antico stile Kalighat.

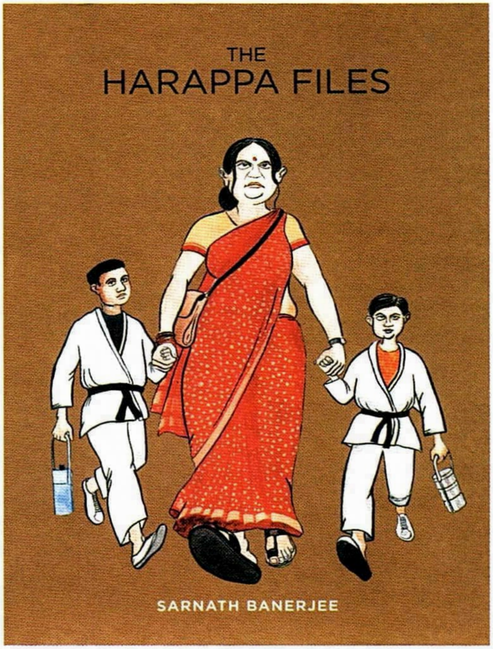
In *The Harappa Files* Banejee unisce le sue abilità di astuto osservatore e critico della società con la dimestichezza in quello che lui chiama il "saggio grafico". Le vignette possono prendere la forma di semplici studi del personaggio o brevi e argute digressioni su temi arcani, come comprare pesci hilsa a Calcutta, fino a portare a

"Jagat Bahadur odorava di sapone Lifebuoy... l'odore della classe operaia."

compimento le sue ambizioni di elaborare una forma e un linguaggio grafico che si appoggino sia alle poche nozioni apprese che alla personale urgenza di comunicare usando la combinazione di parole e immagini.

Seguendo il consiglio di un'agenzia di marketing, un gruppo di indiani acculturati e intellettuali che si fa chiamare Comitato Happa assume un disegnatore, Banerjee stesso, per presentare le scoperte di una "grande ricerca" su "mitologie etnografiche e urbane attuali" che avrebbero svolto. Il risultato è una serie di vignette sardoniche che espongono anonime vicende personali e schizzi, il tutto tenuto insieme da un'esile logica. Una fusione di pop art e satira che costruisce un'iconografia della classe media indiana degli anni Ottanta. *The Harappa Files* è una riflessione sulla vita e sulle etnie, che si legge come una storia obliqua e alternativa di un uomo comune nell'India urbana, nel suo periodo di maggior cambiamento nell'epoca moderna. **HS**

Prima edizione HarperCollins (India)
Autore India (1972)
Genere Parodia, umorismo
Influenzato da Hergé

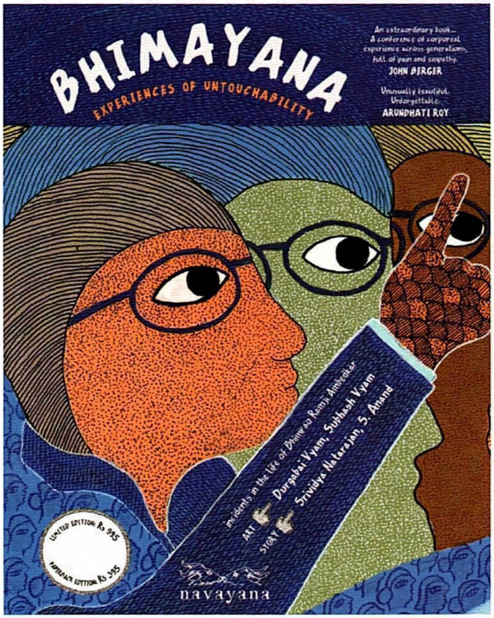


Letture simili
Boulevard of Broken Dreams Kim Deitch
Corridor Sarnath Banerjee
Lie Gautam Bhatia
The Barn Owl's Wondrous Capers Sarnath Banerjee
Quattro dita Rich Koslowski

Bhimayana 2011

Srividya Natarajan e S. Anand Durgabai Vyam e Subhash Vyam

Prima edizione Navayana Publishing (India)
Autori Natarajan (India, 1967); Anand (India, 1973), Durgabai Vyam, (India, 1974); Subhash Vyam (India, 1970)
Genere Biografia



In India vive un sesto della popolazione mondiale, e un sesto degli indiani sono classificati come *dalit* (intoccabili). Il sistema delle caste nega ancora oggi a gran parte dei 170 milioni di *dalit* i diritti primari; nel 2008 è stato commesso un crimine contro i *dalit* ogni diciotto minuti. Oggi, il Dott. Bhimrao Ambedkar è ricordato soprattutto per aver steso la bozza della Costituzione nazionale indiana, entrata in vigore dopo l'indipendenza dall'Inghilterra nel 1947, ma la sua importanza come "intoccabile" che riuscì a elevarsi e distinguersi, e attivista contro la discriminazione, è stata più volte negata. La sua lotta per la giustizia viene però riaffermata in questa biografia.

Incorniciato da un appassionato dibattito a una fermata dell'autobus tra un giovane convinto che "Le caste non esistono più. Non sono più un problema" e una donna che porta alla sua attenzione alcuni recenti e sconvolgenti casi di violenza, il libro è un racconto delle esperienze storiche di pregiudizi vissute dal Dott. Ambedkar, a partire dall'età di dieci anni. La sua storia scorre attraverso tre capitoli basati sui suoi ricordi di ingiustizie e diritti basilari (acqua, rifugio movimento) negati; il quarto capitolo spiega come la coppia di autori, marito e moglie, hanno adattato il loro stile di disegno tribale al fumetto.

Questo stile non punta alla rappresentazione ma ai simboli; per questo un treno qui diventa un serpente, una fortezza è un leone, e la felicità è un pavone. Rifiutandosi di "costringere i personaggi in gabbie, perché questo li soffocherebbe", i Vyam rendono le vignette sinuose e organiche, sottolineate da *digna* (contorni decorativi in genere applicati a edifici con terra colorata). Il disegno è intenso, e i volti mostrati prevalentemente di profilo con grandi occhi e i balloon – a forma di uccello se gentili, di pungiglione di scorpione quando crudeli, o generati da un occhio mentale quando rappresentano pensieri – mostrano come artisti tradizionali possano reinventare e rinvigorire il medium. **PG**

Letture simili
Jotirao Phule: Slavery Gulamgiri Srividya Natarajan e Aparajita Ninan
Lie Gautam Bhatia, Shankar e Birju Lal Bhopa, Ghanshyam
Sita's Ramayana Samhita Arni e Moyna Chitrakar

Io le pago 2011

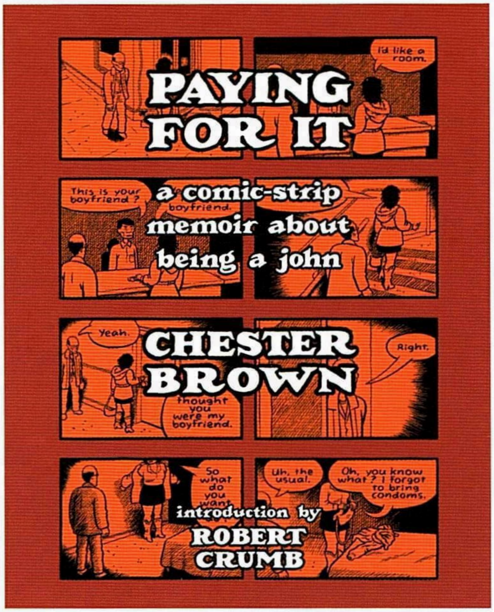
Chester Brown

Il lavoro più recente di Chester Brown, sottotitolato "memorie a fumetti di un cliente di prostitute", è un'opera autobiografica che racconta la sua stessa esperienza. Brown, dopo essersi lasciato con la ragazza (ma continuando a vivere con lei e il suo nuovo fidanzato, poiché si ritiene molto "liberale"), capisce improvvisamente che, almeno per lui, le relazioni romantiche non possono funzionare. Preferisce mantenere un rapporto di amicizia con le sue ex, anziché andarci a letto.

Più riflette su ciò che lo spinge a innamorarsi, più si rende conto che pagare per fare sesso è in realtà un'opzione ragionevole e fattibile; ottiene infatti prestazioni migliori e una più ampia varietà rispetto a quanto potrebbe avere in relazioni normali. Brown è il genere di fumettista che non manca di prendersi gioco delle proprie insicurezze con profonda delicatezza, e che non teme l'autocritica, tenendo quindi una cronaca dei suoi numerosi incontri, da quelli più leggeri e brevi fino a una "relazione" duratura e simil-monogama con una delle prostitute che frequenta. Il disegno è semplice ma non semplicistico, contraddistinto da sottili dettagli ed espressioni efficaci, e usa un rigido schema a otto vignette per dividere le tavole.

Equilibrato è probabilmente l'aggettivo che descrive al meglio *Io le pago*. In numerose conversazioni con i suoi amici (i colleghi fumettisti Seth e Joe Matt), Brown espone e analizza le sue motivazioni e le loro reazioni alla sua condizione di "puttaniere". Anche il disegno non tralascia niente. Gli unici dettagli che l'autore non condivide sono quei particolari che potrebbero permettere di riconoscere alcune delle prostitute con le quali si intrattiene – un atto ben più immorale, secondo Brown, che pagare per il sesso. Il solo aspetto che appesantisce *Io le pago* è la lunga sezione di testo in appendice che spiega perché la prostituzione non sarebbe immorale, e le questioni intorno alla sua legalizzazione. **FJ**

Prima edizione Drawn & Quarterly (Canada)
Autore Canada (1960)
Genere Autobiografia
Influenza su Joe Matt



Altre opere di Chester Brown
Ed the Happy Clown
Non mi sei mai piaciuto
Louis Riel
The Playboy
Underwater

Habibi 2011

Craig Thompson

Prima edizione Pantheon Books (USA) / Faber (Gran Bretagna) **Autore** USA (1966)
Genere Fantastico
Influenzato da *Le mille e una notte*

Può il fumetto essere un mezzo di dialogo interculturale e di trasformazione? Dopo il successo del suo romanzo autobiografico a fumetti *Blankets*, Craig Thompson si immerse nel mondo della cultura araba e ne uscì con un racconto epico e un impressionante ritratto di due personaggi indimenticabili: Dodola e Habibi. L'ambientazione è il regno immaginario di Wanatolia, in cui spiccano grandi edifici e sultani, freneticamente in bilico tra il passato e il presente, tra inquinamento e disperazione, redenzione e rinascita.

Quando ne facciamo la conoscenza, Dodola è una ex sposa bambina che, insieme a un giovane schiavo di colore che lei chiama Habibi, è fuggita dagli schiavisti che stavano per venderla. Mentre i due crescono, la loro relazione cambia, diventando un amore acceso da brama erotica e intelligenza.

Dodola diventa una donna appassionata, complessa e arguta che si batte per sopravvivere in una cultura di stampo patriarcale. Una volta diventato adolescente, Habibi scopre un terribile segreto che minaccia di distruggere l'immagine che ha di Dodola, ma anche la sua stessa identità. La scelta che farà segnerà le loro vite per gli anni a venire. Una volta separati, Dodola e Habibi intraprendono un duro viaggio alla ricerca l'uno dell'altro. Seguendo i loro passi dal deserto alla città, dai bassifondi agli harem dei sultani, la storia si muove fluidamente tra crudo realismo, fiaba e immaginario religioso.

Come Sheherazade, Dodola e Habibi usano le storie come spunti di riflessione, e mezzi per formare la propria identità e trovare rifugio dalla realtà. Citano passaggi fondamentali sia della Bibbia che del Corano, applicandoli alla vita quotidiana. Il loro è un mondo inquinato, corrotto e pericoloso, in cui le storie non sono per loro una via di fuga, ma una sfida per reinventare sé stessi e il mondo. Spesso esistono versioni contrastanti dello stesso racconto offerte da religioni o culture diverse, ma nel fumetto le loro differenze vengono unificate graficamente per creare un unico insieme ricco e solido. Thompson presenta il suo fumetto come fosse un mito, un modo di rivisitare e riconciliare tradizioni grafiche e narrative dell'Oriente e dell'Occidente e ridare voce agli emarginati.

Con le sue oltre 700 pagine, *Habibi* è nel complesso un vero e proprio *labor of love*. Thompson si è immerso talmente a fondo nella cultura mediorientale che la scrittura araba ha influenzato profondamente il suo segno, diventando una sorta di filo rosso che unisce la storia. Ogni personaggio è associato a un filo dell'arabesco, simbolo di unità nel pensiero islamico. Nel libro compaiono diverse dimensioni dell'arabesco, ciascuna delle quali si riverbera nel romanzo. Una è il parallelo tra la creatività umana e quella divina; le forme geometriche che collegano i capitoli indicano la mano organizzatrice dell'artista dell'universo, e la possibilità di trovare significato sia nella vita che nella narrazione.

La calligrafia è un'altra forma di arabesco che Thompson utilizza con effetti straordinari; mentre le parole stesse diventano personaggi, le figure di particolari lettere riflettono le loro vite. Thompson affianca abilmente ognuno di questi simboli per creare unità dalla diversità, un concetto chiave per la cultura islamica e un tema centrale anche per questo graphic novel. *Habibi* è un viaggio che trasforma sia i personaggi che il lettore, un'esperienza graficamente unica e un incontro toccante con una cultura diversa. È un'opera che costruisce ponti tra passato e presente, arte e natura, amore e fede. E potrà finire per cambiare il vostro modo di vedere il fumetto. **AK**

habibi



CRAIG THOMPSON

author of **BLANKETS**

Indice per autore /illustratore

Aaron, Jason *Scalped*, 876
Abadzis, Nick *Laika*, 869
Abe, Shin'ichi
Miyoko Asagawa Kibun, 319
Abel, Jessica *La Perdida*, 738
Abouet, Marguerite
Aya di Yopougon, 826
Abranches, Filipe
Diário de K., O, 746
Abulí, Enrique Sánchez
Torpedo 1936, 443
Adachi, Mitsuru *Touch*, 428
Adamov, Philippe *Vento degli dei (Il): Il sangue della luna*, 480
Adams, Neal
Deadman, 278
Lanterna Verde / Freccia Verde, 320
X-Men, 306
Adlard, Charlie
Walking Dead, The, 792
White Death, 694
Aihara, Koji
Saru demo kakeru manga kyoushitsu, 559
Akatsuka, Fujio
Tensai Bakabon, 277
Akiyama, George *Ashura*, 311
Alagbé, Yvan *Nègres Jaunes*, 615
Alessandrini, Giancarlo
Martin Mystère, 452
Alfred *Perché ho ucciso Pierre*, 850
Allred, Laura *Madman*, 544
Allred, Mike *Madman*, 544
Altan, Francesco
Ada nella giungla, 405
Pimpa, La, 361
Altarriba, Antonio
Arte di volare, L', 917
Anand, S. *Bhimayana*, 936
Ancco *Diciannove*, 859
Anderson, Brent
Astro City: Vita nella grande Città, 635
Anderson, Ho Che *King*, 580
Andersson, Max
Bosnian Flat Dog, 802
Andreas *Cromwell Stone*, 497
Andreyko, Marc *Torso*, 686
Anglo, Mick
Marvelman/Miracleman, 182
Anno, Moyoco *Happy Mania*, 656
Aoik, Yasuko
Eroica yori ai wo komete, 369
Aragonés, Sergio
Bat Lash, 287
Groo il vagabondo, 442
Arai, Hideki
Kiichi!!, 881
World Is Mine, The, 677
Arakawa, Hiromu
FullMetal Alchemist, 752
Araki, Hirohiko
Bizzarre avventure di JoJo, Le, 505
Ardisoma, Saleh *Wayang Purwa*, 193
Aristophane *Soeurs Zabîme, Les*, 658
Ariyoshi, Kyoko *Swan*, 374
Arleston, Christophe *Lanfeust di Troy: L'avorio del Magohamoth*, 613
Armada, Santiago *Sa-lo-món*, 228
Armstrong, John
Bella at the Bar, 354
Arrhenius, Lars *A –Z*, 777
Arriola, Gustavo *Gordo*, 119
Asano, Inio *Solanin*, 831
Auster, Paul *Città di vetro*, 610
Ayroles, François *Playback*, 804
Azuma, Hideo
Shisso Nikki, 824
Azuma, Kiyohiko *Yotsuba &!*, 790
Azzarello, Brian *100 Bullets*, 715
David B. *Grande Male, Il*, 651
Bá, Gabriel
Daytripper, 932
Umbrella Academy, The, 861
Bachalo, Chris
Shade, l'Uomo Cangiante, 563
Bagge, Peter
Buddy Does Seattle, 618
Baggioli Vincenzo *Dick Fulmine*, 108
Bagley, Mark
Ultimate Spider-Man: La saga del clone, 841
Bailey, Ray *Young Hawk*, 146
Baker, Kyle
Cowboy Wally Show, The, 523
Perché odio Saturno, 551
Balac *Sambre*, 483
Ball, Murray *Footrot Flats*, 361
Bancks, Jimmy *Ginger Meggs*, 59
Banerjee, Sarnath
Harappa Files, The, 935
Baranowski, Tadeusz *Antresolka profesorka Nerwosolka*, 478
Barbie, Alex *Lycaons*, 367
Barbucci, Alessandro *Sky Doll*, 732
W.i.t.c.h., 732
Barks, Carl
Paperino e il ventino fatale, 168
Zio Paperone e il torneo monetario, 195
Zio Paperone e la disfida dei dollari, 169
Barr, Glenn *Brooklyn Dreams*, 617
Barry, Lynda
Cento demoni, 774
What It Is, 891
Barthélémy, Stanislas
Aventures d'Hergé, Les, 713
Baru
Autoroute du soleil, L', 612
Verso l'America, 547
Bateman, H. M.
Book of drawings, A, 45
Battaglia, Dino
Totentanz, 322
Baudoin, Edmond
Chemin de Saint-Jean, Le, 757
Baxendale, Leo
Bash Street Kids, The, 180
Beard, Cecil
Fox and the Crow, The, 130
Beardmore, George
Fraser of Africa, 220
Bechdel, Alison
Dykes. Lesbiche, lelle, invertite, 461

Fun Home, 874
Beck, C. C.
Capitan Marvel: La mostruosa Società del male, 126
Bell, Gabrielle *Lucky*, 848
Bell, Steve *If…*, 433
Bellamy, Frank
Fraser of Africa, 220
Heros the Spartan, 233
Bellstorf, Arne *Baby's in black. La storia di Astrid Kirchherr & Stuart Sutcliffe*, 926
Bendis, Brian Michael
Devil, 750
Powers: Chi ha ucciso Retro Girl?, 743
Torso, 686
Ultimate Spider-Man: La saga del clone, 841
Benejam, Marino
Familla Ulises, La, 128
Benjamin *Orange*, 856
Benoit, Ted *Playback*, 804
Berardi, Giancarlo
Ken Parker: La Ballata di Pat O'Shane, 391
Berbérian, Charles
Monsieur Jean, 538
Journal d'un album, 626
Bergin, John *From Inside*, 627
Bernet, Jordi *Torpedo 1936*, 443
Berry, Hannah
Morte sospetta, Una, 888
Bertozzi, Nick *Chi vuole uccidere Picasso?*, 775
Bestall, Alfred
Orsetto Rupert, 55
Beyer, Mark *Amy & Jordan*, 800
Bilal, Enki
Battuta di Caccia, 429
Falangi dell'Ordine Nero, Le, 409
Trilogia Nikopol, La, 418
Binder, Otto *Capitan Marvel: La mostruosa Società del male*, 126
Binet, Christian *Bigaroni, I*, 410
Bioletto, Angelo *Inferno di Topolino, L'*, 145
Bisley, Simon
Sláine: Il dio cornuto, 534
Bissette, Stephen
Swamp Thing, 467
Blain, Christophe
Gus, 883
Isaac il Pirata, 756
Blanquet, Stéphane
Chocottes au Sous-sol!, 829
Blasco, Jesús
Artiglio d'acciaio, L', 234
Cuto, 101
Blechman, R.O.
Juggler of Our Lady, The, 177
Blegvad, Peter *Leviathan*, 586
Blutch *Vitesse moderne*, 781
Bocquet *Aventures d'Hergé, Les*, 713
Bocquet, José-Louis
Avventure di Kiki de Montparnasse, Le, 870
Bodé, Vaughn *Cheech Wizard*, 276
Boilet, Frédéric *Spinacio di Yukiko, L'*, 741
Bolland, Brian
Batman: The Killing Joke, 528
Bolling, Bob *Little Archie*, 198
Bolton, John
Books of Magic, The, 554
Bonelli, Gian Luigi *Tex: Inferno a Robber City*, 298
Bonvi
Sturmtruppen, 192
Boswell, David E. *Reid Fleming: World's Toughest Milkman*, 384
Botes, Conrad *Best of Bitterkomix*, 687
Bottaro, Luciano *Pepito*, 165
Re di Picche, 301
Boucq, François
Moglie del mago, La, 468
Passeggeri del vento, I, 419
Pionieri dell'avventura umana, I, 453
Brabner, Joyce *Our Cancer Year*, 606
Brahmania, Govind
Bahadur: The Red Bricks House, 371
Brainard, Joe *C Comics*, 246
Brandão, Raul *Diário de K., O*, 746
Branner, Martin *Winnie Winkle*, 56
Bravo, Emile *Mia mamma (è in America, ha conosciuto Buffalo Bill)*, 885
Breathed, Berkeley
Bloom County, 423
Breccia, Alberto
Mort Cinder, 230
Perramus, 466
Bretécher, Claire
Agrippina, 524
Frustrati, I, 362
Briefer, Dick *Frankenstein*, 113
Briggs, Clare
When a Feller Needs a Friend, 43
Briggs, Raymond
Ethel & Ernest, 682
Quando soffia il vento, 451
Brinkley, Nell *Brinkley Girls, The*, 49
Brockbank, Adam *MeZolith*, 930
Brown, Chester
Io le pago, 937
Louis Riel, 718
Non mi sei mai piaciuto, 567
Brown, Jeffrey *Clumsy*, 779
Browne, Dik *Hägar l'Orribile*, 352
Brubaker, Ed *Criminal*, 842
Brun, Ivan *No Comment*, 899
Brunetti, Ivan
Misery Loves Comedy, 638
Brunner, Frank
Howard il Papero, 353
Bruno, Andrea
BDN / Brodo di niente, 878
Buchet, Philippe *Sillage: Di fuoco e di cenere*, 701
Buckingham, Mark *Fables*, 771
Buigas, Joaquim *Familla Ulises, La*, 128
Bulmer, Kenneth *Artiglio d'acciaio, L'*, 234
Bunker, Max *Alan Ford*, 299
Burchielli, Riccardo *DMZ*, 833
Burns, Charles *Black Hole*, 644
Buronson *Ken il guerriero*, 461
Burr, Dan *Re in incognito*, 522
Buscema, John
Silver Surfer, 294
Uomo Cosa, L', 330
Buscema, Sal *Difensori, I*, 365

Busch, Wilhelm *Max e Moritz*, 26
Bushmiller, Ernie *Arturo e Zoe*, 107
Busiek, Kurt
Astro City: Vita nella grande Città, 635
Marvels, 614
Butterworth, Jenny
Tiffany Jones, 254
Butterworth, Michael
Wulf the Briton, 192
Butterworth, Mike
Impero Trigan, L', 256
Butze, Germán *Los Supersabios*, 102
Buzzati, Dino *Poema a fumetti*, 305
Buzzelli, Guido *Zil Zebub*, 340
Byrne, John
Hellboy: il seme della distruzione, 628
X-Men: La saga di Fenice, 382
C.F. *Powr Mastrs*, 884
Cabanes, Max *Colin-Maillard*, 533
Cadelo, Silvio *Voglia di cane*, 532
Cailleteau, Thierry *Aquablue*, 516
Calkins, Dick *Buck Rogers*, 68
Calvo, Edmond-François
Bête est morte!, La, 126
Campbell, Eddie
Alec, 906
From Hell, 530
Sacco amniotico, 721
Campos, Purita *Patty's World*, 324
Canalès, Juan Díaz *Blacksad: da qualche parte tra le ombre*, 730
Canepa, Barbara *Sky Doll*, 732
W.i.t.c.h., 732
Caniff, Milton
Steve Canyon, 137
Terry e i pirati, 88
Caplin, Elliot
Heart of Juliet Jones, The, 177
Capp, Al *Li'l Abner*, 89
Caran d'Ache *Festin de Balthazar, Un*, 27
Cardy, Nick *Bat Lash*, 287
Carlson, George
Jingle Jangle Comics, 122
Cassady, John
Astonishing X-Men, 806
Planetary, 684
Castelli, Alfredo *Martin Mystère*, 452
Catel *Avventure di Kiki de Montparnasse, Le*, 870
Cauvin, Raoul
Tuniques bleues (Les): Black Face, 439
Chadwick, Paul *Concrete*, 494
Chaland, Yves *Freddy Lombard: La comète de Carthage*, 498
Chandler, Raymond *Playback*, 804
Charlier, Jean-Michel
Buck Danny, 141
Tenente Blueberry (Il): La Miniera del Tedesco, 329
Charyn, Jérôme
Moglie del mago, La, 468
Chast, Roz *Theories of Everything: Selected, Collected, Health-Inspected Cartoons*, 392
Chaykin, Howard
American Flagg!, 462
Chéret, André *Rahan*, 297
Chiba, Tetsuya *Rocky Joe*, 279
Chippendale, Brian *Maggots*, 880
Chomet, Sylvain *Léon lo strambo*, 590
Christin, Pierre
Battuta di Caccia, 429
Benvenuti su Alflolol, 328
Falangi dell'Ordine Nero, Le, 409
Christine, Andrew *Beau Peep*, 394
Christophe *Famiglia Fenouillard, La*, 29
CLAMP
Chobits, 746
xxxHolic, 790
Claremont, Chris
X-Men: La saga di Fenice, 382
Clowes, Daniel
Come un guanto di velluto forgiato nel ferro, 536
Ghost World, 595
Ice Haven, 827
Coching, Francisco V.
Indio, El, 166
Colan, Gene
Howard il Papero, 353
Tomba di Dracula, La, 335
Cole, Jack
Murder, Morphine and Me!, 138
Cole, Jack *Plastic Man*, 116
Collins, Dennis *The Perishers*, 212
Collins, Max Allan
Era mio padre, 697
Columbia, Al
Trumpets They Play!, The, 691
Comès, Didier *Silenzio*, 407
Conway, Gerry *Uomo Ragno (L'): La morte di Gwen Stacy*, 348
Cooke, Darwyn
DC: La nuova frontiera, 823
Cooper, Dave *Ciccia*, 706
Corben, Richard
Den: Viaggio nel paese di Giammai, 380
Corona, Marco *Riflessi*, 854
Cosey *Viaggio in Italia*, 517
Cosset, Sébastien
Miss Pas-Touche, 849
Cossio Carlo *Dick Fulmine*, 108
Cothias, Patrick *Vento degli dei (Il): Il sangue della luna*, 480
Counihan, Bud *Betty Boop*, 89
Coutinho, Laerte *Piratas do Tietê e Outras Barbaridades*, 609
Craghead III, Warren
How to Be Everywhere, 860
Crane, Roy *Wash Tubbs*, 65
Crepax, Guido
Justine, 404
Valentina, 262
Crosby, Percy *Skippy*, 64
Crumb, R.
American Splendor, 373
Fritz il gatto, 265
Mr. Natural, 280
My Troubles With Women, 578
Zap Comix, 289
Cruse, Howard
Figlio di un preservativo bucato, 639
Cruz, José G. *El Santo, el*

enmascarado de plata, 170
Cunningham, Darryl
Psychiatric Tales, 922
D'Israeli *Tracce di rosso*, 770
Dakin, Glenn *Abe: Wrong for all the Right Reasons*, 758
Dalrymple, Farel
Omega lo sconosciuto, 867
Dancette, Victor
Bête est morte!, La, 126
Davis, Jack
Frontline Combat, 172
MAD, 171
Shock SuspenStories, 173
Davis, Jim
Fox and the Crow, The, 130
Garfield, 396
Davis, Phil *Mandrake il Mago*, 92
Davison, Al *Spiral Cage, The*, 518
Davodeau, Étienne *Brutta gente, La*, 830
de Crécy, Nicolas
Léon lo strambo, 590
Prosopopus, 776
de Jong, Eddie *Heinz*, 508
De la Fuente, Victor *Haxtur*, 331
De Luca, Gianni
Commissario Spada, Il, 319
de Moor, Bob *Balthazar*, 262
De Sousa, Maurício
Banda di Monica, La, 310
DeBeck, Billy
Barney Google, 52
Debeurme, Ludovic *Lucille*, 854
Deitch, Kim *Boulevard of Broken Dreams, The*, 780
Delaby, Philippe
Murena, 670
Delaf *Nombrils, Les*, 798
Delano, Jamie *Hellblazer*, 525
Deleuran, Claus *Rejsen til Saturn*, 367
Delisle, Guy *Pyongyang*, 789
Delporte, Yvan *Re Puffo, Il*, 252
DeMatteis, J. M.
Brooklyn Dreams, 617
Justice League International, 513
Derib *Yakari e i castori*, 378
Dickens, Frank *Bristow*, 226
Dieck, Martin tom *Hundert Ansichten der Speicherstadt*, 668
Dieter *Julien Boisvert: Neekibo*, 534
Dillon, Steve *Preacher*, 643
Dinther, Stefan van *Eiland*, 674
Dirks, Rudolph
Bibì e Bibò, 31
Ditko, Steve
Amazing Spider-Man, The, 240
Creepy e Eerie, 274
Dr. Strange, 243
Incredibile Hulk, L', 236
Django *Quinta stagione: Autunno, La*, 550
Dodd, Maurice *The Perishers*, 212
Donald, Chris *Viz*, 404
Donald, Simon *Viz*, 404
Doré, Gustave
Storia della Santa Russia, 25
Dorgathen, Henrik *Space Dog*, 604
Doucet, Julie *My New York Diary*, 713
Douglas, Phillip *Patty's World*, 324
Doury, Pascal
Théo Tête de Mort, 463
Doxiadis, Apostolos *Logicomix*, 895
Drake, Arnold *Deadman*, 278
Drake, Stan
Heart of Juliet Jones, The, 177
Dranger, Joanna Rubin
Fröken Märkvärdig & Karriären, 749
Drechsler, Debbie *Daddy's Girl*, 665
Drooker, Eric
Flood!, 578
Drucker, Mort *Mort Drucker's MAD Show-Stoppers*, 482
Druillet, Philippe
Delirius, 338
Lone Sloane: Il mistero degli abissi, 272
Dubois, Gaylord
Tarzan, 140
Young Hawk, 146
Dubuc *Nombrils, Les*, 798
Dufaux, Jean *Murena*, 670
Duffield, Paul *FreakAngels*, 897
Dumas, Jerry *Sam's Strip*, 230
Dupuy, Philippe
Journal d'un album, 626
Monsieur Jean, 538
Dury, Graham *Viz*, 404
Duval, Marie *Ally Sloper*, 27
Edgar, James *Matt Marriott*, 186
Edginton, Ian *Tracce di rosso*, 770
Egawa, Tatsuya
Tokyo daigaku monogatari, 601
Eisner, Will
Contratto con Dio, 398
Spirit, The, 114
Verso la tempesta, 569
El Shafee, Magdy *Metro*, 886
Elder, Bill
Frontline Combat, 172
Little Annie Fanny, 238
MAD, 171
Ellis, Warren
Authority, The, 704
FreakAngels, 897
Planetary, 684
Transmetropolitan, 674
Embleton, Ron
Wulf the Briton, 192
Emerson, Hunt
Casanova's Last Stand, 593
Englehart, Steve
Batman: Strane apparizioni, 383
Ennis, Garth
Boys, The, 840
Preacher, 643
Ernst, Max *Settimana di bontà, Una*, 86
Erskine, Gary *Filth, The*, 778
Evanier, Mark *Groo il vagabondo*, 442
Evens, Brecht *Noceurs, Les*, 911
Ezquerra, Carlos *Judge Dredd: The Apocalypse War*, 444
F'Murr *Le Génie des Alpages*, 401
Falk, Lee
Mandrake il Mago, 92
Uomo Mascherato, L', 103
Farmer, Joyce *Special Exits*, 922
Fearne, Walter *Jonah*, 210
Fegredo, Duncan *Enigma*, 594
Feiffer, Jules

Feiffer, 193
Tantrum, 407
Feininger Lyonel *Kin-der-Kids*, 37
Feldstein, Al
Master Race, 184
Racconti della cripta, I, 154
Shock SuspenStories, 173
Fernando, Luis *Comixtlán*, 484
Ferrandez, Jacques
Diario orientale, 510
Ferri, Gallieno *Zagor: Iron-Man*, 248
Feuchtenberger, Anke
Puttana P, La, 653
Finger, Bill *Batman*, 111
Fingerman, Bob
Beg the Question, 646
Fior, Manuele *Cinquemila chilometri al secondo* , 928
Fisher, Bud *Mutt e Jeff*, 38
Fisher, Ham *Joe Palooka*, 78
Fiske, Lars *Olaf G.*, 817
Flenniken, Shary
Trots and Bonnie, 333
Forest, Jean-Claude
Barbarella, 238
Signore di Montetetro, Il, 398
Naufraghi del Tempo, I, 252
Foster, Hal
Principe Valiant, Il, 104
Tarzan, 80
Fox, Gardner
Adam Strange, 205
Flash dei due mondi, 227
Franc, Régis *Café de la Plage, Le*, 385
Francis, Stephen
Madam and Eve, 573
Francq, Philippe *Largo Winch: L'erede / Il Gruppo W*, 553
Franquin, André
Gaston Lagaffe, 202
Pensieri neri, 376
Spirou e Fantasio: Z come Zorglub, 225
Voleurs du Marsupilami, Les, 180
František, Skála *Skutečný příběh Cilka a Lidy*, 873
Frazetta, Frank *White Indian*, 148
Fred *Philémon et le Naufragé du "A"*, 296
Freeman, Don *Jane*, 84
Fromental
Aventures d'Hergé, Les, 713
Frost, Arthur Burdett *Stuff and Nonsense*, 29
Fujiko, Fujio *Doraemon*, 300
Fujisawa, Toru
Great Teacher Onizuka, 665
Fukutani, Takashi
Dokushin Apato Dokudami-sou, 415
Fumimura, Sho *Sanctuary*, 544
Furtinger, Zvonimir
Herlock Sholmes, 205
Furuya, Usamaru *Palepoli*, 632
Gaiman, Neil
Books of Magic, The, 554
Sandman, The, 529
Tragica commedia o comica tragedia di Mr. Punch, La, 620
Gaines, William
Racconti della cripta, I, 154
Shock SuspenStories, 173
Galleppini, Aurelio *Tex: Inferno a Robber City*, 298
Garratt, Chris *Biff*, 438
Gawronkiewicz, Krzystof
Achtung Zelig!, 804
Geary, Rick
Assassini vittoriani, 515
Gebbie, Melinda *Lost Girls*, 566
Geluck, Philippe *Chat, Le*, 465
Gerber, Steve
Difensori, I, 365
Howard il Papero, 353
Uomo Cosa, L', 330
Ghermandi, Francesca *Pasticca*, 692
Giandelli, Gabriella *Interiorae*, 828
Giardino, Vittorio *Jonas Fink: l'infanzia*, 568
Gibbons, Dave
Give Me Liberty, 542
Watchmen, 490
Gibrat, Jean-Pierre *Rinvio, Il*, 673
Gibson, Ian
Ballata di Halo Jones, La, 474
Giella, Joe
Flash dei due mondi, 227
Giffen, Keith
Justice League International, 513
Gillon, Paul
Naufraghi del Tempo, I, 252
Sopravvissuta, La, 485
Giménez, Carlos *Paracuellos*, 358
Gipi *Appunti per una storia di guerra*, 815
Giussani, Angela *Diabolik*, 235
Giussani, Luciana *Diabolik*, 235
Glashan, John *Genius*, 394
Gloeckner, Phoebe *Vita da bambina*, 690
Gnone Elisabetta *W.i.t.c.h.*, 732
Goblet, Dominique
Faire semblant c'est mentir, 866
Godwin, Frank *Connie*, 68
Goldberg, Rube *The Inventions of Lucifer G. Butts*, 44
Goldwater, John L. *Archie*, 121
Gonano, Gianluigi
Commissario Spada, Il, 319
Gonick, Larry *Cartoon History of the Universe, The*, 393
González, Jorge *Fueye*, 887
Goodwin, Archie
Blazing Combat, 268
Creepy e Eerie, 274
Manhunter, 351
Goossens, Daniel
Enciclopédie des Bébés, L', 507
Gorey, Edward *Amphigorey*, 337
Goscinny, René
Asterix alle Olimpiadi, 286
Asterix e i Britanni, 256
Asterix Gladiatore, 233
Asterix in Corsica, 350
Iznogoud e le vacanze del Califfo, 288
Lucky Luke: Tortillas per i Dalton, 314
Umpa-Pà il Pellerossa, 209
Gotlib, Marcel *Rubric-a-brac*, 290
Gottfredson, Floyd *Topolino aviatore*, 85
Gould, Chester *Dick Tracy*, 81

Gownley, Jimmy *Mondo di Amelia, Il*, 763
Grant, Alan *Last American, The*, 549
Judge Dredd: Apocalypse War, 444
Gray, Clarence *Brick Bradford*, 86
Gray, Harold *Little Orphan Annie*, 66
Green, Justin *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, 332
Greg *Achille Talon*, 328
Griffin, Rick
Man from Utopia, The, 343
Griffith, Bill *Zippy the Pinhead*, 317
Grist, Paul *Kane*, 589
Groening, Matt *Life in Hell*, 423
Gross, Milt *He Done Her Wrong*, 77
Guarnido, Juanjo *Blacksad: da qualche parte tra le ombre*, 730
Guéra, R. M. *Scalped*, 876
Guerra, Pia *Y: l'ultimo uomo*, 766
Guibert, Emmanuel
Fotografo, Il, 791
Guerra di Alan, La, 731
Sardina dello spazio, 853
Gurewitch, Nicholas
Perry Bible Fellowship, 748
Ha, Gene *Top 10*, 716
Hagelberg, Matti *Kekkonen*, 801
Haggarty, Ben *MeZolith*, 930
Hagio, Moto *Toma no shinzo*, 356
Haldeman, Joe *Guerra eterna, La*, 539
Hallgren, Gary *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies*, 325
Hamlin, V. T. *Alley Oop*, 82
Hammett, Dashiell *Agente Segreto X-9*, 93
Hampson, Frank *Dan Dare*, 157
Hampton, Scott
Books of Magic, The, 554
Hanakuma, Yusaku
Tokyo Zombie, 702
Hanawa, Kazuichi *In prigione*, 726
Hanks, Fletcher *I Shall Destroy All the Civilized Planets!*, 860
Hara, Tatsuo *Ken il guerriero*, 461
Harder, Jens *Alpha . . . directions*, 912
Harkham, Sammy *Kramers Ergot*, 728
Harman, Fred *Red Ryder*, 108
Harris, Tony
Ex Machina, 809
Starman, 623
Harrison, Harry *Rick Random*, 183
Hart, Johnny
B.C., 213
Mago Wiz, Il, 254
Hasegawa, Machiko *Sazae-san*, 133
Hayashi, Seiichi
Sekishoku erejii, 321
Hayes, Rory *Bogeyman Comics*, 303
He, Youzhi *Mes Années de Jeunesse*, 522
Hellgren, Joanna *Frances*, 894
Henry, Maurice *Rêves et Culbutes*, 191
Hergé
Avventure di Tintin (Le): I gioielli della Castafiore, 245
Avventure di Tintin (Le): Il Loto blu, 98
Avventure di Tintin (Le): Il segreto del Liocorno, 124
Avventure di Tintin (Le): Le sette sfere di cristallo, 124
Le avventure di Tintin: Tintin in Tibet, 217
Quick e Flupke, 74
Hermann
Jeremiah, 408
Torri di Bois-Maury (Le): Babette, 470
Hernández, Gilbert
Love and Rockets: Palomar, 447
Mister X, 464
Hernández, Jaime
Love and Rockets: Locas, 455
Mister X, 464
Herriman, George *Krazy Kat*, 43
Herron, Ed *Captain Marvel Jr.*, 120
Hewlett, Jamie *Tank Girl*, 520
Hicklenton, John *100 Months*, 932
Higgins, John *Watchmen*, 490
Hinako, Sugiura
Hyaku monogatari, 519
Hine, David *Strange Embrace*, 592
Hines, Adam
Duncan the Wonder Dog, 927
Hino, Hideshi *Visione d'inferno*, 449
Hiramoto, Akira *Me & The Devil Blues*, 819
Hirokane, Kenshi
Kacho Kosaku Shima, 459
Hitch, Bryan
Authority, The, 704
Ultimates, The, 808
Hogarth, Burne *Tarzan*, 80
Hoi, Chi *Treno, Il*, 884
Hojo, Tsukasa *City Hunter*, 488
Holdaway, Jim *Modesty Blaise*, 244
Holman, Bill *Smokey Stover*, 101
Horrocks, Dylan *Hicksville*, 683
Hoshino, Yukinobu *2001 Nights*, 473
Hubert *Miss Pas-Touche*, 849
Hubinon, Victor *Buck Danny*, 141
Hughes, David *Walking the Dog*, 915
Huizenga, Kevin *Maledizioni*, 856
Hyung, Minwoo *Priest*, 711
Ibañez, Francisco *Mortadelo y Filemón*, 208
Igarashi, Daisuke
Children of the Sea, 877
Igarashi, Mikio *BonoBono*, 491
Igarashi, Yumiko *Candy Candy*, 358
Igort *5 è il numero perfetto*, 783
Ikeda, Ryoko *Lady Oscar*, 342
Ikegami, Ryoichi *Sanctuary*, 544
Infantino, Carmine
Adam Strange, 205
Flash dei due mondi, 227
Inoue, Takehiko *Vagabond*, 682
Irons, Greg
Legion of Charlies, The, 327
Isayama, Hajime
Attacco dei giganti, L', 910
Ishikawa, Masayuki
Moyasimon: Tales of Agriculture, 823
Ishinomori, Shotaro
Cyborg 009, 255
Ito, Junji *Uzumaki*, 692
Iwaaki, Hitoshi *Ospite indesiderato, L'*, 552
Jacamon, Luc *Killer, Il*, 680
Jacobs, Edgar P.

Blake e Mortimer: Il marchio giallo, 190
Blake e Mortimer: Il mistero della Grande Piramide, 160
Blake e Mortimer: S.O.S. Meteore, 218
Jacobsson, Oscar *Adamson*, 54
Jacovitti, Benito *Ugh-Ugh Cocco Bill*, 258
Jansson, Tove *Mumin*, 179
Jason *Ehi, aspetta...*, 723
Jaxon *Comanche Moon*, 411
Jensen, Axel *Pushwagners Soft City*, 900
Jijé *Jerry Spring*, 178
Job *Yakari e i castori*, 378
Jodorowsky, Alejandro
Incal, L', 416
Pazza del Sacro Cuore, La, 574
Johnson, Crockett *Barnaby*, 121
Johnson, Paul *Books of Magic, The*, 554
Johnston, Lynn *For Better or For Worse*, 412
Jones, Bruce *Jenifer*, 354
Jordan, Sydney *Jeff Hawke*, 183
Juillard, André *Quaderno blu, Il*, 591
Ka, Olivier *Perché ho ucciso Pierre*, 850
Kajiwara, Ikki *Tommy la stella dei Giants*, 269
Kalesniko, Mark *Mail Order Bride*, 748
Kaluta, Mike *Starstruck*, 449
Kamagurka *Cowboy Henk*, 434
Kamen, Jack *Shock SuspenStories*, 173
Kamimura, Kazuo
Dosei jidai, 339
Lady Snowblood, 340
Kanan, Nabiel *The Birthday Riots*, 751
Kane, Bob *Batman*, 111
Kane, Gil *Uomo Ragno (L'): La morte di Gwen Stacy*, 348
Kang Full *Appartamento, L'*, 803
Kang, Do-ha *Grande Catsby, Il*, 763
Kanigher, Robert *Enemy Ace*, 266
Kannemeyer, Anton *Best of Bitterkomix*, 687
Karasik, Paul
Città di vetro, 610
I Shall Destroy All the Civilized Planets!, 860
Katchor, Ben
Ebreo di New York, L', 691
Julius Knipl, Real Estate Photographer, 526
Katin, Miriam *We Are on Our Own*, 847
Kauka, Rolf *Fix und Foxi*, 175
Kawasaki, Noboru *Tommy la stella dei Giants*, 269
Kaz *Underworld*, 581
Kellerman, Martin *Rocky*, 707
Kelly, Walt *Pogo*, 144
Kent, Jack *King Aroo*, 157
Kerascoët *Miss Pas-Touche*, 849
Ketcham, Hank *Dennis la minaccia (USA)*, 163
Kettle, Roger *Beau Peep*, 394
Kidd, Mick *Biff*, 438
Kieth, Sam
Maxx, 603
Sandman, The, 529
Killoffer, Patrice *Six cent soixante-seize apparitions de Killofer*, 765
Kim *Arte di volare, L'*, 917
Kim, Derek *Sai che differenza!*, 796
Kim, Dong Hwa *Hwangtobit Iyagi*, 783
Kim, Sanho *RyePhie*, 215
King, Frank O. *Gasoline Alley*, 49
Kirby, Jack
Capitan America, 118
Fantastici Quattro, I, 222
Girl Who Tempted Me, The, 155
Incredibile Hulk, L', 236
Kamandi, 334
Mother Delilah, 152
Quarto mondo di Kirby, 316
Silver Surfer, 294
Sky Masters, 209
Thor, 237
Vendicatori, I, 241
Kirkman, Rick *Baby Blues*, 549
Kirkman, Robert
Invincible, 769
Walking Dead, The, 792
Kishimoto, Masashi *Naruto*, 717
Kishiro, Yukito *Alita*, 562
Kiyama, Henry *Four Immigrants Manga, The*, 82
Klein, Grady *Lost Colony (The): The Snodgrass Conspiracy*, 852
Kleist, Reinhard *Cash*, 857
Klimowski, Andrzej *Secret, The*, 768
Kloskerman *Eden*, 914
Knight, Keith *K. Chronicles, The*, 606
Kobayashi, Motofumi *Cat Shit one*, 699
Kochalka, James *American Elf*, 772
Koike, Kazuo
Lady Snowblood, 340
Lone Wolf & Cub, 317
Koivisot, Tarmo *Mämmilä*, 374
Kojima, Goseki *Lone Wolf & Cub*, 317
Kojima, Ko *Sennin Buraku*, 191
Kominsky-Crumb, Aline *Love That Bunch*, 560
König, Ralf *Tutti lo vogliono*, 509
Kordej, Igor *Quinta stagione: Autunno, La*, 550
Kouno, Fumiyo *Hiroshima. Nel Paese dei fiori di ciliegio*, 794
Kramsky, Jerry *Fuochi*, 473
Kreitz, Isabel *Storia di Sorge, La*, 896
Kresse, Hans G. *Eric de Noorman* , 137
Krigstein, Bernard *Master Race*, 184
Kristiansen, Teddy *È un aereo...*, 818
Kubert Joe
Enemy Ace, 266
Yossel: April 19, 1943, 793
Kubo, Tite *Bleach*, 754
Kuper, Peter *Sistema, Il*, 652
Kuroda, Iou *Sexy Voice and Robo*, 735
Kurtzman, Harvey

Frontline Combat, 172
Jungle Book, 214
Little Annie Fanny, 238
MAD, 171
Kuwata, Jiro *Bat-Manga!*, 271
Kverneland, Steffen *Olaf G.*, 817
Lamb, Bertram *Pip, Squeak and Wilfred*, 53
Lambil *Tuniques bleues (Les): Black Face*, 439
Lapham, David *Stray Bullets*, 637
Larcenet, Manu
Scontro quotidiano, Lo, 820
Lat *Kampung Boy*, 415
Law, Davey
Dennis la minaccia (UK), 163
Lawrence, Don
Impero Trigan, L', 256
Lay, Carol *Now, Endsville*, 587
Le Tendre, Serge
Errances de Julius Antoine, Les, 481
Velissa: Alla ricerca dell'augello del tempo, 457
Lécureux, Roger
Pionniers de l'Espérance, Les, 129
Rahan, 297
Lee, Elaine *Starstruck*, 449
Lee, Hyun-se
GongPoEui WaelnGuDan, 456
Lee, Stan
Amazing Spider-Man, The, 240
Dr. Strange, 243
Fantastici Quattro, I, 222
Incredibile Hulk, L', 236
Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D., 270
Silver Surfer, 294
Thor, 237
Vendicatori, I, 241
Lefèvre, Didier
Fotografo, Il, 791
Leloup, Roger *Yoko Tsuno*, 312
Lemercier, Frédéric
Fotografo, Il, 791
Lemire, Jeff *Essex County*, 862
Léo *Betelgeuse*, 739
Lethem, Jonathan
Omega lo sconosciuto, 867
Leunig, Michael *Leunig Strips*, 269
Lia, Simone *Fluffy*, 786
Liberatore, Tanino *Ranxerox*, 387
Liniers, Ricardo Siri *Macanudo*, 810
Linthout, Willy
Het Jaar van de Olifan, 866
Lloyd, David *V for Vendetta*, 448
Lob, Jacques *Delirius*, 338
Locke, Vince
Storia violenta, Una, 666
Loeb, Jeph
Superman: Stagioni, 685
Loisel, Régis
Peter Pan, 546
Velissa: Alla ricerca dell'augello del tempo, 457
London, Bobby *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies*, 325
Lopez, Francisco Solano
Eternauta, L', 199
Janus Stark, 302
Loustal, Jacques de
Barney e la Blue Note, 495
Love, Jeremy *Bayou*, 911
Lust, Ulli *Troppo non è mai abbastanza*, 923
Lutes, Jason *Berlin, la città delle pietre*, 744
Lynch, David *Angriest Dog in the World, The*, 512
Macherot, Raymond
Chaminou et le Khrompire, 248
MacNeil, Colin
Judge Dredd: America, 548
Madden, Matt *Esercizi di stile. 99 modi di raccontare una storia*, 836
Magnus
110 Pillole, Le, 489
Alan Ford, 299
Necron, 432
Sconosciuto (Lo): Full Moon in Dèndera, 456
Maguire, Kevin
Justice League International, 513
Mahler, Nicolas
Van Helsing macht blau, 904
Maleev, Alex *Devil*, 750
Malès, Marc *L'autre laideur, l'autre folie*, 814
Malet, Léo *Nestor Burma: 120, rue de la Gare*, 493
Malkasian, Cathy *Temperance*, 920
Manara, Milo
Gioco, Il, 452
HP e Giuseppe Bergman, 388
Tutto ricominciò con un'estate indiana, 460
Mandryka, Nikita
Cetriolo mascherato, Il, 264
Manning, Russ
Magnus: Robot Fighter, 243
Marazano, Richard
Complexe du Chimpanzé, Le, 864
Marley *Dokebi Bride*, 812
Marsh, Jesse Mace *Tarzan*, 140
Marti *Taxista*, 451
Martin, Alan *Tank Girl*, 520
Martin, Don *The Completely MAD Don Martin*, 194
Martin, Jacques *Alix*, 142
Martina, Guido
Inferno di Topolino, L', 145
Pecos Bill, 149
Martini, Mirka *Necron*, 432
Maruo, Suehiro
Ultra Gash Inferno, 754
Marvano *Guerra eterna, La*, 539
Mase, Motoro
Ikigami, 825
Masereel, Frans *La città: un viaggio appassionato*, 50
Maslov, Nikolaj *Siberia*, 821
Masse, Francis
Deux du balcon, Les, 469
Mathieu, Marc-Antoine
Sotterranei del Révolu, I, 846
Matsumoto, Leiji
Galaxy Express 999, 385
Matsumoto, Taiyo
GoGo Monster, 740
Tekkon Kinkreet: Black & White, 634
Matsunaga, Toyokazu
Bakune Young, 644

Matt, Joe *Al capolinea*, 882
Matticchio, Franco *Senza Senso*, 512
Mattioli *Squeak the Mouse*, 426
Mattotti, Lorenzo
Fuochi, 473
Stigmate, 681
Matz
Jimmy Bobo, 816
Killer, Il, 680
Maurović, Andrija *Stari mačak*, 107
Max *Bardin il Superrealista*, 672
Maxon, Rex *Young Hawk*, 146
Mayer, Sheldon *Sugar and Spike*, 197
Mazzucchelli, David
Asterios Polyp, 909
Batman: Anno uno, 500
Città di vetro, 610
Devil: Rinascita, 501
McCarthy, Brendan *Rogan Gosh*, 555
McCay, Winsor
Little Nemo in Slumberland, 36
McCloud, Scott
Capire il fumetto, 598
Zot!, 472
McDonnell, Patrick *Mutts*, 631
McEown, Patrick *Hair Shirt*, 924
McGruder, Aaron
Boondocks, The, 648
McGuire, Richard *Here*, 524
McKean, Dave
Batman: Arkham Asylum, 537
Cages, 693
Tragica commedia o comica tragedia di Mr. Punch, La, 620
McKeever, Ted *Metropol*, 572
McMahon, Mike
Last American, The, 549
McManus, George *Arcibaldo e Petronilla*, 41
McNeil, Carla *Finder*, 654
Medley, Linda *Castello, Il*, 661
Mendizábal, Guillermo
Fantomas, la amenaza elegante, 219
Menu, Jean-Christophe (ed.)
Comix 2000, 702
Meriton, Peter *Carol Day*, 187
Messick, Dale
Brenda Starr, Reporter, 114
Messmer, Otto *Felix il gatto*, 60
Messner-Loebs, William
Maxx, 603
Mézières, Jean-Claude *Benvenuti su Alflolol*, 328
Mezzo *Roi des Mouches, Le*, 827
Michelinie, David *Iron Man: Il Demone nella Bottiglia*, 414
Micheluzzi, Attilio
Air Mail, 464
Petra Chérie: Il Feldwebel galante, 401
Mignola, Mike *Hellboy: il seme della distruzione*, 628
Milazzo, Ivo *Ken Parker: La Ballata di Pat O'Shane*, 391
Millar, Mark
Kick-Ass, 894
Ultimates, The, 808
Miller, Frank
Batman: Anno uno, 500
Batman: Il ritorno del Cavaliere oscuro, 499
Cavaliere Oscuro colpisce ancora, Il, 759
Devil: Rinascita, 501
Elektra: Assassin, 492
Give Me Liberty, 542
Sin City, 596
Milligan, Peter
Enigma, 594
Rogan Gosh, 555
Shade, l'Uomo Cangiante, 563
Millionaire, Tony *Maakies*, 619
Mills, Pat
Marshal Law, 515
Nemesis lo stregone, 418
Sláine: Il dio cornuto, 534
Minegishi, Nobuaki *Old Boy*, 662
Miuchi, Suzue *Grande sogno di Maya, Il*, 375
Miura, Kentaro *Berserk*, 539
Miyazaki, Hayao *Nausicaä della Valle del Vento*, 447
Mizuki, Kyoko *Candy Candy*, 358
Mizuki, Shigeru
Kitaro dei cimiteri, 216
NonNonBa, 573
Mizuno, Junko *Pure Trance*, 687
Mochizuki, Minetaro
Dragon Head, 642
Modan, Rutu *Unknown/Sconosciuto*, 858
Moebius
Arzach, 362
Garage Ermetico, Il, 369
Incal, L', 416
Pazza del Sacro Cuore, La, 574
Tenente Blueberry (II): La Miniera del Tedesco, 329
Monkey Punch *Lupin III*, 282
Montana, Joe *Archie*, 121
Montellier, Chantal
Odile et les Crocodiles, 475
Moon, Fábio *Daytripper*, 932
Moon, Junghoo
Yongbi the Invincible, 657
Mooney, Jim *Uomo Cosa, L'*, 330
Moore, Alan
Ballata di Halo Jones, La, 474
Batman: The Killing Joke, 528
Big Numbers, 545
From Hell, 530
Lega degli Straordinari Gentlemen, La, 722
Lost Girls, 566
Promethea, 710
Sacco amniotico, 721
Swamp Thing, 467
Top 10, 716
V for Vendetta, 448
Watchmen, 490
Moore, Don *Flash Gordon*, 96
Moore, Ray *Uomo Mascherato, L'*, 103
Moore, Terry
Strangers in Paradise, 605
Moore, Tony
Walking Dead, The, 792
Mordillo *Giraffe*, 344
Moriarty, Jerry *Jack Survives*, 428
Morris *Lucky Luke: Tortillas per i Dalton*, 314

Morrison, Grant
All Star Superman, 836
Batman: Arkham Asylum, 537
Filth, The, 778
Invisibles, The, 630
*We*3, 805
Zenith, 506
Morrison, Robbie *White Death*, 694
Morvan, Jean-David
Sillage: Di fuoco e di cenere, 701
Motter, Dean *Mister X*, 464
Moulton, Charles
Wonder Woman, 117
Mount, Douglas *Flook*, 146
Mozos, Luis Garcia *Nova-2*, 434
Muñoz, José *Alack Sinner*, 360
Musturi, Tommi *Samuelin matkassa*, 918
Mutard, Bruce *Sacrifice, The*, 890
Mutarelli, Lourenço
Dobro De Cinco, O , 720
Nagai, Go
Devilman, 344
Harenchi gakuen, 288
Mazinga Z, 336
Nagano, Mamoru *Five Star Stories*, 503
Nagasaki, Takashi *Pluto*, 786
Nagashima, Shinji *Futen*, 284
Nakazawa, Keiji *Gen di Hiroshima*, 346
Nananan, Kiriko *Blue*, 660
Natarajan, Srividya *Bhimayana*, 936
Navarro, Rafael Cutberto
Kalimán, el hombre increible, 267
Nazario *Anarcoma*, 427
Neaud, Fabrice *Diario*, 656
Neel, Julien *Lou!*, 788
Nemoto, Takashi
Kaijin Bureiko lullaby, 896
Neufeld, Josh *A.D. – New Orleans After the Deluge*, 872
Nidasio, Grazia *Stefi (La) - Il diario*, 504
Nielsen, Palle
Orpheus og Eurydike første del, 185
Nikaido, Masahiro
Gokuraku cho itchome, 542
Niles, Steve *30 giorni di notte*, 772
Nilsen, Anders *Big Questions*, 703
Ninomiya, Tomoko
Nodame Cantabile, 759
Nolitta, Guido *Zagor: Iron-Man*, 248
Noomin, Diane *Didi Glitz*, 352
Northfield, Gary *Derek the Sheep*, 785
Nowlan, Philip *Buck Rogers*, 68
Nückel, Otto
Destino, 67
Nys, Jef *Jommeke*, 210
O'Donnell, Peter *Modesty Blaise*, 244
O'Donoghue, Michael *The Avventure di Phoebe Zeit-Geist , Le*, 260
O'Malley, Bryan Lee *Scott Pilgrim*, 822
O'Neil, Dennis
Bat Lash, 287
Lanterna Verde / Freccia Verde, 320
O'Neill, Dan *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies*, 325
O'Neill, Kevin
Lega degli Straordinari Gentlemen, La, 722
Marshal Law, 515
Nemesis lo stregone, 418
O'Shea, Shane *Herbie*, 249
Obata, Takeshi *Death Note*, 784
Oda, Eiichiro *One Piece*, 667
Odoi, Frank *I'll Be Back Shortly*, 737
Oeming, Michael Avon *Powers: Chi ha ucciso Retro Girl?*, 743
Oesterheld, H.G.
Eternauta, L', 199
Mort Cinder, 230
Sgt. Kirk, 175
Ohba, Tsugumi *Death Note*, 784
Okano, Reiko *Onmyoji*, 602
Okubo, Miné *Citizen 13660*, 136
Ono, Natsume
Ristorante Paradiso, 853
Opper, Frederick Burr *Fortunello*, 33
Ormes, Jackie
Torchy in Heartbeat, 152
Ortolani, Leo *Rat-Man: Legami di sangue*, 667
Oshima, Yumiko *Wata no kuni hoshi*, 388
Otomo, Katsuhiro
Akira, 436
Domu, 427
Otsuka, Eiji *MPD-Psycho*, 676
Ott, Thomas *Cinema Panopticum*, 834
Ottley, Ryan *Invincible*, 769
Oubrérie, Clément *Aya di Yopougon*, 826
Outcault, Richard Felton
Felton Yellow Kid, The, 30
Mimmo Mammolo, 33
Paley, Bruce *Rock'n'Roll Life*, 888
Panter, Gary
Cola Madness, 745
Jimbo in Paradise, 519
Papadatos, Alecos *Logicomix*, 895
Papadimitrou, Christos *Logicomix*, 895
Paparella, Raffaele *Pecos Bill*, 149
Paringaux, Philippe *Barney e la Blue Note*, 495
Park, Hee Jung *Hotel Africa*, 647
Park, Kun-woong *Flower*, 812
Parker, Brant *Mago Wiz, Il*, 254
Parker, Gladys *Mopsy*, 112
Patil, Amruta *Kari*, 892
Payne, Austin *Pip, Squeak and Wilfred*, 53
Pazienza, Andrea *Zanardi*, 431
Pedrocchi, F. *Saturno contro la Terra*, 102
Pedrosa, Cyril *Tre ombre*, 863
Peellaert, Guy *Jodelle*, 277
Peeters, Benoît
Città oscure (Le): La torre, 496
Febbre d'Urbicanda, La, 458
Peeters, Frederik *Pillole blu*, 755
Pekar, Harvey
American Splendor, 373
Our Cancer Year, 606
Pellejero, Rubén *Silenzio di Malka, Il*, 608
Peter, Harry *Wonder Woman*, 117
Petersen, David
Autunno 1152. Guardie d'onore, 850

Pett, Norman *Jane*, 84
Peyo
Puffi (I): Il flauto a sei puffi , 206
Re Puffo, Il, 252
Philips, Sean *Criminal*, 842
Phoenix, Woodrow
Rumble Strip, 900
Picaret, Philippe *Polonius*, 359
Pichard, Georges
Maria Luisa, la persecuzione e la colpa, 379
Piers Rayner, Richard
Era mio padre, 697
Piersanti, Claudio *Stigmate*, 681
Pini, Richard *Elfquest*, 397
Pini, Wendy *Elfquest*, 397
Pirinen, Joakim
Socker-Conny, 479
plauen, e. o. *Vater und Sohn*, 90
Pleece, Gary
Great Unwashed, The, 934
Pleece, Warren
Great Unwashed, The, 934
Plessix, Michel *Julien Boisvert: Neekibo*, 534
Ploog, Mike *Uomo Cosa, L'*, 330
Poïvet, Raymond *Pionniers de l'Espérance, Les*, 129
Pontiac, Peter *Kraut*, 727
Ponzio, Jean-Michel
Complexe du Chimpanzé, Le, 864
Pope, Paul *100%*, 767
Porcellino, John
Map of My Heart, 916
Powell, Eric *Goon, The*, 704
Powell, Nate *Portami via*, 901
Prado, Miguelanxo
Deliri quotidiani, 511
Segno di Gesso, 577
Pratt, Hugo
Corto Maltese: Corte Sconta detta Arcana, 422
Corto Maltese: Una ballata del mare salato, 281
Sgt. Kirk, 175
Tutto ricominciò con un'estate indiana, 460
Prewitt, Archer *Sof' Boy*, 574
Price, Garrett *White Boy*, 85
Prohías, Antonio *Spy vs. Spy*, 224
Pushwagner, Hariton
Pushwagners Soft City, 900
Quino *Mafalda*, 251
Quintanilha, Marcello
Sábado dos meus amores, 906
Quinterno, Dante *Patoruzú*, 98
Quitely, Frank
All Star Superman, 836
We3, 805
Rabagliati, Michel *Paul ha un lavoro estivo*, 764
Rabier, Benjamin *Gedeone*, 62
Raboy, Emmanuel
Captain Marvel Jr., 120
Radilović, Julio *Herlock Sholmes*, 205
Randall C. *Testoline addormentate*, 880
Ranson, Arthur
Button Man: The Killing Game, 576
Ranta, Ville *Kajaani*, 890
Raymond, Alex
Agente Segreto X-9, 93
Flash Gordon, 96
Rip Kirby, 134
Reed, Rod *The Cisco Kid*, 165
Rees, David *E vai con la guerra!*, 752
Regé Jr., Ron *Skibber Bee-Bye*, 728
Regnaud, Jean *Mia mamma (è in America, ha conosciuto Buffalo Bill)*, 885
Reid, Ken *Jonah*, 210
Reiser, Jean-Marc *Vita all'aria aperta*, 315
Reynolds, Chris *Mauretania*, 556
Richards, Ted *Mickey Mouse Meets the Air Pirates Funnies*, 325
Ridgway, John *Hellblazer*, 525
Rios, Rene *Condorito*, 145
Risso, Eduardo *100 Bullets*, 715
Ritt, William *Brick Bradford*, 86
Rius *Agachados, Los*, 295
Roba, Jean *Bull e Bill*, 217
Robertson, Darick
Boys, The, 840
Transmetropolitan, 674
Robinson, Alex
Box Office Poison, 652
Robinson, James *Starman*, 623
Rogers, Gordon
Babe, 143
Rogers, Marshall
Batman: Strane apparizioni, 383
Romberger, James
Seven Miles a Second, 664
Romero, José Trinidad *El Santo, el enmascarado de plata*,170
Romero, Rubén Lara y
Fantomas, la amenaza elegante, 219
Romita Jr., John
Iron Man: Il Demone nella Bottiglia, 414
Kick-Ass, 894
Romita, John *Uomo Ragno (L'): La morte di Gwen Stacy*, 348
Rosa, Don *Saga di Paperon de' Paperoni, La*, 622
Rosenberg, Krystian
Achtung Zelig!, 804
Rosiński, Grzegorz *Thorgal*, 424
Ross, Alex
Astro City: Vita nella grande Città, 635
Kingdom Come, 649
Marvels, 614
Ross, Charles Henry *Ally Sloper*, 27
Rubino, Antonio *Quadratino*, 39
Sacco, Joe
Gaza 1956, 916
Goražde. Area protetta, 726
Palestina, 584
Saint-Ogan, Alain
Zig et Puce aux XXIème Siècle, 99
Saito, Takao *Golgo 13*, 301
Sakaguchi, Hisashi *Ikkyu*, 600
Sakai, Stan *Usagi Yojimbo*, 477
Sakamoto, Gajo *Tank Tankoru*, 94
Sale, Tim *Superman: Stagioni*, 685
Salinas, José Luis *The Cisco Kid*, 165
Salomon, Charlotte
Leben? Oder Theater?, 245

Sampayo, Carlos
Alack Sinner, 360
Faille, La, 928
Samura, Hiroaki
Immortale, L', 634
Sandell, Laurie *Impostor's Daughter, The*, 912
Santoro, Frank *Storeyville*, 642
Sasturain, Juan *Perramus*, 466
Satrapi, Marjane
Persepolis, 729
Pollo alle prugne, 811
Savage Pencil
Rock 'n' Roll Zoo Necronomicon, 582
Schacheri, Rico *Madam and Eve*, 573
Schalken, Tobias Tycho *Eiland*, 674
Schippers, Wim T. *Sjef van Oekel*, 373
Schmidt, Manfred
Nick Knatterton, 158
Schrag, Ariel *Likewise*, 921
Schrauwen, Olivier *Mio bimbo, Il*, 848
Schuiten, François
Città oscure (Le): La torre, 496
Febbre d'Urbicanda, La, 458
Schultheiss, Matthias
Teorema di Bell, Il, 481
Schulz, Charles M. *Peanuts*, 159
Sclavi, Tiziano *Dylan Dog*, 504
Scolari, Giovanni *Saturno contro la Terra*, 102
Scott, Jerry *Baby Blues*, 549
Seagle, Steven T. *È un aereo...*, 818
Seda, Dori *Dori Stories*, 494
Seele, Herr *Cowboy Henk*, 434
Segar, Elzie Crisler *Braccio di Ferro*, 71
Sempé, Jean-Jacques
Monsieur Lambert, 258
Sen, Orijit *River of Stories, The*, 624
Serpieri, Paolo Eleuteri *Druuna: Morbus Gravis*, 486
Seth *Vita non è male, malgrado tutto, La*, 650
Severin, John *Frontline Combat*, 172
Seyeong O. *Diario di Puja, Il*, 760
Sfar, Joann
Fortezza, La, 688
Gatto del rabbino, Il, 796
Sardina dello spazio, 853
Shanower, Eric *Età del bronzo, L'*, 696
Shaw, Dash *Body World*, 870
Shelton, Gilbert *Freak Brothers*, 285
Shiga, Jason *Meanwhile*, 762
Shigeru, Sugiura
Shonen Jiraya, 196
Shimoku, Kio *Otaku Club Genshiken*, 776
Shirato, Sanpei *Invincibile ninja Kamui, L'*, 251
Shiriagari, Kotobuki *Jacaranda*, 830
Shirow, Masamune
Ghost in the Shell, 531
Shunji, Sonoyama *Gyatoruzu*, 261
Shuster, Joe *Superman*, 110
Siegel Jerry
Morte di Superman, La, 224
Superman, 110
Sienkiewicz, Bill
Big Numbers, 545
Elektra: Assassin, 492
Sikoryak, Robert
Masterpiece Comics, 908
Silas *Sogni di un divoratore di crostini*, 34
Silver *Lupo Alberto*, 357
Sim, Dave *Cerebus: Alta società*, 503
Simmonds, Posy
Gemma Bovery, 712
Mrs. Weber's Diary, 413
Tamara Drewe, 839
Simon, Joe
Capitan America, 118
Girl Who Tempted Me, The, 155
Mother Delilah, 152
Simonson, Walt
Batman: Strane apparizioni, 383
Manhunter, 351
Sio *Mis miedos*, 326
Sjunnesson, Lars
Bosnian Flat Dog, 802
Sleen, Marc
Avonturen van Nero en Co, De, 139
Slim *Zid ya Bouzid*, 430
Small, David *Stitches*, 918
Smith, Jeff *Bone*, 564
Smith, Sidney *The Gumps*, 46
Smythe, Reg *Andy Capp / Le vicende di Carlo e Alice*, 200
Soglow, Otto
Piccolo re, Il, 79
Trashman, 295
Spiegelman, Art
Breakdowns, 386
Maus, 376
Springer, Frank *Avventure di Phoebe Zeit-Geist , Le*, 260
Stack, Frank *Our Cancer Year*, 606
Stanley, John *Little Lulu*, 133
Starlin, Jim *Warlock*, 365
Starr, Leonard *On Stage*, 201
Stassen, Jean-Philippe
Deogratias, un racconto del Ruanda, 742
Steranko, Jim *Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D.*, 270
Sterrett, Cliff *Polly and Her Pals*, 40
Stevens, Dave *Rocketeer*, 395
Sto *Signor Bonaventura, Il*, 46
Storey, Barron *Marat/Sade Journals, The*, 588
Storm P. *Peter e Ping*, 60
Sturm, James *Market Day*, 924
Surti, Aabid
Bahadur: The Red Bricks House, 371
Suzuki, Oji *Single Match, A*, 931
Swain, Carol *Rock'n'Roll Life*, 888
Swan, Curt
Morte di Superman, La, 224
Swarte, Joost *Modern Art*, 416
Swinnerton, James *Little Jimmy*, 36
Tabary, Jean *Iznogoud e le vacanze del Califfo*, 288
Tagawa, Suiho *Norakuro*, 77
Tajima, Sho-u *MPD-Psycho*, 676
Takahashi, Kazuki *Yu-Gi-Oh!*, 660
Takahashi, Rumiko
Lamù, 386
Maison Ikkoku, 421
Takahashi, Yoichi
Captain Tsubasa, 433

Takamori, Asao *Rocky Joe*, 279
Takaya, Natsuki *Fruits Basket*, 708
Takekuma, Kentaro *Saru demo kakeru manga kyoushitsu*, 559
Takemiya, Keiko
Poema del vento e degli alberi, Il, 368
Takeuchi, Naoko *Sailor Moon*, 581
Takita, Yu *Terajima-cho*, 284
Talbot, Bryan
Alice in Sunderland, 875
Avventure di Luther Arkwright, Le, 391
Storia del Topo Cattivo, La, 616
Tamai, Jillian *Skim*, 902
Tamaki, Mariko *Skim*, 902
Tamburini, Stefano *Ranxerox*, 387
Tan, Shaun *Approdo, L'*, 844
Tanaka, Masashi *Gon*, 565
Taniguchi, Jiro
In una lontana città, 698
Uomo che cammina, L', 568
Tardi, Jacques
Adele Blanc-Sec: Lo scienziato pazzo 381
Demone dei Ghiacci, Il, 357
Era la guerra delle trincee, 440
Signore di Montetetro, Il, 398
Nestor Burma: 120, *rue de la Gare*, 493
Polonius, 359
Tarpé *Miss Fury*, 115
Tarquin, Didier *Lanfeust di Troy: L'avorio del Magohamoth*, 613
Tatsumi, Yoshihiro
Good Bye, 770
Kuroi Fubuki, 188
Taylor, Reg *Matt Marriott*, 186
TBC *Racconti di Bosnia*, 700
Templesmith, Ben
30 Days of Night, 772
Tezuka, Osamu
Astro Boy, 164
Ayako, 336
Black Jack, 351
Buddha, 333
Fenice, La, 282
Kirihito, 312
MW, 370
Principessa Zaffiro, La, 176
Storia dei tre Adolf, La, 459
The Shit Generation *Pee Dog*, 454
Thévenet, Jean-Marc
Verso l'America, 547
Thomas, Ray
Conan: Unghie Rosse, 347
Nick Fury, agente dello S.H.I.E.L.D., 270
X-Men, 306
Thompson, Craig
Blankets, 787
Habibi, 938
Thompson, Richard *Cul de Sac*, 799
Tillieux, Maurice
Gil Jordan: La macchina sommersa, 207
Toffolo, Davide *Carnera*, 745
Tom of Finland *Kake*, 291
Tomine, Adrian *Lieve imperfezione, Una*, 868
Toonder, Marten *Tom Poes en Heer Bommel*, 119
Töpffer, Rodolphe *Storia del Signor Vieux Bois* 24
Toppi, Sergio *Collezionista, Il*, 477
Toriyama, Akira *Dragon Ball*, 466
Torres, Daniel *Rocco Vargas: Triton*, 471
Tota, Ciro *Aquablue*, 516
Toth, Alex *Crushed Gardenia, The*, 166
Totleben, John
Swamp Thing, 467
Tourret, Pat *Tiffany Jones*, 254
Tourtel, Maria
Orsetto Rupert, 55
Tripp, Irving *Little Lulu*, 133
Trog *Flook*, 146
Trondheim, Lewis
Approximativement, 641
Fortezza, La, 688
Lapinot, 596
Trudeau, Garry *Doonesbury*, 324
Tsuchiya, Garon *Old Boy*, 662
Tsuge, Yoshiharu
Munou no hito, 484
Nejishiki, 292
Tufts, Warren *Lance*, 184
Tully, Tom
Heros the Spartan, 233
Janus Stark, 302
Tuthill, Harry J. *The Bungle Family*, 50
Tyler, Carol *You'll Never Know: A Good and Decent Man*, 905
Uchida, Shungicu
Watashitachi wa hanshoku shite iru, 626
Uderzo, Albert
Asterix alle Olimpiadi, 286
Asterix e i Britanni, 256
Asterix Gladiatore, 233
Asterix in Corsica, 350
Umpa-Pà il Pellerossa, 209
Umezu, Kazuo
Hyoryu Kyoshitsu, 342
Umino, Chica *Honey and Clover*, 734
Uppai, Jagjit
Bahadur: The Red Bricks House, 371
Urasawa, Naoki
20th Century Boys, 735
Monster, 619
Pluto, 786
Urushibara, Yuki *Mushishi*, 714
Vähämäki, Amanda *Äitienpäivä*, 892
Van Cook, Marguerite
Seven Miles a Second, 664
Van den Boogaard, Theo
Sjef van Oekel, 373
Van Hamme, Jean
XIII: Il giorno del Sole Nero, 476
Largo Winch: L'erede / Il Gruppo W, 553
Thorgal, 424
Vance, Jim *Re in incognito*, 522
Vance, William *XIII: Il giorno del Sole Nero*, 476
Vandersteen, Willy *Bob e Bobette*, 131
Vanistendael, Judith *Sofie e Abou*, 874
Vanyda *Immeuble d'en face, L'*, 795
Varenne, Alex and Daniel *Ardour*, 411
Vargas, Gabriel
Familia Burrón, La, 104

Varley, Lynn
300, 678
Cavaliere Oscuro colpisce ancora, Il, 759
Vasquez, Jhonen
Johnny the Homicidal Maniac, 636
Vásquez, Roberto
Kalimán, el hombre increible, 267
Vatine, Olivier *Aquablue*, 516
Vaughan, Brian K.
Ex Machina, 809
Y: l'ultimo uomo, 766
Vaughn-James, Martin *Cage, The*, 364
Veitch, Tom *Legion of Charlies, The*, 327
Vellekoop, Maurice *Vellevision*, 670
Verbeek, Gustave
The Upside Downs, 34
Vess, Charles *Books of Magic, The*, 554
Veyron, Martin *Bernardo L'Eremita*, 402
Vivés, Bastien *Gusto del cloro, Il*, 903
Vyam, Durgabai *Bhimayana*, 936
Vyam, Subhash *Bhimayana*, 936
Wagner, John
Button Man: The Killing Game, 576
Judge Dredd: America, 548
Judge Dredd: Apocalypse War, 444
Last American, The, 549
Storia violenta, Una, 666
Waid, Mark *Kingdom Come*, 649
Wakasugi, Kiminori
Detroit Metal City, 837
Walker, Cory *Invincible*, 769
Walker, Mort
Beetle Bailey, 161
Sam's Strip, 230
Waller, Reed
Omaha la gattina ballerina, 400
Walton, Rob *Ragmop*, 640
Ward, Lynd *Gods' Man*, 70
Ware, Chris
Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra, 736
Quimby the Mouse, 561
Watson, Andi *Little Star*, 832
Watt, John Millar *Pop*, 56
Watterson, Bill *Calvin and Hobbes*, 486
Way, Gerard *Umbrella Academy, The*, 861
Weare, Tony *Matt Marriott*, 186
Wein, Len *Batman: Strane apparizioni*, 383
Werdelin, Nikoline *Homo Metropolis*, 631
Weston, Chris *Filth, The*, 778
Whedon, Joss *Astonishing X-Men*, 806
Wheelan, Ed *Minute Movies*, 59
Whitney, Ogden *Herbie*, 249
Wijn, Piet *Tom Poes en Heer Bommel*, 119
Willard, Frank *Moon Mullins*, 62
Williams III, J. H. *Promethea*, 710
Willie, John *Sweet Gwendoline*, 135
Willingham, Bill *Fables*, 771
Wilson, Colin *Jimmy Bobo*, 816
Wilson, S. Clay *Bent*, 322
Windig, René *Heinz*, 508
Windsor-Smith, Barry
Conan: Unghie Rosse, 347
Wolverine: Arma X, 570
Winshluss *Pinocchio*, 898
Wojnarowicz, David
Seven Miles a Second, 664
Wolfman, Marv
Tomba di Dracula, La, 335
Wolverton, Basil
Powerhouse Pepper, 123
Wood, Brian *DMZ*, 833
Wood, Dave and Dick
Sky Masters, 209
Wood, Wally
Frontline Combat, 172
MAD, 171
Woodring, Jim *Frank*, 557
Worley, Kate
Omaha la gattina ballerina, 400
Wright, David *Carol Day*, 187
Wright, Doug
Doug Wright's Family, 149
Wrightson, Bernie *Jenifer*, 354
Yaguchi, Takao
Sanpei, 346
Yamagishi, Ryoko *Hi izuru tokoro no tenshi*, 420
Yang, Belle *Forget Sorrow: An Ancestral Tale*, 929
Yang, Gene Luen *American Born Chinese*, 843
Yang, Youngsoon *Nudl Nude*, 638
Yann *Freddy Lombard: La comète de Carthage*, 498
Yao, Fei La *80°C*, 741
Yazawa, Ai *Nana*, 709
Yeowell, Steve *Zenith*, 506
Yeung, Hok Tak *How Blue Was My Valley*, 764
Yokoyama, Mitsuteru
Super robot 28 , 189
Yokoyama, Yuichi *Viaggio, Il*, 842
Yoshida, Akimi *Banana Fish*, 488
Yoshinaga, Fumi *Ooku. Le stanze proibite*, 838
Yoshito, Usui *Crayon Shin-chan*, 563
Yoshiyuki, Sadamoto *Neon Genesis Evangelion*, 648
Young, Chic *Blondie e Dagoberto*, 74
Yslaire *Sambre*, 483
Yukimura, Makoto *Planetes*, 714
Zárate, Oscar *La Faille*, 928
Zavattini, Cesare *Saturno contro la Terra*, 102
Zekley, Emil *Bringing Up Father*, 41
Zentner, Jorge *Silenzio di Malka, Il*, 608
Zep *Titeuf*, 583
Žeželj, Danijel
Ritmo del cuore, Il, 559
Zograf, Aleksandar *Saluti dalla Serbia*, 864

Autori dei testi

Gerry Alanguilan (GA) è scrittore e disegnatore di fumetti. Ha lavorato come inchiostratore per Marvel e DC Comics, in particolare su *Superman: Birthright*, *X-Men* e *Batman*. Tra le storie da lui create, *Wasted*, *Humanis Rex!* ed *Elmer*, quest'ultima nominata agli Eisner Award.

Rachid Alik (RA) si occupa delle pubbliche relazioni del festival internazionale del fumetto di Algeri (FIBDA) fin dal 2009. In precedenza, aveva lavorato come giornalista per i quotidiani algerini *Le Matin* e *Liberté* e per la radio francofona Alger Chaine 3.

Carlos Eugenio Baptista (CB) è uno scrittore di fumetti e ricercatore che ama l'horror, i mostri e la fantascienza. Tra i suoi libri, i premiati graphic novel *Sangue Bom* e *A Guerra dos Dinossauros*.

Helena Baser (HB) coltiva la passione per i fumetti da quando ha letto il *Sandman* di Neil Gaiman, più di dieci anni fa. Ha lavorato come volontaria per diversi anni presso UK Web e Mini Comix Thing, una piccola fiera giornalistica annuale.

Bart Beaty (BB) insegna inglese presso l'università di Calgary, in Canada. È autore di diversi libri, inclusi *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture* e *Comics Versus Art*. Scrive di fumetto europeo per ComicsReporter.com.

Stephen Betts (SB) è lettore di fumetti da sempre, con un particolare interesse verso quelli europei. Frustrato dalle sue abilità linguistiche irrisorie, ha sviluppato e diretto Comix Influx, la community web per la traduzione dei fumetti.

Michał Błażejczyk (MB) è fondatore, redattore ed editore di *Zeszyty Komiksowe*, l'unica rivista polacca di critica e studi sul fumetto.

Radosław Bolałek (RB) è uno studioso di fumetto freelance. Dal 2005 dirige la Hanami, una compagnia che si occupa degli scambi culturali ed economici tra Polonia e Giappone, e pubblica pluripremiati graphic novel giapponesi in polacco e in ceco.

Loris Cantarelli (LCa) è un free lance che si occupa di fumetti, musica e illustrazione. Autore in oltre venti antologie di critica fumettistica, collabora con riviste e fiere di settore, scrivendo e curando saggi, recensioni e interviste sul mensile *Fumo di China*, di cui è direttore editoriale dal 2012.

Kai-ming Cha (K-MC) scrive per *Publishers Weekly*.

Les Coleman (LC) è un disegnatore e scrittore londinese con una grande collezione di fumetti underground e alternativi. Nel 2003 ha organizzato con Paul Gravett la mostra Foo, Zap, Yow & Now presso la ICA.

Hikmat Darmawan (HD) scrive di fumetti indonesiani e internazionali. È membro dell'Asian Public Intellectuals Program.

Jeremy Day (JD) è fondatore della convention Caption comics. Crede che chiunque possa e debba fare fumetti.

Ben Dickson (BD) è l'autore dei graphic novel *Falling Sky*, *Slumdroid* e *Kestrels*. È anche un abile pittore che lavora con bambini e adulti in difficoltà.

Juan Manuel Domínguez (JMD) avrebbe voluto essere un supereroe. Ora l'amante del Batman alla Gorey smorza il suo sogno di salvare l'universo occupandosi di critica per fumetto e cinema.

Alfred Eichholtz (AE)

Nicolas Finet (NF) è autore, redattore, giornalista e viaggiatore inveterato. Lavora nel mondo del fumetto da più di venticinque anni. Esperto di fumetto asiatico, nel 2007 ha diretto *DicoManga*, il dizionario definitivo sui manga.

Nigel Fletcher (NFl) è consulente economico ed editore della fanzine *The Panelhouse*. Ha contribuito anche a *The Slings and Arrows Comics Guide* e a *500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide*.

Melanie Gibson (MG) ha base presso la Northumbria University, dove le sue ricerche sugli studi per

l'infanzia si concentrano sui fumetti e sui loro lettori. È inoltre consulente di alfabetizzazione tradizionale e visiva (http://www.dr-mel-comics.co.uk).

Paul Gravett (PG) ha iniziato a lavorare per la rivista Britannica *pssst!*, prima di passare a pubblicare *Escape*. Nel 1992 è diventato direttore del Cartoon Art Trust e dal 2003 dirige Comica, il festival internazionale del fumetto di Londra. È autore di diversi libri, tra cui *Graphic Novels: Stories to Change Your Life* (2005).

Maggie Gray (MG) ha completato un dottorato di ricerca in storia dell'arte presso l'University College di Londra nel 2010. I suoi lavori sono stati pubblicati su *Studies in Comics* e sul *Journal of Graphic Novels and Comics*, così come su una prossima antologia su Alan Moore e la tradizione gotica.

Xavier Guilbert (XG) è il caporedattore in pectore di *du9 – l'autre bande dessinée* (http://du9.org), un sito in lingua francese che si occupa di critica approfondita di fumetti alternativi. Ha scritto anche articoli per *Neuvième Art* and *Le Monde Diplomatique*.

Chrissie Harper (CH) è giornalista, cartoonist e designer. Si è anche auto-prodotta fanzine e fumetti, e al momento è al lavoro su una serie intitolata *Club Comicana* (www.chezchrissie.co.uk).

Tor Arne Hegna (TAH) scrive di fumetti su quotidiani, riviste e siti Internet norvegesi. Ha anche pubblicato fumetti e libri e nel 2004 ha ricevuto la menzione d'onore dal Raptus Festival.

Domingos Isabelinho (DI) è un critico di fumetti portoghese. Ha scritto per il *Comics Journal*, per l'*International Journal of Comic Art* (USA) e per riviste portoghesi come *Splaft!* e *Quadrado*. È interessato principalmente al fumetto alternativo internazionale.

Jean-Paul Jennequin (J-PJ) è traduttore, critico e autore di fumetti. Tra le sue traduzioni in francese ci sono opere di Alan Moore, Eddie Campbell, Howard Cruse, Dave McKean, Will Eisner, Charles Burns, Harvey Pekar e Daniel Clowes. Ha scritto anche una biografia di Osamu Tezuka.

Fiona Jerome (FJ) ha iniziato la sua carriera giornalistica lavorando per la rivista sul fumetto *Speakeasy*. Ha lanciato la rivista *Bizarre* e ha contribuito a diverse guide sul fumetto. Ora è direttrice creativa di una piccola società editoriale.

Ariel Kahn (AK) è docente presso la Roehampton University di Londra, dove gestisce il primo corso universitario britannico di sceneggiatura per il fumetto. Recensisce fumetti con regolarità per la carta stampata e il web.

Chie Kutsuwada (CK) è un fanatica dei manga. Laureata presso la Royal College of Art, vive a Londra, lavorando come disegnatrice e organizzando laboratori per la realizzazione di manga. Tra i suoi lavori, *King of a Miniature Garden*.

Guy Lawley (GL) è un londinese diventato dipendente dall'universo Marvel all'età di sette anni. Gli piace ricordare alla gente che il medium fumetto si è sviluppato sui quotidiani domenicali americani, tra il 1895 e il 1902 circa. Saluti a Opper, Dirks e Outcault!

Timothy R. Lehmann (TRL) è giornalista, disegnatore e designer vincitore di premi. È l'autore di *Manga: Masters of the Art*, un libro di interviste a creatori di manga giapponesi. Attualmente, sta lavorando a un libro sul fumetto europeo.

Sarah Lightman (SL) è una disegnatrice e curatrice attualmente impegnata in un dottorato di ricerca sull'autobiografismo nel fumetto presso l'università di Glasgow. Co-dirige la Laydeez Do Comics e presiede le annuali conferenze di Women in Comics (www.sarahlightman.com).

Ellen Lindner (EL) si è specializzata in storia dell'arte mentre covava ambizioni di una carriera nel mondo del fumetto. Oggi vive a Londra ed è cartoonist e illustratrice. Ha realizzato *Undertow*, un graphic novel sulla Brooklyn degli anni Sessanta.

Andrew Littlefield (AL) è autore e redattore che scrive di fumetto e cultura popolare.

Catriona MacLeod (CMac) è specializzata nella rappresentazione della donna nei fumetti di lingua francese e sta completando un dottorato di ricerca sull'argomento. Tra i suoi articoli per la stampa si annoverano "Contemporary French Civilisation" e "L'Esprit Créateur."

Christian Marmonnier (CM) ha lavorato per diversi dizionari sul fumetto ed è l'autore di saggi su René Goscinny, sulla rivista *Métal Hurlant*, sulla relazione tra musica e arte e su vari altri argomenti popolari, tra cui la storia dei giocattoli erotici.

Gert Meesters (GM) ha conseguito un dottorato di ricerca in lingua olandese presso l'università di Lovanio e insegna all'università di Liegi, in Belgio. Ha lavorato anche come critico e giornalista e al momento scrive di fumetti per il settimanale *Knack*.

Ann Miller (AM) ha pubblicato numerosi saggi sul fumetto di lingua francese, tra cui *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to Frenchlanguage Comic Strip* (Intellect, 2007). È editor associata di *European Comic Art*, pubblicata ogni due anni dalla Liverpool University Press.

Alfons Moliné (AMo) è animatore, traduttore e scrittore e si occupa di fumetto e animazione. È autore di diversi libri, tra cui *El Gran Libro de los Manga* (Glénat, 2002) e le biografie di Osamu Tezuka e Carl Barks.

Pedro Moura (PM) è un dottore di ricerca portoghese sul tema trauma e fumetto. Scrive soprattutto per il suo blog (lerbd.blogspot.com) ma ha pubblicato diversi articoli e saggi come insegnante, traduttore e conferenziere.

Nakho Kim (NK) è un ricercatore che si occupa di fumetto coreano e che ha lavorato come caporedattore per la webzine di critica fumettistica Dugoboza, organizzato una mostra sul fumetto coreano durante il Festival di Angoulême del 2003 e realizzato il saggio *A History of Modern Korean Comics 1945–2009*.

Dom Tarquin Nolan (DN) ama leggere fumetti, scrivere di fumetti e leggere di gente che scrive di fumetti.

Andy Oliver (AO) è il supervisore capo del sito dedicato al fumetto www.brokenfrontier.com, casa della rivista digitale *The Frontiersman*, a cui contribuisce anche come intervistatore, articolista e recensore.

Huib van Opstal (HvO), olandese, è designer, ricercatore di pittura e autore di *Essay RG. Het fenomeen Hergé* (1994), un'analisi della vita e dei lavori dell'autore di fumetti belga.

Leif Packalen (LP) è president del World Comics Finland. Ha grande esperienza nella promozione del fumetto come strumento di comunicazione in Africa e Asia.

Rikke Platz Cortsen (RPC) è dottore di ricerca presso l'università di Copenhagen, dove sta lavorando a una tesi riguardante il tempo nel fumetto. Ha scritto articoli su vari autori di fumetti scandinavi e sull'opera di Alan Moore.

Frank Plowright (FP), da ragazzino, pensava che, se i fumetti fossero passati dalle storie "divertenti" a quelle più "serie", si sarebbero potuti organizzare corsi in quelle università sufficientemente visionarie da sbarazzarsi di scienza e classica. A quel punto, avrebbe potuto vivere scrivendo di fumetti.

Edwin Pouncey (EP), alias Savage Pencil, è un disegnatore e scrittore i cui lavori sono apparsi in pubblicazioni e gallerie in Gran Bretagna, Europa e Stati Uniti. Attualmente è al lavoro su un graphic novel con protagonista il disegnatore di gatti edoardiano Louis Wain.

Ernesto Priego (EPr) è uno studioso di fumetto che lavora come redattore, giornalista, traduttore, poeta e curatore. È membro fondatore e supervisore di The Comics Grid, un blog collettivo dedicato al fumetto.

Ian Rakoff (IR) è sceneggiatore, editor cinematografico, collezionista di fumetti e autore di *Inside The Prisoner: Radical Television and Film in the 1960s*. Due delle sue collezioni di fumetti sono conservate presso la National Art Library e il Victoria & Albert Museum.

Richard Reynolds (RR) è autore, editore e docente presso il Central Saint Martins College of Art and Design di Londra. È l'autore di *Superheroes: A Modern Mythology*.

David A. Roach (DAR) è disegnatore, scrittore e storico del fumetto. Ha disegnato *Judge Dredd*, *Batman* e *Dr. Who*. Tra le sue pubblicazioni si annoverano *The Warren Companion* e *The Superhero Book*.

Harri Römpötti (HR) scrive di fumetto, cinema, musica e letteratura. È coautore di *Päin näköä!* (2011), un libro sul fumetto finlandese contemporaneo.

Roger Sabin (RS) è autore di diversi libri, tra cui *Adult Comics: An Introduction* e *Comics, Comix and Graphic Novels*. Insegna presso il Central Saint Martins College of Art and Design di Londra.

Jacques Samson (JS) vive a Montreal, in Canada. La sua passione per il fumetto è testimoniata da articoli per vari giornali, tra cui *Neuvième Art*. Insieme a Benoît Peeters ha recentemente pubblicato il libro *Chris Ware. La bande dessinée réinventée*.

Hemant Sareen (HS) vive e lavora a Nuova Delhi, in India. È redattore associato della rivista *ArtAsiapacific*, dedicata all'arte visiva contemporanea.

Matthias Schneider (MSc) è scienziato culturale e agente musicale. Come direttore artistico ha organizzato due festival del fumetto a Berlino. Pubblica libri e articoli e cura mostre di illustrazione e fumetto, anche per il Goethe-Institut (www.schneiderplus.com).

Jenni Scott (JS) co-organizza la più longeva convention fumettistica di Gran Bretagna, la Caption, che si tiene a Oxford ogni anno dal 1992. Scrive di fumetto fin dai tardi anni Ottanta.

Tatsuya Seto (TS) è critico fumettistico giapponese e direttore generale della casa editrice G.B. Company. Fondatore e caporedattore della rivista sul manga *comnavi*, ha scritto numerosi libri, tra i quali *The Ten Men Behind Great Comics*, *The Giant Robots Reader* e *Gakuen Manga Reader*.

Matteo Stefanelli (MS) è docente, curatore e consulente editoriale. Ha sviluppato progetti legati al fumetto per la televisione e ha organizzato mostre e conferenze. Tra i suoi libri, *Il Secolo del Corriere dei Piccoli* e *Antonio Rubino*.

Barry Stone (BS) è un autore pubblicato in tutto il modo e uno scrittore freelance di viaggi, con più di 2000 fumetti nel suo garage di Sydney.

Fredrik Strömberg (FS) è presidente della Swedish Comics Association, redattore della rivista *Bild & Bubbla* e professore presso la Malmö's Comic Art School. Tra i suoi libri, *Swedish Comics History* e *Comic Art Propaganda*.

Ai Takita-Lucas (AT-L) è nata e cresciuta in Giappone tra i manga. Ha studiato presso il Central Saint Martins College of Art and Design di Londra e lavora come disegnatrice di manga. Ha pubblicato l'antologia benefica *Spirito of Hope*.

Živojin Tamburić (ZT) è un lettore, collezionista, critico e storico del fumetto di Belgrado. Il suo libro *Comics We Loved* è una selezione di opere e autori del Ventesimo secolo provenienti dall'ex-Jugoslavia.

Tony Venezia (TV) insegna presso il Birkbeck College, dove sta completando un dottorato di ricerca su Alan Moore e la questione della storia. Ha scritto di fumetti per l'*International Journal of Comic Art* e per *Radical Philosophy* ed è anche membro fondatore e redattore del blog erudito comicsgrid.com.

Simon Ward (SW) è uno scrittore e redattore che ha vinto premi per un breve saggio e ha scritto per il cinema e il fumetto.

Marc Weidenbaum (MW) ha supervisionato fumetti apparsi nei libri di Jessica Abel, Justin Green, Carol Swain, Adrian Tomine e altri. Ex-caporedattore di riviste di manga come *Shonen Jump* e *Shojo Beat*, nel 1996 ha fondato il sito sulla musica elettronica Disquiet.com.

Matthias Wivel (MWi) è uno storico dell'arte che ha base presso lo State Museum of Art di Copenhagen. È co-fondatore e membro del Danish Comics Council, critico del *Comics Journal* e di recente ha supervisionato l'antologia di fumetti nordici *Kolor Klimax*.

Fonti iconografiche

È stato fatto tutto il possibile per identificare correttamente i titolari di copyright delle immagini presenti in questo volume. Ci scusiamo in anticipo per gli eventuali errori e le possibili omissioni che, se segnalate, provvederemo a correggere nelle prossime edizioni del libro.

2 Photo by Morris Engel/Getty Images **22-23** Palto / Shutterstock Images **31** Rudolph Dirks **37** Feininger Lyonel **38** DC Comics **39** Antonio Rubino **40** Cliff Sterrett **41** George McManus / Emil Zekley **44-45** Rube Goldberg **48** © Trina Robbins **51** Dover Publications Inc. / Frans Masereel **52** Billy DeBeck **53** Mirrorpix / Daily Mirror **54** Oscar Jacobsson **55** Mary Tourtel / Alfred Bestall **57** John Millar Watt **58** Jimmy Bancks **61** Otto Messmer **63** Frank Willard **64-65** Percy Crosby **66** Harold Gray **67** Otto Nückel **69** Philip Nowlan / Dick Calkins **70** Lynd Ward **72-73** Palto / Shutterstock Images **75** © Hergé/ Moulinsart 2011. Supplied by Huib Van Opstal. **76** Doubleday / Milt Gross **78** Ham Fisher **79** Otto Soglow **80** Hal Foster / Burne Hogarth **81** Chester Gould **83** V. T. Hamlin **84** Mirrorpix / Daily Mirror **87** CASTERMAN **88** Milton Caniff **90** e. o. plauen **91** e. o. plauen **92** King Features Syndicate / Lee Falk and Phil Davis **93** King Features Syndicate / Dahsiell Hammett and Alex Raymond **94** © Gajo Sakamoto / Tankuro Publication **95** © Gajo Sakamoto / Tankuro Publication **96-97** King Features Syndicate / Alex Raymond and Don Moore **99** © St Ogan / Greg - Hyphen Comics **100** Jesús Blasco **103** King Features Syndicate / Lee Falk and Ray Moore **105** King Features Syndicate / Hal Foster **106** Andrija Maurović **109** United Media / Fred Harman **110** DC Comics **111** DC Comics **112** Gladys Parker **113** Dick Briefer **115** Tarpé **116** DC Comics **117** DC Comics **118** Captain America and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **120** DC Comics **122** George Carlson **123** Basil Wolverton **125** © Hergé / Moulinsart 2011 **127** Victor Dancette / Edmond-François Calvo **128** Joaquim Buigas / Marino Benejam **129** CASTERMAN **130** DC Comics **131** Willy Vandersteen **133** John Stanley / Irving Tripp / Dark Horse Comics **134** Alex Raymond **135** John Willie **136** Miné Okubo **138** DC Comics **139** Marc Sleen **140** Gaylord Dubois / Jesse Mace Marsh / Dark Horse Comics **141** Les aventures de Buck Danny © DUPUIS 1947 by Jean-Michel Charlier and Victor Hubinon www.dupuis.com All rights reserved **142** CASTERMAN **143** Gordon Rogers **144** Simon & Schuster / Walt Kelly **147** Douglas Mount / Trog **148** DC Comics **150-151** Palto / Shutterstock Images **153** Jack Kirby / Joe Simon **154** DC Comics **155** DC Comics **156** Frank Hampson **158** Manfred Schmidt **159** United Media / Charles M. Schulz **160** Edgar P. Jacobs **161** King Features Syndicate / Mort Walker **162** King Features Syndicate / Hank Ketcham **164** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **167** Francisco V. Coching **168** © Disney **169** © Disney **170** José G. Cruz / José Trinidad Romero **172** DC Comics **173** DC Comics **174** Rolf Kauka **176** © Osamu Tezuka / Kodansha Ltd. **178** Jerry Spring © DUPUIS 1954 by Jijé www.dupuis.com All rights reserved **179** Tove Jansson **181** Les voleurs du Marsupilami © DUPUIS 1954 by André Franquin www.dupuis.com All rights reserved **182** Alan Moore / Garry Leach **185** Palle Nielsen **186-187** Reg Taylor / James Edgar / Tony Weare **188** Yoshihiro Tatsumi **189** © Mitsuharu Yokoyama, Kobunsha, monthly magazine "Shonen" **190** Edgar P. Jacobs **192** Michael Butterworth / Ronald Embleton **194** DC Comics **195** © Disney **196** © Shigeru Sugiura , Kobunsha , monthly magazine "Shonen" **197** DC Comics **198** Bob Bolling **199** H. G. Oesterheld / Francisco Solano Lopez **200-201** Leonard Starr **202** Gaston Lagaffe © DUPUIS 1957 by André Franquin www.dupuis.com All rights reserved **203** Gaston Lagaffe © DUPUIS 1957 by André Franquin www.dupuis.com All rights reserved **204** Zvonimir Furtinger / Julio Radilović **206** La flûte à six schtroumpfs © DUPUIS 1958 by Peyo www.dupuis.com All rights reserved **207** Gil Jourdan: La voiture immergée © Dupuis, 1960 - Tillieux **208** Ediciones B / Francisco Ibañez **211** The BEANO & JONAH © D C Thomson & Co. Ltd. 2011 **212-213** Mirrorpix / Daily Mirror **214** Harvey Kurtzman **215** Kim Sanho **216** © Shigeru Mizuki / Kodansha Ltd. **218** Edgar P. Jacobs **219** Guillermo Mendizábal / Rubén Lara y Romero **220** George Beardmore / Frank Bellamy **221** George Beardmore / Frank Bellamy **222** The Fantastic Four and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **223** The Fantastic Four and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **225** Z comme Zorglub © DUPUIS, 1961 – Franquin , Jidehem, Greg www.dupuis.com All rights reserved **226** Frank Dickens **227** DC Comics **228** Santiago Armada **229** Santiago Armada **231** Ediciones Colihue / H. G. Oesterheld / Alberto Breccia **232** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **234** Kenneth Bulmer / Jesús Blasco **235** Angela Giussani / Luciana Giussani **236** The Incredible Hulk and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **237** Thor and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **239** Jean-Claude Forest **240** Spider-Man and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **241** The Avengers and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **242** Dr. Strange and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **244** Modesty Blaise © Associated Newspapers/Solo Syndication. Cover art reproduced by kind permission of Titan Publishing Group Ltd. **246** Joe Brainard **247** Joe Brainard **249** Richard E. Hughes / Ogden Whitney **250** KAMUIDEN © 1967 Sanpei SHIRATO / Shogakukan Inc. **253** Jean-Claude Forest / Paul Gillon **255** © Ishinomori Shotaro / Kodansha Ltd. **257** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **259** Jean-Jacques Sempé **260** Michael O'Donoghue / Frank Springer **261** Sonoyama Shunji **263** Guido Crepax **264** Le Concombre Masqué © DARGAUD 2004 by Mandryka www.dargaud.com All rights reserved **265** R. Crumb **266** DC Comics **267** Rafael Cutberto Navarro / Roberto Vásquez **268** Archie Goodwin **270** Nick Fury and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **271** Jiro Kuwata **272** Albin Michel / Philippe Druillet **273** Albin Michel / Philippe Druillet **274** Archie Goodwin / Steve Ditko **275** Archie Goodwin / Steve Ditko **276** Vaughn Bodé **278** DC Comics **279** Asao Takamori / Tetsuya Chiba **280** R. Crumb **281** CASTERMAN **283** Osamu Tezuka **285** Gilbert Shelton **286** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **287** DC Comics **289** R. Crumb **290** Rubrique-à-Brac © Dargaud by Gotlib www.dargaud.com All rights reserved **291** Tom of Finland **292** Yoshiharu Tsuge **293** Yoshiharu Tsuge **294** The Silver Surfer and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **296** Philémon et le naufragé du "A" ©DARGAUD 1972 by Fred www.dargaud.com All rights reserved **297** Roger Lécureux / André Chéret **298** Gian Luigi Bonelli / Aurelio Galleppini **299** Max Bunker / Magnus **300** DORAEMON © 1974 Fujiko-Pro / Shogakukan Inc. **302** Tom Tully / Francisco Solano Lopez **303** Rory Hayes **304** Dino Buzzati **306** The X-Men and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **307** The X-Men and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **308-309** Palto / Shutterstock Images **310** Maurício De Sousa **311** George Akiyama **313** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **314** Lucky Luke: Tortillas pour les Dalton © Dupuis, 1967 - Goscinny and Morris © Dargaud Éditeur, PARIS 1971 © Lucky Comics **315** Jean-Marc Reiser **316** DC Comics **318** Gianluigi Gonano / Gianni De Luca **320** DC Comics **321** Seiichi Hayashi **323** S. Clay Wilson **325** Dan O'Neill / Bobby London / Gary Hallgren / Ted Richards **326** Sio **327** Tom Veitch / Greg Irons **329** La jeunesse de Blueberry: La Mine de l'Allemand perdu © DARGAUD 1972 by Charlier & Giraud www.dargaud.com All rights reserved **330** The Man-Thing and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **331** Victor De la Fuente **332** Justin Green **334** DC Comics **335** The Tomb of Dracula and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **337** Edward Gorey **338** Jacques Lob / Philippe Druillet **339** Kazuo Kamimura **341** Kazuo Koike / Kazuo Kamimura **343** Rick Griffin **345** Mordillo **347** Roy Thomas / Barry Windsor-Smith **348** Spider-Man and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **349** Spider-Man and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **350** © 2011 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO **353** Howard the Duck and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **355** Bruce Jones / Bernie Wrightson / Dark Horse Comics **356** THOMA NO SHINZO © 1975 Moto HAGIO / Shogakukan Inc. **359** Philippe Picaret / Jacques Tardi **360** Carlos Sampayo / José Muñoz **363** Moebius **364** Martin Vaughn-James

366 Claus Deleuran **368** © KEIKO TAKEMIYA / Shogakukan Inc. **370** © Tezuka Production / Shogakukan Inc. **371** Aabid Surti / Jagit Uppai / Govind Brahmania **372** Harvey Pekar **375** © Miuchi Suzue / Hakusensha **377** Art Spiegelman **378** Job / Derib **379** Georges Pichard **380** Richard Corben **381** CASTERMAN **382** The X-Men and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **383** DC Comics **384** David E. Boswell **387** Stefano Tamburini / Tanino Liberatore **389** CASTERMAN **390** Bryan Talbot **392** DC Comics **393** Larry Gonick **395** Dave Stevens / Dark Horse Comics **396-397** Universal Press Syndicate / Jim Davis **399** From CONTRACT WITH GOD by Will Eisner. Copyright © 2006 by Will Eisner Studios, Inc. Copyright © 1978, 1985, 1989, 1995, 1996 by Will Eisner. Used by permission of W. W. Norton & Company, Inc. **400** Kate Worley / Reed Waller **402** Martin Veyron **403** Martin Veyron **405** CASTERMAN **406** CASTERMAN **408** Jeremiah © DUPUIS 1979 by Hermann www.dupuis.com All rights reserved **409** Pierre Christin / Enki Bilal **410** Binet Christian **412** Universal Press Syndicate / Lynn Johnston **413** © Posy Simmonds by permission of United Agents Ltd. (www.unitedagents.co.uk) on behalf of the author. **414** Iron Man and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **417** Alejandro Jodorowsky / Moebius **419** Les passagers du Vent / François Bourgeon (ed. 12bis). **420** © Yamagishi Ryoko **421** MAISON IKKOKU © 1982 Rumiko TAKAHASHI / Shogakukan Inc. **422** CASTERMAN **424** Jean Van Hamme / Grzegorz Rosiński **425** Jean Van Hamme / Grzegorz Rosiński **426** Mattioli **429** Pierre Christin / Enki Bilal **430** Slim **431** Andrea Pazienza **432** Mirka Martini / Magnus **435** Kamagurka / Herr Seele **436** © Katsuhiro Otomo / Kodansha Ltd. **437** © Katsuhiro Otomo / Kodansha Ltd. **438** Mick Kidd / Chris Garratt **439** Raoul Cauvin / Lambil **440** CASTERMAN **441** CASTERMAN **442** Sergio Aragonés / Mark Evanier **443** Enrique Sánchez Abulí / Jordi Bernet **444** Judge Dredd: The Apocalypse War by John Wagner, Alan Grant & Carlos Ezquerra © 1982, 2011 Rebellion A/S **445** Judge Dredd: The Apocalypse War by John Wagner, Alan Grant & Carlos Ezquerra © 1982, 2011 Rebellion A/S **446** Gilbert Hernández **448** DC Comics **450** © Raymond Briggs, 1982 **453** ©Hergé/Moulinsart 2011 **454** The Shit Generation **455** © Jaime Hernandez **457** La Quête de l'Oiseau du Temps 1/La Conque de Ramor © DARGAUD, Paris, 1998, by Letendre and Loisel www.dargaud.com All rights reserved. **458** CASTERMAN **460** CASTERMAN **462** Howard Chaykin **463** Pascal Doury **465** CASTERMAN **467** DC Comics **468** CASTERMAN **469** CASTERMAN **470** Hermann **471** CASTERMAN **472** Scott McCloud **474** The Ballad of Halo Jones by Alan Moore & Ian Gibson © 1984, 2011 Rebellion A/S **475** Chantal Montellier **476** XIII: Le jour du soleil noir © DARGAUD BENELUX (DARGAUD-LOMBARD) 1984 by Vance & Van Hamme **478** Tadeusz Baranowski **479** Joakim Pirinen **480** Patrick Cothias / Philippe Adamov **482** DC Comics **483** Balac / Yslaire **485** Albin Michel / Paul Gillon **487** Universal Press Syndicate / Bill Watterson **489** Magnus **490** DC Comics **491** © MIKIO IGARASHI / TAKE SHOBO **492** Elektra and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **493** CASTERMAN **495** CASTERMAN **496** CASTERMAN **497** © Guy Delcourt Productions – 1990 **498** Yves Chaland / Yann Chaland **499** DC Comics **500** DC Comics **501** Daredevil and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **502** Dave Sim **505** © Hirohiko Araki / Shueisha **506** Zenith by Grant Morrison & Steve Yeowell © 1987, 2011 Rebellion A/S **507** Daniel Goossens **508-509** René Windig / Eddie de Jong **510** CASTERMAN **511** Miguelanxo Prado **513** DC Comics **514** Rick Geary **516** © Guy Delcourt Productions – 1988 **517** Le Voyage en Italie © Coll. Aire Libre, Dupuis, 2001 – Cosey www.dupuis.com All rights reserved **518** Al Davison **520** Tank Girl © Deadline Magazine. Art reproduced by kind permission of Titan Publishing Group Ltd. **521** Tank Girl © Alan Martin and Jamie Hewlett. Art reproduced by kind permission of Titan Publishing Group Ltd. **523** Doubleday / Kyle Baker **525** DC Comics **526-527** Ben Katchor **528** DC Comics **529** DC Comics **530** Alan Moore and Eddie Campbell **531** © Masamune Shirow / Kodansha Ltd. **532** CASTERMAN **533** CASTERMAN **535** Sláine: the Horned God by Pat Mills and Simon Bisley Copyright © 1989, 2011 Rebellion A/S **536** © Daniel Clowes **537** DC Comics **538** Charles Berbérian / Philippe Dupuy **540-541** Palto / Shutterstock Images **543** Frank Miller / Dave Gibbons / Dark Horse Comics **545** Alan Moore / Bill Sienkiewicz **546** Régis Loisel **547** Albin Michel / Baru / Jean-Marc Thévenet **548** Judge Dredd: America by John Wagner & Colin MacNeil © 1990, 2011 Rebellion A/S **550** Django / Igor Kordej **551** DC Comics **552** © Hitoshi Iwaaki / Kodansha Ltd. **553** L'héritier et Le Groupe W © Dupuis, 1990 – Francq & Van Hamme. Coloriste : Marie-Paule Alluard www.dupuis.com All rights reserved **554** DC Comics **555** Peter Milligan / Brendan McCarthy **556** © Chris Reynolds, 1990 **557** © Jim Woodring, Published by Fantagraphics Books **558** Danijel Žeželj **560** © Aline Kominsky-Crumb **561** © Chris Ware, Published by Fantagraphics Books **562** © Kishiro Yukito / Shueisha **564** Jeff Smith **565** © Masahi Tanaka / Kodansha Ltd. **566** Alan Moore and Melinda Gebbie **567** Chester Brown **569** DC Comics **570** Wolverine and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **571** Wolverine and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **572** Ted McKeever **575** Archer Prewitt **576** Button Man by John Wagner & Arthur Ranson © 1992, 2011 John Wagner and Arthur Ranson **577** Miguelanxo Prado **579** Eric Drooker / Dark Horse Comics **580** © Ho Che Anderson **582** Savage Pencil **583** Zep **584** © Joe Sacco, Published by Fantagraphics Books **585** © Joe Sacco, Published by Fantagraphics Books **586** Peter Blegvad **587** Carol Lay **588** Barron Storey **589** Paul Grist **590** CASTERMAN **591** CASTERMAN **592** Design and art by David Hine **593** Hunt Emerson **594** DC Comics **595** © Daniel Clowes, Published by Fantagraphics Books **597** Frank Miller / Dark Horse Comics **598** Scott McCloud **599** Scott McCloud **600** © Hisashi Sakaguchi / Kodansha Ltd. **601** © Tatsuya EGAWA / Shogakukan Inc. **602** © Okano Reiko / Hakusensha **603** Sam Keith / William Messner-Loebs **604** Henrik Dorgathen **605** DC Comics **607** Harvey Pekar / Joyce Brabner / Frank Stack **608** Jorge Zentner / Rubén Pellejero **609** Circo Editorial / Laerte Coutinho **610** Paul Auster / Paul Karasik / David Mazzucchelli **611** Paul Auster / Paul Karasik / David Mazzucchelli **612** © Baru / Kodansha Ltd. **613** Christophe Arleston / Didier Tarquin **614** Marvels and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **615** Yvan Alagbé **616** Bryan Talbot / Dark Horse Comics **617** DC Comics **618** © Peter Bagge **620** Neil Gaiman / Dave McKean **621** Neil Gaiman / Dave McKean **622** © Disney **623** DC Comics **624** Orijit Sen **625** Orijit Sen **627** John Bergin **628** Mike Mignola / John Bryne / Dark Horse Comics **629** Mike Mignola / John Bryne / Dark Horse Comics **630** DC Comics **632** © Usamaru Furuya / Ohta Publishing Company **633** © Usamaru Furuya / Ohta Publishing Company **635** Kurt Busiek / Brent Anderson / Alex Ross **636** © 2011 Jhonen Vasquez. Used with permission. **637** David Lapham **639** Howard Cruse **640** Rob Walton **641** Lewis Trondheim **643** DC Comics **645** © Charles Burns **646** © Bob Fingerman **647** Hee Jung Park **649** DC Comics **650** Seth **651** L'Association / David B. **653** Feuchtenberger, Anke **654** Carla Speed McNeil / Dark Horse Comics **655** Carla Speed McNeil / Dark Horse Comics **657** Junghoo Moon **658** Aristophane **659** Aristophane **661** © Linda Medley, Published by Fantagraphics Books **662** © 1996 Tsuchiya Gallon, Minegishi Nobuaki / Futabasha **663** © 1996 Tsuchiya Gallon, Minegishi Nobuaki / Futabasha **664** DC Comics **666** DC Comics **668** Edition Moderne / Martin tom Dieck **669** Edition Moderne / Martin tom Dieck **671** Maurice Vellekoop **672** Max **673** Le sursis © Coll. Aire Libre, Dupuis, 2003 – Gibrat www.dupuis.com All rights reserved **675** Bries / Stefan van Dinther / Tobias Tycho Schalken **676** © OTSUKA Eiji Jimusyo, Sho-u TAJIMA / KADOKAWA SHOTEN 2011 **677** THE WORLD IS MINE © **1997** Hideki ARAI / Shogakukan Inc. **678-679** Frank Miller / Lynne Varley / Dark Horse Comics **680** CASTERMAN **681** Claudio Piersanti / Lorenzo Mattotti **683** Dylan Horrocks **684** DC Comics **685** DC Comics **686** Brian Michael Bendis / Marc Andreyko **688** © Guy Delcourt Productions – 1998 **689** © Guy Delcourt Productions – 1998 **690** Phoebe Gloeckner **693** Dave McKean **694** Robbie Morrison / Charlie Adlard **695** Robbie Morrison / Charlie Adlard **696** Eric Shanower **697** DC Comics **698** HARUKANAMACHI-E © 1998 Jiro TANIGUCHI / Shogakukan Inc. **699** © MOTOFUMI KOBAYASHI © SOFTBANK Creative Corp. **700** Tomaž Lavrič **701** © Guy Delcourt Productions – 2006 **703** Anders Nilsen **705** Eric Powell / Dark Horse Comics **706** © Dave Cooper **707** Martin Kellerman **708** © Takaya Natsuki / Hakusensha **709** © Yazawa Manga Seisakusho / Shueisha **710** DC Comics **711** Minwoo Hyung **712** from Gemma Bovery by Posy Simmonds, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **715** DC Comics **716** DC Comics **717** © MASASHI KISHIMOTO SCOT / SHUEISHA **718** Chester Brown **719** Chester Brown **720** Lourenço Mutarelli **721** Eddie Campbell Comics / Alan Moore **722** DC Comics **723** Jason **724-725** Palto / Shutterstock Images **727** Peter Pontiac **729** L'Association / Marjane Satrapi **730** Blacksad © DARGAUD 2000 by Dìaz Canales & Guarnido www.dargaud.com All rights reserved **731** L'Association / Emmanuel Guibert **733** Barbara Canepa / Alessandro Barbucci **734** © Umino Chica / Shueisha **736** © Chris Ware, Published by Pantheon Books **737** Frank Odoi **738** © Jessica Abel **739** Beltégeuse l'Intégrale © DARGAUD 2006 by Leo www.dargaud.com All rights reserved **740** GO GO MONSTER © 2000 Taiyou MATSUMOTO / Shogakukan Inc. **742** Déogratias © Coll. Aire Libre, Dupuis, 2000 – Stassen www.dupuis.com All rights reserved **743** Brian Michael Bendis

/ Michael Avon Oeming **744** Jason Lutes **747** Raul Brandão / Filipe Abranches **749** Joanna Rubin Dranger **750** Daredevil and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **751** Nabiel Kanan **753** © Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX **755** Frederik Peeters **756** Issac le Pirate 1/les Amériques © DARGAUD, Paris, 2001 by Blain www.dargaud.com All rights reserved **757** L'Association / Edmond Baudoin **758** Glenn Dakin **760** Seyeong O. **761** Seyeong O. **762** Jason Shiga **765** L'Association / Patrice Killoffer **766** DC Comics **767** DC Comics **768** Andrzej Klimowski **769** Robert Kirkman / Cory Walker / Ryan Ottley **771** DC Comics **773** Steve Niles / Ben Templesmith **774** Lynda Barry **775** Nick Bertozzi **777** Lars Arrhenius **778** DC Comics **779** Jeffrey Brown **780** © Kim Deitch **781** Vitesse moderne © Coll. Aire Libre, Dupuis, 2003 – Blutch www.dupuis.com All rights reserved **782** Coconino Press / Igort **784** © TSUGUMI OHBA, TAKESHI OBATA / SHUEISHA **785** D C Thompson / Gary Northfield **787** Craig Thompson **788** Julien Neel **789** L'Association / Guy Delisle **791** Le photographe © Coll. Aire Libre, Dupuis, 2003 – Guibert & Lefèvre www.dupuis.com All rights reserved **792** Robert Kirkman / Tony Moore / Charlie Adlard **793** Joe Kubert **794** © Fumiyo Kouno 2003 / Futabasha **795** Vanyda **797** Le Chat du Rabbin T1 – LA BAR MITSVA © DARGAUD 2002 by Joann Sfar www.dargaud.com All rights reserved. This comic is the author's homage to the painters of Algiers in the 20th century. It makes a particular point of quoting the work of Marion Vidal-Bué, Algiers and its Painters: 1830-1960, published by Editions Paris Méditerranée. **798** Les nombrils © DUPUIS 2004 by Dubuc and Delaf www.dupuis.com All rights reserved **799** Richard Thompson **800-801** Mark Beyer **802** Max Andersson / Lars Sjunnesson **803** Kang Full **805** DC Comics **806** The X-Men and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **807** The X-Men and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **808** The Ultimates and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **809** DC Comics **810** Ediciones de la Flor / Ricardo Siri Liniers **811** L'Association / Marjane Satrapi **813** Park Kun-woong **814** Marc Malès **815** Gipi **816** CASTERMAN **817** Lars Fiske / Steffen Kverneland **818** DC Comics **819** © Akira Hiramoto / Kodansha Ltd. **820** T1 – Le Combat ordinaire © DARGAUD 2003 by Larcenet www.dargaud.com All rights reserved **821** Nikolaj Maslov **822** Bryan Lee O'Malley **824** Hideo Azuma **825** IKIGAMI © 2005 Motoro MASE / Shogakukan Inc. **826** Marguerite Abouet / Clément Oubrérie **828** © Gabriella Giandelli **829** Stéphane Blanquet **831** SOLANIN © 2006 Inio ASANO / Shogakukan Inc. **832** Andi Watson **833** DC Comics **834** Thomas Ott **835** Thomas Ott **837** © Wakasugi Kiminori / Hakusensha **838** © Yoshinaga Fumi / Hakusensha **839** from Tamara Drewe by Posy Simmonds, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **840** DC Comics **841** Spider-Man and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **843** Gene Luen Yang **844** Shaun Tan **845** Shaun Tan **846** Marc-Antoine Mathieu **847** Miriam Katin **849** Miss Pas Touche T1 – La Vierge du Bordel © Dargaud 2006 by Hubert & Kerascoët www.dargaud.com All rights reserved **851** David Petersen **852** Grady Klein **855** Coconino Press / Marco Corona **857** © by Carlsen Verlag GmbH, Hamburg, Germany **858** Rutu Modan **859** Ancco **861** Gerard Way / Gabriel Bá / Dark Horse Comics **862** Jeff Lemire **863** © Guy Delcourt Productions – 2007 **865** Le Complexe du Chimpanzé T. 1 Paradoxe © Dargaud 2007 by Marazano & Ponzio www.dargaud.com All rights reserved **867** Omega the Unknown and all other Marvel characters: TM & © Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All Rights Reserved. **868** Adrian Tomine **869** Nick Abadzis **871** Dash Shaw **872** Josh Neufeld **873** Skála František **875** from Alice in Sunderland by Bryan Talbot, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **876** DC Comics **877** KAIJU NO KODOMO © 2007 Daisuke IGARASHI / Shogakukan Inc. **878** Andrea Bruno **879** Andrea Bruno **881** KIICHI!! © 2002 Hideki ARAI / Shogakukan Inc. **882** Joe Matt **883** Gus © Dargaud by Blain www.dargaud.com All rights reserved **885** Jean Regnaud / Emile Bravo **886** Magdy El Shafee **887** Jorge González **889** from Britten and Brülightly by Hannah Berry, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **891** Lynda Barry **893** Amanda Vähämäki **895** Apostolos Doxiadis / Chirstos Papadimitrou / Alecos Papadatos **897** Warren Ellis / Paul Duffield **898** Winshluss **899** Ivan Brun **901** Nate Powell **902** Mariko Tamaki / Jilian Tamai **903** CASTERMAN **904** Nicolas Mahler **905** © C. Tyler **907** Conrad Editora / Marcello Quintanilha **908** Robert Sikoryak **909** David Mazzucchelli **910** © Hajime Isayama / Kodansha Ltd. **913** Jens Harder **914** Kloskerman **915** from Walking the Dog by David Hughesy, published by Jonathan Cape. Reprinted by permission of The Random House Group Ltd. **917** Ediciones de Ponent / Antonio Altarriba / Kim **919** From STITCHES: A MEMOIR by David Small. Copyright © 2009 by David Small. Used by permission of W. W. Norton & Company, Inc. **920** © Cathy Malkasian **921** Ariel Schrag **923** Ulli Lust **925** James Sturm **926** Arne Bellstorf **927** Adam Hines **929** From FORGET SORROW: AN ANCESTRAL TALE by Belle Yang. Copyright © 2010 by Belle Yang. Used by permission of W. W. Norton & Company, Inc. **930** Ben Haggarty / Adam Brockbank **931** Oji Suzuki **933** John Hicklenton **934** Gary Pleece / Warren Pleece **935** Sarnath Banerjee **936** Srividya Natarajan / S. Anand / Durgabai Vyam / Subhash Vyam **937** Chester Brown **939** Craig Thompson

Ringraziamenti




BAM!
OOOFF!
WHAM!
ZZZAP!
CRAAACK!


LUNK!
BOOOM!
OW!
ZOK
BIFF
RRUNCH!

Da semplice intrattenimento per ragazzi, i fumetti sono divenuti un campo sempre più vasto e diversificato: graphic novel, manga, produzioni indipendenti. Storie e immagini che hanno ispirato cinema, letteratura, arte, videogiochi, senza perdere nulla dell'immediatezza comunicativa e della presa sul pubblico che da sempre le contraddistinguono. 1001 fumetti da leggere prima di morire è un tributo alla ricchezza e alla fantasia di questa straordinaria forma di espressione artistica.

Con riproduzioni di copertine originali e pagine interne, il libro è un'autentica miniera di informazioni, aneddoti e curiosità sul mondo dei *Comics*, sui suoi autori e sui personaggi più amati dal pubblico di ogni età. Passando dai primi fumetti europei e americani alle produzioni giapponesi, dalle strisce umoristiche alla fantascienza, dai supereroi ai personaggi della grande scuola italiana, 1001 fumetti da leggere prima di morire è il libro che ogni appassionato dovrebbe avere nella propria biblioteca.

Scrittore, insegnante e giornalista, Paul Gravett lavora nel campo dei fumetti dal 1981. Ha fondato numerose riviste e scritto libri tra cui *Manga: 60 Years Of Japanese Comics* (2004) e *Graphic Novels: Stories To Change Your Life* (2005). Ha curato il dizionario *The Mammoth Book Of Best Crime Comics* (2008). Terry Gilliam, che firma la prefazione, è un celebre disegnatore e un membro fondatore dei Monty Pyton.

Immagine di copertina:
Dylan Dog © 2013 Sergio Bonelli Editore
disegno Claudio Villa
colore Daniele Rudoni-Overdrive Studio

€ 35,00
ISBN 978-88-7455-096-8
9 788874 550968
www.atlantelibri.com

1001 FUMETTI
DA LEGGERE PRIMA DI MORIRE

PAUL GRAVETT

Atlante